

Art.-Nr. 441

Flohspiel • Tiddlywinks**Ein Geschicklichkeitsspiel**

für 2 bis 5 Spieler ab 5 Jahre

SPIELREGELN

Ziel des Spiels ist, möglichst viele Chips (Flöhe) der eigenen Farbe in das Pilzhütchen springen zu lassen.

Die Chips springen besser, wenn ein festes Tuch auf dem Tisch liegt.

Jeder Spieler erhält 6 kleine Chips (Flöhe) und 1 großen Chip der gleichen Farbe. Mit Daumen und Zeigefinger wird der große Chip gehalten und auf den Rand eines kleinen Chips (Floh) gedrückt, so dass dieser wegspringt. Das Pilzhütchen wird in die Mitte des Tisches gestellt und alle Spieler legen ihre kleinen Chips gleich weit entfernt vom Ziel (Hütchen) auf den Tisch.

Der jüngste Spieler beginnt. Er lässt einen seiner Flöhe in Richtung Ziel springen. Trifft sein Floh ins Ziel, dann bleibt er an der Reihe, ansonsten ist der nächste Spieler dran. Für jeden Floh, der in das Hütchen fällt, erhält der Spieler einen Punkt.

Sieger ist, wer zuerst alle seine Flöhe ins Ziel bringt. Flöhe die vom Tisch springen, sind aus dem Spiel.

Spielt man mehrere Runden hintereinander, dann hat der Spieler gewonnen, der als Erster die vor Spielbeginn festgesetzte Punktezahl erreicht hat.

Anstelle des Pilzhütchens kann auch der Pilzstängel als Ziel eingesetzt werden.

Inhalt: 30 kleine Chips, 5 große Chips, 1 Glückspilz zweiteilig (Hütchen und Stängel)

A Dexterity Game

for 2 to 5 players over the age of 5

RULES

The objective of the game is to put as many of your own counters (winks) as possible into the lid of the mushroom.

We would recommend you to play on a firm cloth on a table, like this it is easier to flick the winks.

Each player receives 6 counters and 1 large counter (squidger), all in the same colour. You hold the squidger between thumb and first finger and press down a small counter on one side, causing it to fly up in the air. The mushroom lid has to be placed in the centre of the table. Each player places his counters in the same distance to the mushroom lid which remains in the centre of the table.

The youngest player begins. He makes one of his counters fly in the air towards the aim, the mushroom lid. He may go on playing as long as he "holes" his counters, otherwise the next player takes over. Any "holed" counter is worth one point.

The person who manages to "hole" his entire counters first is the winner. Counters that go off the table are out.

If there are several turns, the first person getting the fixed total score, will be the winner.

Instead of using the mushroom lid, it is also possible to use the mushroom stalk.

Contents: 30 small counters, 5 large counters, 1 mushroom with a lid (lid and stalk)