

## **Regolamento**

Da una distanza di circa 20 cm i partecipanti cercano di raggiungere la porta. La porta si considera raggiunta soltanto quando una pulce vola attraverso il foro nella porta.

Inizia il gioco il più piccolo dei partecipanti. Tira le sue 6 pulci verso la porta e segna il numero dei goal. Poi tocca ad un altro partecipante a turno.

## **Fine del gioco**

Il gioco termina quando uno dei partecipanti ha raggiunto il numero di porte stabilito. Sarà lui il vincitore.

© 1987 by Otto Maier Verlag Ravensburg

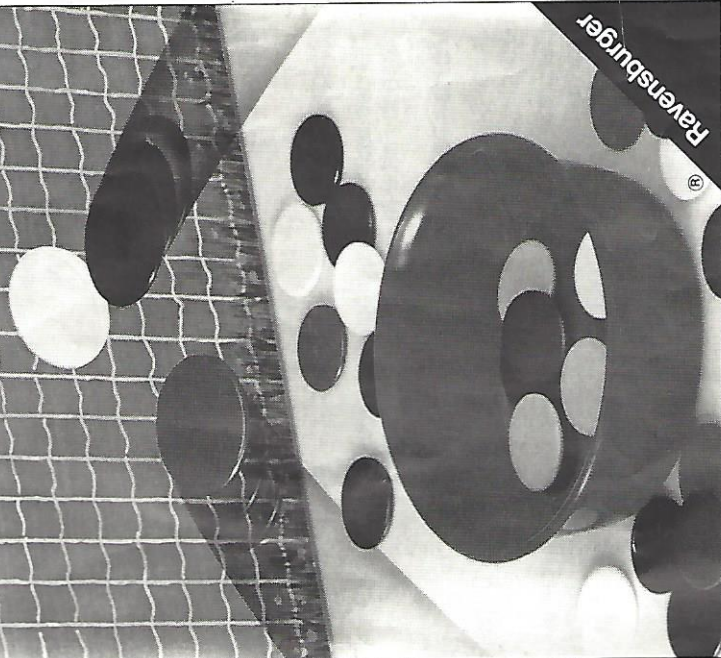
**Otto Maier Verlag  
Ravensburg**

257 152

**Ravensburger**

# **Flohspiele**

**Geschickt geschnippt ist halb gewonnen!**



# Flohspiele

Ravensburger® Spiele Nr. **00 421 8**  
Design: Graphisches Atelier Otto Maier Verlag  
Ravensburg  
Ein Geschicklichkeitsspiel für 2 bis 6 Spieler  
ab 5 Jahren

Inhalt: 6 große Chips  
36 kleine Chips  
1 Becher  
1 Torwand  
1 Zielscheibe  
2 Aufstellfüße

---

## Spielvariante 1:

### Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Flöhe (Chips) der eigenen Farbe in den Becher springen zu lassen.

### Vorbereitung

Jeder Spieler erhält 1 großen Chip und 6 kleine Chips der gleichen Farbe.

Der große Chip wird mit Daumen und Zeigefinger gehalten. Mit dem Rand des großen Chips drückt man so auf den Rand eines kleinen Chips, daß dieser wegspringt.

### Ein Tip:

Die Chips springen besser, wenn ein mitteldickes Tischtuch auf dem Tisch liegt.

## Spielregel

Der Becher wird in die Mitte des Tisches gestellt und alle Spieler legen ihre Chips gleich weit vom Becher (30 bis 50 cm) auf den Tisch.

Der jüngste Spieler beginnt. Er läßt einen seiner Flöhe in Richtung Becher springen. Hat er einmal geschnippt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Für jeden Floh, der in den Becher springt, erhält der Spieler einen Punkt. Flöhe, die vom Tisch auf den Boden hüpfen, sind aus dem Spiel. Solange ein Floh auf dem Tisch bleibt, ist er im Spiel und darf geschnippt werden.

## Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler alle eigenen Flöhe im Becher hat. Dieser Spieler ist Sieger.

Spielt man mehrere Runden hintereinander, ist der Spieler der Sieger, der als erster eine vor Spielbeginn festgesetzte Punktzahl erreicht hat.

---

## Spielvariante 2:

### Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, durch geschicktes Schnippen möglichst viele Punkte zu erreichen.

### Vorbereitung

Jeder Spieler erhält 1 großen Chip und 6 kleine Chips der gleichen Farbe. Die Stanztafel wird mit der blauen Seite nach oben flach auf den Schachtableinsatz gelegt. Sie ist die Zielscheibe.

## **Spielregel**

Aus einer Entfernung von zirka 30 cm lassen die Spieler ihre Chips auf das Ziel springen. Der jüngste Spieler beginnt. Er schnippt seine Chips in Richtung Ziel und notiert die erreichten Punkte. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Bei dieser Variante darf jeder Chip pro Durchgang nur einmal geschnippt werden.

**Die Punkte errechnen sich nach den 3 Farben der Zielscheibe:**

- Für den **blauen** Bereich gibt es **25 Punkte**,
- für den **weißen** Bereich gibt es **50 Punkte**,
- für den **roten** Bereich gibt es **100 Punkte**.

Gewertet wird immer derjenige Bereich, auf dem ein Chip zum größten Teil liegt.

## **Ende des Spiels**

Jedes Spiel hat 5 Durchgänge. Gewonnen hat derjenige Spieler, der nach 5 Durchgängen die meisten Punkte erreicht hat.

---

## **Spielvariante 3:**

### **Ziel des Spiels**

Ziel des Spiels ist es, die meisten Tore zu erzielen.

### **Vorbereitung**

Jeder Spieler erhält 1 großen Chip und 6 kleine Chips der gleichen Farbe. Die Stanztafel wird in die 2 Aufstellfüße gesteckt und mit der Torseite nach vorn aufgestellt.

## **Spielregel**

Aus einer Entfernung von zirka 20 cm versuchen die Spieler, Tore zu schießen. Ein Tor ist nur erzielt, wenn ein Chip durch das Loch in der Torwand fliegt.

Der jüngste Spieler beginnt. Er schnippt seine 6 Chips auf das Tor und notiert die erzielten Tore. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

## **Ende des Spiels**

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler eine vorhervereinbarte Zahl an Toren erzielt hat. Er ist der Gewinner.

© 1987 by Otto Maier Verlag Ravensburg