



PLAYMOBIL Fußball

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

PLAYMOBIL Fußball ist ein Tischfußballspiel mit beweglichen Figuren, die über einen Hebel am Schussbein den Ball spielen. Ihr tretet mit zwei Mannschaften gegeneinander an und versucht, den Ball ins gegnerische Tor zu befördern. Das Spielfeld ist in hell- und dunkelgrüne Flächen aufgeteilt, die festlegen, wer gerade am Ball ist.

Spielziel

Schießt mehr Tore als die gegnerische Mannschaft. Gewonnen hat, wer zuerst die vereinbarte Torzahl erreicht oder nach der verabredeten Spielzeit vorne liegt.

Vorbereitung

Einigt euch, wer die Mannschaft in Rot und wer die Mannschaft in Blau-Gelb übernimmt. Danach wählt ihr die Spielhälften: Wer den Strafraum in Hellgrün bekommt, spielt mit der Spielfarbe Hellgrün, der Gegner mit Dunkelgrün. Die Feldspieler werden auf die Standplatten der eigenen Farbe geklickt und auf Flächen dieser Farbe gestellt, der Torwart kommt ins zugehörige Tor.

So spielt ihr

- 1 Für den Anstoß werft ihr den Ball aufs Feld. Die Mannschaft, auf deren Spielfarbe er liegen bleibt, beginnt.
- 2 Du bist am Zug, solange der Ball auf einem Streifen deiner Spielfarbe liegt. Wer vorher geschossen hat, spielt keine Rolle.
- 3 Halte die Standplatte mit einem Finger fest und tippe mit dem anderen auf den Hebel hinter dem Schussbein. Je kräftiger der Tipp, desto weiter fliegt der Ball.
- 4 Für einen flachen Schuss winkelst du das Bein an und legst den Ball davor. Liegt der Ball ganz dicht am Bein, wird der Schuss hoch.
- 5 Landet der Ball auf der gegnerischen Farbe, ist der Gegner dran. Im Aus gibt es Einwurf oder Abstoß für die andere Mannschaft.

So gewinnt ihr

Die Mannschaft mit der zuvor festgelegten Anzahl Tore gewinnt. Alternativ zählt ihr nach einer abgesprochenen Spielzeit die Treffer.

Spielziel

Ihr wollt den Ball mit euren Figuren ins Tor des Gegners schießen. Dabei kommt es darauf an, den Ball so zu spielen, dass er auf eurer eigenen Spielfarbe liegen bleibt, denn nur dann bleibt ihr am Ball. Sieger ist die Mannschaft, die zuerst die vereinbarte Torzahl erreicht oder nach Ablauf der abgesprochenen Spielzeit führt.

Spielmaterial

1 Spielfeld mit Bande

Feldspieler

Torwart

Standplatten

1 Ball

2 Tore

Spielaufbau

- Verteilt die Mannschaften: eine Seite spielt in den roten Trikots, die andere in Blau-Gelb.
- Legt fest, welche Mannschaft auf welcher Seite spielt. Wer die Seite mit dem hellgrünen Strafraum nimmt, spielt in Hellgrün, der Gegner in Dunkelgrün.
- Klickt eure Feldspieler auf die Standplatten in eurer Spielfarbe.
- Stellt die Feldspieler auf Flächen des Spielfelds, die eure Spielfarbe tragen.
- Setzt euren Torwart in das Tor mit dem Strafraum in eurer Spielfarbe.
- Entscheidet vorher, welche Spielvariante ihr spielt und wie viele Feldspieler pro Mannschaft dabei auf dem Feld stehen.

Spielbeginn

Den Anstoß lost ihr aus, indem ihr den Ball einfach ins Spielfeld werft. Bleibt er auf einer Fläche deiner Spielfarbe liegen, hat deine Mannschaft Anstoß. Der Anstoß selbst wird aus dem Mittelkreis gespielt.

Spielablauf

Schusstechnik

Du hältst die Standplatte der Figur mit dem Zeigefinger der einen Hand fest. Mit dem Zeigefinger der anderen Hand tippst du auf den Hebel, der hinten am Schussbein sitzt. Die Stärke des Tipps bestimmt, wie schnell und wie weit der Ball unterwegs ist.

- 1 Flacher Schuss: Winkle das Schussbein nach hinten an und lege den Ball davor, mit etwas Abstand zum Fuß. Dann tippst du auf den Hebel.
- 2 Hoher Schuss: Winkle das Schussbein ebenfalls an, platziere den Ball aber dicht vor dem Fuß. Je kräftiger du tippst, desto höher steigt der Ball.

