



Playmobil Kick & Rush

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

Playmobil Kick & Rush ist ein Fußballspiel für den Tisch: Auf einem Playmobil-Spielfeld schnippt ihr einen kleinen Ball mit euren Figuren Richtung Tor. Wer am Ball ist, entscheidet die Farbe des Rasenstreifens, auf dem der Ball liegen bleibt. Gespielt wird in zwei Halbzeiten, deren Länge ihr vorher selbst festlegt.

Spielziel

Ihr wollt in der vereinbarten Spielzeit mehr Tore erzielen als die gegnerische Mannschaft.

Vorbereitung

Baut die Fußball-Arena auf. Jede Mannschaft bekommt einen Feldspieler und einen Torwart. Eine Seite spielt hellgrün, die andere dunkelgrün. Der Torwart steht im eigenen Strafraum, der Feldspieler auf einem Streifen der eigenen Farbe.

So spielt ihr

- 1 Werft den Ball aufs Feld. Die Mannschaft, auf deren Farbe er liegen bleibt, hat Anstoß.
- 2 Wer am Ball ist, schießt mit seinem Feldspieler. Die gegnerische Figur bleibt in dieser Zeit unbewegt stehen.
- 3 Nach jedem Schuss zählt wieder die Streifenfarbe unter dem Ball: Sie bestimmt den neuen Ballbesitz.
- 4 Landet der Ball zwischen Seitenlinie und Bande oder fliegt er hinaus, gibt es Einwurf für den Gegner.
- 5 Liegt der Ball zwischen Torauslinie und Bande oder ist er darüber hinaus, folgt Abstoß aus dem Strafraum für den Gegner.
- 6 Nach einem Tor wird vom Mittelkreis neu angestoßen.

So gewinnt ihr

Nach der zweiten Halbzeit gewinnt die Mannschaft mit den meisten Toren.

Spielziel

Bei Kick & Rush geht es darum, in einer vorher festgelegten Zeit möglichst viele Treffer im gegnerischen Tor unterzubringen. Ihr spielt zwei Halbzeiten mit einer Pause dazwischen. Der Ball wird dabei nicht gewürfelt, sondern mit den Playmobil-Figuren über das Feld geschossen. Am Ende zählt allein die Anzahl der erzielten Tore.

Spielmaterial

4 Fußballspieler

2 Torwarte

2 Bälle

2 Tore

1 Spielfeld

Spielaufbau

- Baut das Playmobil-Fußballfeld auf und stellt beide Tore auf.
- Jede Mannschaft besteht aus einem Feldspieler und einem Torwart. Bei vier Personen teilt ihr euch zu zweit eine Mannschaft.
- Jede Seite sucht sich eine Spielfeldhälfte aus. Wer den Strafraum auf hellgrünem Rasen nimmt, spielt Hellgrün; die andere Mannschaft spielt Dunkelgrün.
- Stellt euren Torwart in den Strafraum eurer Farbe.
- Klickt eure Feldfigur auf eine Standplatte in eurer Farbe und stellt sie auf einen Rasenstreifen dieser Farbe.
- Legt vor dem Anpfiff fest, wie lange die beiden Halbzeiten und die Pause dauern sollen.

Spielbeginn

Zum Beginn wird der Ball auf das Spielfeld geworfen. Entscheidend ist die Farbe des Streifens, auf dem er liegen bleibt: Die Mannschaft mit dieser Farbe erhält den Anstoß. Angestoßen wird vom Mittelkreis aus.

Spielablauf

Ballbesitz über die Rasenfarbe

Wer am Zug ist, hängt allein davon ab, wo der Ball zur Ruhe kommt. Bleibt er auf einem hellgrünen Streifen liegen, ist Hellgrün am Ball. Liegt er auf Dunkelgrün, gehört der Ball der dunkelgrünen Mannschaft. Es spielt keine Rolle, wer zuletzt geschossen oder den Ball berührt hat.

Schießen und Bewegen

- 1 Die Mannschaft im Ballbesitz darf ihre Figur aufstellen und den Ball spielen.
- 2 Die gegnerische Feldfigur darf sich in dieser Zeit nicht bewegen. Sie bleibt genau dort stehen, wo sie sich gerade befindet.
- 3 Aus jeder Position des Feldes darfst du direkt aufs Tor schießen – auch beim Anstoß und beim Abstoß. Bedingung ist nur, dass der Ball vorher auf deiner Farbe lag.
- 4 Nach dem Schuss entscheidet erneut die Streifenfarbe unter dem Ball über den nächsten Ballbesitz.

Wo eure Figuren stehen dürfen

Die hellgrüne Mannschaft darf ihre Figuren ausschließlich auf hellgrüne Rasenflächen stellen. Die dunkelgrüne Mannschaft nutzt entsprechend nur die dunklen Streifen.

Bande und Aus

Prallt der Ball von der Bande ab, läuft das Spiel einfach weiter. Im Aus ist er erst, wenn er zwischen Seitenlinie und Bande liegen bleibt oder über die Bande hinausgeschossen wird.

Einwurf

Nach einem Aus an der Seite bekommt die gegnerische Mannschaft den Einwurf. Er wird in der Nähe der Stelle ausgeführt, an der der Ball ins Aus ging: Legt den Ball dort in die Mulde der Bande und kullert ihn mit den Fingern zur eigenen Figur.

Abstoß

Bleibt der Ball zwischen Torauslinie und Bande liegen oder wird er an der kurzen Seite über die Torauslinie hinausgeschossen, erhält die gegnerische Mannschaft Abstoß. Ausgeführt wird er aus dem Strafraum. Die Gegner dürfen dabei nicht im Strafraum stehen.

