

# FLOH-SPIEL

1-4	4+	20

Inhalt: 1 Fliegenpilz  
36 Chips in vier Farben  
Spielanleitung

## D Spielanleitung

**Spielvorbereitung:** Den „Fliegenpilz“ ohne Deckel in die Mitte des Tisches stellen. Der „Abschußplatz“ für die Flöhe sollte eine weiche Unterlage (Tischdecke oder Mousepad) und ca. 30 cm vom Pilz entfernt sein. Jeder Spieler hat vor sich seinen großen und 8 kleinen Floh-Chips in einer Farbe liegen.

**Spielbeginn:** Der jüngste Spieler darf beginnen. Er legt einen kleinen Floh-Chip auf den Startplatz, nimmt dann seinen großen Chip und versucht damit, den Kleinen in den Floh-Becher zu schnippen. Dazu drückt man mit dem großen Chip am Rand den kleineren geschickt nach unten, bis dieser wegspringt. Beim Schnippen ist ein gewisses Maß an Übung und Fingerspitzengefühl nötig, um einen Chip in den Becher zu befördern. Im Spiel hat jeder Spieler nur einen Versuch, wenn er an der Reihe ist. Erreicht ein Chip sein Ziel nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe.

**Wichtig:** Ein Chip, der das Ziel nicht erreicht, bleibt zunächst an der Landungsstelle liegen und muss von dort aus neu geschnippt werden, wenn der Spieler wieder an der Reihe ist. Der Spieler hat aber die Wahl, einen neuen Chip ins Spiel zu bringen, oder einen seiner bereits liegenden Chips zu verwenden. Schnippt man einen Floh-Chip in den Becher, so darf man sofort einen weiteren Versuch starten.

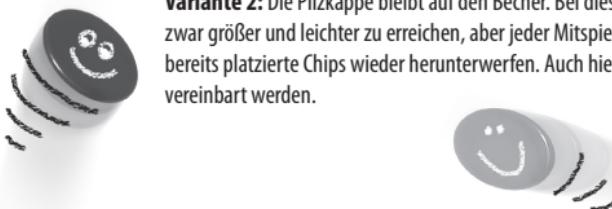
**Einen fremden Floh-Chip erbeuten:** Wer mit einem eigenen Chip einen fremden Chip (der bereits auf dem Spielfeld liegt) so trifft, dass er teilweise oder ganz auf ihm liegen bleibt, darf den fremden Chip in Besitz nehmen. Damit werden andere Spieler geschwächt. Der eigene Chip bleibt an der betreffenden Stelle liegen.

**Mit dem großen Floh-Chip spielen:** Auch der große Chip sollte in den Becher geschnippt werden. Da man hierfür jedoch einen zweiten Chip braucht, kann man alle neun eigenen Chips nur ins Ziel bringen, wenn man während des Spieles einen gegnerischen Chip erbeutet hat.

**Ende des Spieles:** Das Spiel ist zu Ende, wenn keiner der Spieler mehr eigene Chips auf dem Spielfeld liegen hat, die er ins Ziel befördern könnte. Wer dann die meisten eigenen Chips in den Floh-Becher gebracht hat, ist der Gewinner.

**Variante 1 für ein kürzeres Spiel:** Man spielt ohne „Erbeuten“. Das Spiel ist dann zu Ende, wenn der erste Spieler vier (oder eine andere vorher vereinbarte Anzahl) Chips in den Becher gebracht hat. Der betreffende Spieler hat dann gewonnen.

**Variante 2:** Die Pilzkappe bleibt auf den Becher. Bei dieser Variante ist die Zielfläche zwar größer und leichter zu erreichen, aber jeder Mitspieler kann mit seinem Treffer dort bereits platzierte Chips wieder herunterwerfen. Auch hier kann die Anzahl der Chips vereinbart werden.





**Contents:** 1 mushroom

36 chips in four colours  
instructions

## GB Instructions

**Game preparation:** Place the „mushroom“ without its top in the middle of the table. The „shooting area“ for the winks should be a soft surface (table cloth or mousepad) and about 30 cm away from the mushroom. Each player has one large and eight small wink-chips in his/her colour in front of them.