Pässe

Ziele beim Zuspiel auf das Schussbein der Figur, die den Ball bekommen soll. Die halbrunde Innenseite der Standplatte bremst den Ball dann ab. Winkle das Schussbein der Zielfigur an, damit der Ball nicht vom Fuß wegspringt. Bei zu viel Kraft prallt der Ball zurück und landet womöglich auf der Farbe des Gegners.

Ballbesitz

Die Spielfarbe entscheidet: Bleibt der Ball auf einem Streifen deiner Farbe liegen, bist du am Ball. Dabei ist egal, wer zuletzt geschossen hat und ob der Ball unterwegs Figuren berührt hat.

Figuren aufstellen

Deine Feldspieler dürfen ausschließlich auf Flächen in deiner Spielfarbe stehen.

Bande und Aus

Springt der Ball von der Bande wieder ins Feld, läuft das Spiel normal weiter. Bleibt er dagegen zwischen Bande und Spielfeldrand liegen oder fliegt er über die Bande hinaus, bekommt die gegnerische Mannschaft Einwurf oder Abstoß.

Standardsituationen

- 1 Anstoß: Nach jedem Treffer geht es im Mittelkreis weiter. Die gegnerischen Figuren müssen dabei in der eigenen Hälfte stehen, dürfen aber nicht im Mittelkreis sein.
- 2 Abstoß: Liegt der Ball zwischen Torauslinie und Bande oder wurde er über die Torauslinie hinausgeschossen, gibt es Abstoß für den Gegner. Er wird aus dem Strafraum ausgeführt, in dem keine gegnerischen Figuren stehen dürfen.
- 3 Einwurf: Bleibt der Ball zwischen Seitenauslinie und Bande liegen oder verlässt er das Feld über die Seitenauslinie, gibt es Einwurf für die andere Mannschaft. Gespielt wird von der Stelle, an der der Ball die Linie überquert hat.

Unspielbare Bälle

Liegt der Ball so dicht am Spielfeldrand oder an einer gegnerischen Figur, dass du ihn nicht treffen kannst, rückst du ihn eine Daumenbreite in Richtung Spielfeld.

Sonderregeln

- Der Torwart hält hohe Bälle am besten, wenn du seine Arme nach oben streckst.
- Legst du den Torwart flach auf den Boden, versperrt er das Tor für alle flachen Schüsse.
- Stelle die Figur, die den Pass bekommen soll, an den hinteren Rand eines Streifens deiner Farbe. Dann darf der Ball etwas zurückrollen, ohne gleich beim Gegner zu landen.
- Beim Abstoß darf keine gegnerische Figur im Strafraum stehen.
- Beim Anstoß müssen die gegnerischen Figuren in ihrer eigenen Hälfte bleiben, der Mittelkreis ist für sie tabu.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald eine Mannschaft die vorher vereinbarte Anzahl Tore erzielt hat. Alternativ legt ihr vor dem Anpfiff eine Spielzeit fest – dann gewinnt, wer danach mehr Treffer auf dem Konto hat. Wie bei Gleichstand nach Ablauf der Spielzeit verfahren wird, sagt die Anleitung nicht.

Varianten

- **Kick & Rush:** Je ein Feldspieler und ein Torwart pro Mannschaft. Hat der Gegner Ballbesitz, darf er seinen Feldspieler nicht versetzen, bis seine Mannschaft wieder am Ball ist. Du darfst von jeder Stelle aufs Tor schießen, auch beim An- und Abstoß, solange der Ball zuvor auf deiner Spielfarbe lag.
- **Doppelpass:** Je zwei Feldspieler und ein Torwart. Während du am Ball bist, bleiben die gegnerischen Figuren stehen. Du darfst deine beiden Figuren vor dem Schuss neu platzieren und so Pässe spielen. Nach zwei Pässen hintereinander zielt der dritte Schuss in Folge zwingend aufs Tor. Vom An- oder Abstoß aus direkt aufs Tor zu schießen ist verboten.
- **Team:** Für 4 Teilnehmer mit je zwei Feldspielern pro Mannschaft, jeder steuert eine eigene Figur. Wer den Torwart übernimmt, klärt ihr vorher. Vor deinem Schuss darf dein Teamkollege seine Figur stellen, sonst bewegt niemand seinen Feldspieler, solange du am Ball bist. Nach deinem Schuss ist dein Teamkollege dran, wenn der Ball auf eurer Farbe liegt. Jedes Team darf zweimal direkt hintereinander passen; danach ist beim dritten Schuss ein Torschuss Pflicht. Direkt aus An- oder Abstoß darf niemand aufs Tor schießen.
- **Strategie:** Je zwei Feldspieler und ein Torwart. Alle dürfen ihre Figuren vor dem Schuss aufstellen, also auch verteidigen. Dabei wird abwechselnd positioniert: erst der Gegner eine Figur, dann du, dann wieder der Gegner, dann du – anschließend wird geschossen. Abwehrfiguren müssen mindestens eine Figurenlänge Abstand zum Gegner halten, und ihre Standplatten dürfen die eigene Spielfarbe nicht verlassen. Im Strafraum steht keine einzige Feldspielerfigur, unabhängig von der Mannschaft. Nach jedem Schuss nehmt ihr alle Figuren vom Feld und stellt sie neu auf, der Ball bleibt liegen. Jedes Team darf dreimal direkt hintereinander passen, mit dem vierten Schuss in Folge zielt ihr dann zwingend aufs Tor. Ein direkter Torschuss aus An- oder Abstoß ist nicht erlaubt.
- Die Anleitung weist darauf hin, dass ihr eure Mannschaft mit Fußballfiguren der PLAYMOBIL-Nationen erweitern könnt.