Nach einem Tor

Jedes Tor wird mit einem neuen Anstoß vom Mittelkreis fortgesetzt. Die Gegenseite muss dabei in der eigenen Hälfte bleiben und darf nicht im Mittelkreis stehen.

Sonderregeln

- Liegt der Ball sehr dicht an einer Figur oder an der Bande, darfst du ihn um eine Daumenbreite verschieben, damit ein Schuss möglich ist.
- Ballbesitz entsteht ausschließlich über die Farbe des Streifens unter dem Ball, nicht über den letzten Kontakt.
- Solange der Gegner am Ball ist, darf deine Feldfigur nicht bewegt werden.
- Beim Anstoß dürfen die Gegner nicht im Mittelkreis stehen, beim Abstoß nicht im Strafraum.

Spielende und Gewinn

Das Spiel läuft über zwei Halbzeiten mit einer Pause dazwischen. Wie lange diese Abschnitte dauern, legt ihr vor dem Anpfiff selbst fest. Nach der zweiten Halbzeit gewinnt die Mannschaft mit den meisten Toren. Zu einem Gleichstand sagt die Quelle nichts.

Varianten

- Doppelpass: Diese zweite Variante wird mit zwei Personen je Mannschaft gespielt, also zu viert. Wer am Ball ist, darf seine Figuren vorher aufstellen und Pässe planen. Zwei Pässe hintereinander sind erlaubt, der dritte Schuss in Folge muss aufs Tor gehen. Bei Anstoß und Abstoß ist ein direkter Torschuss nicht erlaubt.
- Kick & Rush zu viert: Laut Quelle lässt sich auch Kick & Rush mit vier Personen spielen; sonst kommt je Mannschaft nur ein Feldspieler plus Torwart zum Einsatz.

Tipps

- Achte beim Schuss nicht nur auf das Tor, sondern auch darauf, auf welcher Farbe der Ball danach liegen bleibt. Landet er auf deiner Farbe, bleibst du am Ball.
- Ein gezielter Schuss auf einen Streifen deiner Farbe ist oft wertvoller als ein aussichtsloser Fernschuss.
- Nutze die Bande: Abpraller sind erlaubt und das Spiel läuft weiter.
- Bei Kick & Rush darfst du von überall direkt aufs Tor schießen, auch bei Anstoß und Abstoß. Prüfe deshalb vor jedem Zug, ob der Weg zum Tor frei ist.
- Stelle deine Figur so auf, dass sie nach dem Zug möglichst nah an den Streifen deiner Farbe steht, auf denen der Ball wahrscheinlich landet.

Häufige Fragen

Wer hat nach einem Schuss den Ball?

Immer die Mannschaft, deren Farbe der Streifen hat, auf dem der Ball liegen bleibt. Wer zuletzt geschossen oder den Ball berührt hat, spielt keine Rolle.

Darf ich meine Figur bewegen, während der Gegner am Ball ist?

Nein. Solange der Gegner Ballbesitz hat, bleibt deine Feldfigur genau dort stehen, wo sie sich befindet.

Ist der Ball im Aus, wenn er die Bande berührt?

Nein. Prallt der Ball an die Bande, wird einfach weitergespielt. Aus ist er erst, wenn er zwischen Seitenlinie und Bande liegen bleibt oder über die Bande hinausfliegt.

Wie wird ein Einwurf ausgeführt?

Der Ball wird in der Nähe der Stelle, an der er ins Aus ging, in die Mulde der Bande gelegt und mit den Fingern zur eigenen Figur gekullert. Den Einwurf bekommt die gegnerische Mannschaft.

Darf ich beim Anstoß direkt aufs Tor schießen?

Bei Kick & Rush ja: Du darfst von jeder Stelle aufs Tor schießen, auch bei Anstoß und Abstoß. In der Variante Doppelpass ist das dagegen verboten.

Was passiert, wenn der Ball ungünstig an einer Figur oder der Bande klebt?

Dann darfst du ihn um eine Daumenbreite verschieben, damit ein Schuss überhaupt möglich ist.

Wo darf ich meine Figuren hinstellen?

Nur auf Rasenstreifen in eurer Mannschaftsfarbe. Hellgrün steht auf hellen Streifen, Dunkelgrün auf dunklen.

Wer bekommt den Abstoß und von wo wird er ausgeführt?

Landet der Ball zwischen Torauslinie und Bande oder geht er über die Torauslinie hinaus, bekommt die gegnerische Mannschaft Abstoß. Der Ball wird aus dem Strafraum gespielt, die Gegner dürfen nicht im Strafraum stehen.

Wie lange dauert eine Partie?

Das legt ihr vorher selbst fest. Gespielt werden eine erste Halbzeit, eine Pause und eine zweite Halbzeit.

Wie wird zu viert gespielt?

Die Quelle nennt vier Mitspielende ausdrücklich für die Variante Doppelpass mit zwei Personen je Mannschaft, erwähnt aber auch bei Kick & Rush, dass zu viert gespielt werden kann. Genauere Regeln für Kick & Rush zu viert nennt die Anleitung nicht.

Informationen zum Spiel

Verlag	Playmobil
Edition / Regelstand	Playmobil 4725 - Große Fußball-Arena im Klappkoffer
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Playmobil, Regelstand Playmobil 4725 - Große Fußball-Arena im Klappkoffer, zuletzt geprüft am 05.09.2026. 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-kick-und-rush/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/playmobil-kick-und-rush/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026