**Start of the game:** The youngest player may begin. He/She places one small wink-chip on the start position, takes his/her large chip, and with it, tries to flip the small chip into the mushroom. To do that, you press smartly with the big chip on the edge of the small chip, so that it „jumps“ away. Flipping takes a little practice and the right feel for it in order to shoot the chip into the mushroom. Each player gets one shot per turn. If the chip doesn't hit the target, it is the next player's turn.

**Important:** A chip that doesn't hit the target initially remains where it lands and must be flipped from there, when it is the respective player's turn again. However, the player has the choice to bring a new chip into play or flip one of his/her chips already in play. Whoever gets a wink-chip into the mushroom, may immediately play again.

**Capturing another's wink-chip:** Whoever lands his/her own chip, partially or completely, on another player's chip (already in play), may take and keep the other player's chip. This way, the other player's chances are diminished. The chip that was on top stays in the respective place.

**Playing with the large wink-chip:** The large chip must also be flipped into the mushroom. Getting all of your nine chips into the target, however, since a second chip is needed, can only be done by capturing another player's chip during the game.

**End of the game:** The game is over when no player has anymore of his/her own chips on the playing field, that could be flipped into the mushroom. Whoever has flipped the most chips into the mushroom is the winner.

**Variant 1 for a short game:** You play without „capturing“ other chips. The game then ends when the first player has flipped four (or an agreed upon number) chips into the mushroom. That player has won.

**Variant 2:** The top stays on the mushroom. With this variant, the target is bigger and easier to hit but each player can knock down chips already sitting on the mushroom top. Also here, the number of chips can be agreed upon.





**Contenu:** 1 champignon

36 jetons de quatre couleurs  
règle du jeu

## (F) Règle du jeu

**Préparation du jeu:** Placer le „champignon“ sans couvercle au milieu de la table. Le point de départ d'où les puces sautent devrait être une surface douce (nappe ou tapis de souris) et se situer à env. 30cm du champignon. Chaque joueur a devant lui son gros jeton-puce ainsi que 8 petits jetons-puces, le tout de la même couleur.

**Début du jeu:** Le joueur le plus jeune peut commencer. Il pose un petit jeton sur sa zone de départ, prend ensuite son gros jeton et essaye d'envoyer le petit dans le pot à puces en appuyant dessus avec le grand. Pour y parvenir, on appuie avec le grand sur le bord du petit jusqu'à ce que ce dernier saute. Pour cette manipulation, il faut avoir un peu d'exercice et de tact dans les doigts afin que le jeton atterrisse dans le gobelet. Au cours du jeu, chaque joueur n'a le droit qu'à un essai quand c'est son tour. Si un jeton n'atteint pas la cible, c'est le tour du joueur suivant.

**Important:** Un jeton n'atteignant pas la cible reste d'abord là où il atterrit et devra être renvoyé dans le pot de cette place dès que ce sera de nouveau le tour du joueur. Ce joueur a pourtant le choix de lancer un nouveau jeton, ou d'utiliser un des jetons déjà envoyés (et qui ont manqué leur cible). Si on parvient à envoyer un jeton-puce dans le pot, on peut alors aussitôt rejouer.

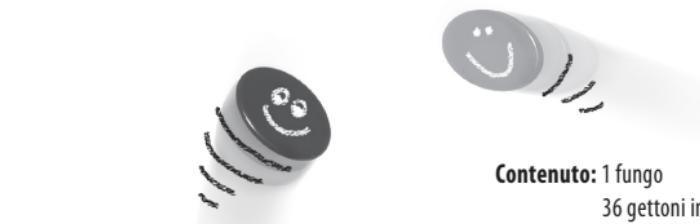
**S'emparer d'un jeton-puce adverse:** Celui qui atterrit avec son jeton sur un jeton adverse (déjà sur l'air de jeu) et qu'il reste en partie ou complètement sur le jeton adverse, peut s'emparer de ce jeton. Ainsi les autres joueurs sont affaiblis. Il laisse son propre jeton là où il a atterri.