Tipps

- Dosiere die Kraft beim Zuspiel. Ein zu harter Pass springt vom Fuß zurück und kann auf der Farbe des Gegners liegen bleiben – damit verlierst du den Ball.
- Stelle Anspielstationen an den hinteren Rand eines Streifens deiner Spielfarbe. So bleibt Platz, falls der Ball zurückrollt.
- Ziele beim Pass genau auf das angewinkelte Schussbein, damit die Innenseite der Standplatte den Ball stoppt.
- Strecke die Arme deines Torwarts nach oben, wenn du hohe Schüsse erwartest. Gegen flache Bälle kannst du ihn flach vors Tor legen.
- Achte in den Varianten mit Passbegrenzung mit, wie viele Zuspiele du schon gemacht hast, damit du den Pflichtschuss aufs Tor aus einer guten Position abgibst.

Häufige Fragen

Wer hat den Ball, wenn er auf meiner Farbe liegen bleibt, aber der Gegner geschossen hat?

Du. Entscheidend ist allein, auf welcher Spielfarbe der Ball liegen bleibt. Wer geschossen hat und ob der Ball unterwegs Figuren berührt hat, spielt keine Rolle.

Was passiert, wenn der Ball gegen die Bande prallt?

Springt der Ball von der Bande wieder ins Spielfeld, wird ohne Unterbrechung weitergespielt.

Wann gibt es Einwurf, wann Abstoß?

Bleibt der Ball zwischen Seitenauslinie und Bande liegen oder fliegt er über die Seitenauslinie hinaus, gibt es Einwurf für den Gegner. Passiert das Gleiche an der Torauslinie, bekommt der Gegner Abstoß.

Was mache ich, wenn der Ball unspielbar in einer Ecke oder an einer gegnerischen Figur liegt?

Dann rückst du den Ball eine Daumenbreite in Richtung Spielfeld, damit er wieder getroffen werden kann.

Darf ich meine Feldspieler überall hinstellen?

Nein. Deine Feldspieler dürfen nur auf Flächen stehen, die deine Spielfarbe haben. In der Variante Strategie dürfen die Standplatten die eigene Farbfläche nicht verlassen, und der Strafraum bleibt für alle Feldspieler frei.

Wie gelingt ein hoher Ball?

Winkle das Schussbein nach hinten an und lege den Ball ganz dicht davor. Dann tippst du auf den Hebel – je kräftiger, desto höher und schneller fliegt der Ball.

Darf ich beim Anstoß direkt aufs Tor schießen?

Das hängt von der Variante ab. Bei Kick & Rush darfst du von jeder Stelle aus aufs Tor schießen, auch bei An- und Abstoß. Bei Doppelpass, Team und Strategie ist der direkte Torschuss bei An- und Abstoß nicht erlaubt.

Wie viele Pässe darf ich hintereinander spielen?

Bei Doppelpass und Team sind zwei Pässe direkt hintereinander erlaubt, der dritte Schuss in Folge muss aufs Tor gehen. Bei Strategie sind es drei Pässe, der vierte Schuss muss aufs Tor gehen.

Darf der Gegner seine Figuren verschieben, während ich am Ball bin?

Nein. Solange du Ballbesitz hast, bleiben die gegnerischen Feldspieler stehen, bis ihre Mannschaft wieder am Ball ist. Ausnahme ist die Variante Strategie, in der vor jedem Schuss abwechselnd aufgestellt wird.

Kann der Torwart das Tor komplett dichtmachen?

Legst du den Torwart flach auf den Boden, kommt kein flacher Schuss mehr ins Tor. Gegen hohe Bälle hilft es, seine Arme nach oben zu strecken.

Informationen zum Spiel

Verlag	Playmobil
Spielart	Sportspiel
Kategorien	Sportspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von PLAYMOBIL, zuletzt geprüft am 03.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/playmobil-fussball/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/playmobil-fussball/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026