

Pulci

 (2-4 giocatori)

Si gioca su un tavolo coperto da una tovaglia o asciugamano, di circa 60 x 60 cm di lato, per far saltare meglio le pulci. Il fungo aperto viene collocato al centro del campo da gioco.

Ogni giocatore prende 6 dischetti (pulci) dello stesso colore e li colloca in fila sul bordo della tovaglia sul lato dove si trova. Successivamente i giocatori fanno saltare i dischetti più piccoli, premendoli sul bordo col disco più grande cercando di farli entrare nel fungo. Se non riescono la prima volta, riprovano continuamente finché la pulce entra nel fungo o copre quella di un avversario che viene ritirata dal gioco. Si gioca in senso orario.

Vince il giocatore che è riuscito a far saltare nel fungo il maggior numero di pulci.



Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet:
verschluckbare Kleinteile.

Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois.
Présence de petits éléments pouvant être avalés.

Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni.
Contiene piccole parti.

© 2006 by Edition Carlit, Würenlos



Flohspiel (2–4 Spieler)

Dieses Spiel wird auf einem Tisch gespielt, auf welchem ein ca. 60 x 60 cm grosses Tuch (Decke, Handtuch usw.) aufgelegt wird, damit die Flöhe besser springen. In die Mitte des Spielfeldes wird der geöffnete Pilz gestellt.

Jeder Spieler bekommt 6 kleine Scheiben (Flöhe) in einer Farbe und legt diese nebeneinander auf den Rand des Tuches an seiner Seite. Mit der grösseren Scheibe versucht nun jeder Spieler, auf den Rand der kleinen Scheiben zu drücken, so dass diese zum Springen kommen und nach Möglichkeit in dem Pilz landen. Sollte dies beim ersten Versuch nicht gelingen, so kann so oft gesprungen werden bis es endlich klappt oder ein Gegner durch Überdecken mit seinem Floh den darunter liegenden Floh weggenommen hat. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler, welcher die meisten Flöhe in den Pilz gespickt hat, ist Sieger.

La puce (2 à 4 joueurs)

Ce jeu se joue sur une table recouverte d'une nappe ou d'une serviette atteignant approximativement 60 cm sur 60 cm pour permettre des sauts plus importants des jetons. Au milieu du terrain de jeu nous plaçons une sébile.

Les joueurs disposent chacun de six jetons (puces) d'une même couleur et les placent le long de la bordure de la nappe un à coté de l'autre. Un jeton, plus grand, sert à projeter les petits de taille identique. Les participants s'efforcent, à tour de rôle, de faire sauter les puces dans la sébile en exerçant avec le plus grand jeton une légère pression sur les bords des petits jetons. On peut essayer tant de sauts jusqu'à ce qu'on ait vraiment atteint l'intérieur de la sébile ou que le jeton soit recouvert par un jeton adverse, manœuvre qui a pour effet de retirer le jeton recouvert du jeu. Après chaque saut c'est le tour du joueur d'après qui de trouve dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le participant ayant réussi à placer le maximum de puces dans la sébile est le gagnant.