**Jouer avec le gros jeton-puce:** Même le gros jeton peut être envoyé dans le pot. Comme on a besoin d'un autre jeton pour y parvenir, on ne peut envoyer ses 9 jetons dans le pot que si on est parvenu au cours du jeu à s'emparer d'un jeton adverse.

**Fin du jeu:** Le jeu est terminé quand un des joueurs n'a plus de jetons sur l'air de jeu qu'il pourrait encore envoyer dans le pot. Donc celui qui a envoyé le plus de jetons-puces dans le pot a gagné.

**Variante 1 pour un jeu plus court:** On joue sans la règle permettant de s'emparer des jetons adverses. Le jeu est terminé dès qu'un joueur a envoyé en premier quatre (ou un autre nombre défini ensemble au préalable) jetons dans le pot. Ce joueur a alors gagné.

**Variante 2:** Le couvercle du champignon reste sur le pot. Pour cette variante, la surface cible est plus grande et plus facile à atteindre, mais chaque joueur peut déloger avec son envoi des jetons déjà placés. Ici aussi le nombre de jetons nécessaires peut être défini au préalable.



**Contenuto:** 1 fungo

36 gettoni in quattro colori diversi  
istruzioni di gioco

## ① Regole di gioco

**Preparazione del gioco:** Collocare il fungo senza cappello al centro del tavolo. Il „campo di atterraggio“ per le pulci dovrebbe essere un supporto morbido (tovaglia da tavolo o pad del mouse) e trovarsi a circa 30 cm dal fungo. Ogni giocatore ha davanti a sé il suo gettone-pulce grande e 8 gettoni-pulce piccoli di un colore.

**Inizio del gioco:** Inizia il giocatore più giovane che colloca un gettone-pulce piccolo sul punto di partenza, prende poi il suo gettone grande e cerca di far saltare il gettone piccolo nel bossolo portapulci. A tale scopo spinge con decisione il gettone più grande sul bordo del gettone più piccolo sino a quando il gettone piccolo salta via. Per far saltare i gettoni bisogna avere un po' d'esercizio e abilità per far finire un gettone nel bossolo portapulci. Durante il gioco ogni giocatore ha solo un tentativo, quando è il suo turno. Se un gettone non entra nel bossolo, il turno passa al giocatore successivo.

**Importante:** un gettone che non entra nel bossolo resta inizialmente sul punto di atterraggio e deve essere fatto saltare nuovamente da lì, quando il giocatore è di nuovo di turno. Il giocatore può però decidere se mettere in gioco un nuovo gettone o continuare ad utilizzare quello già in gioco. Quando si è fatto saltare un gettone nel bossolo portapulci, si può fare subito un altro tentativo.

**Catturare il gettone di un altro:** Chi colpisce con un gettone il gettone di un altro (che si trova già sul campo di gioco) in modo da coprire in parte o completamente il gettone, può appropriarsi del gettone dell'altro. In questo modo si indeboliscono gli altri giocatori. Il proprio gettone resta nella posizione del gettone conquistato.

**Giocare con il gettone-pulce grande:** Si dovrebbe far saltare nel bossolo anche il gettone grande. Siccome però per farlo è necessario un secondo gettone, si possono far saltare nel bossolo tutti i nove gettoni a propria disposizione solo se si è catturato un gettone dell'avversario durante il gioco.

**Fine del gioco:** Il gioco termina quando nessun giocatore ha gettoni sul campo di gioco con cui potrebbe raggiungere il bossolo portapulci. Il vincitore è colui che ha messo il maggior numero di gettoni nel bossolo.

**Variante 1 per una partita breve:** Si gioca senza „catturare“. Il gioco termina quando uno dei giocatori ha messo per primo nel bossolo quattro gettoni (o un altro numero concordato in precedenza). Il giocatore che è riuscito a farlo vince il gioco.

**Variante 2:** Il cappello del fungo resta sul bossolo portapulci. Con questa variante la superficie del traguardo è più grande e facile da raggiungere, ma ogni giocatore raggiungendo l'obiettivo può far cadere i gettoni già sistemati sul cappello del fungo. Anche in questo caso si può stabilire il numero di gettoni.

Art.Nr.: 60 614 4010