



Meine
Lieblings-
spiele



HÜPF MEIN HÜTCHEN

Chapeau vole
Salta cappellino



Hüpf mein Hütchen

Ein turbulentes Spiel für 2-6 Personen ab 6 Jahren.



Spielmaterial

- 1 Zielfeld in der Schachtel
- 2 Katapulthände
- 6 Hütchen
- 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Stellt die Schachtel mit dem Zielfeld in die Mitte des Tisches.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Wenn ihr an der Reihe seid, sucht ihr euch eine Katapulthand und drei Hütchen aus. Legt eins der Hütchen mit der Spitze nach oben auf die Katapulthand (passend in die runde Markierung). Durch Tippen auf das andere Ende der Katapulthand bringt ihr das Hütchen zum Fliegen.

Hinweis: Die Entfernung zwischen Katapulthand und Zielfeld könnt ihr variieren um das Zielen leichter oder schwieriger zu machen.

Ihr versucht eure drei Hütchen nacheinander möglichst in die Zielfelder mit den höchsten

Punktwerten zu schleudern. Dabei gilt Folgendes:

- Die Landung des Hütchens gilt nur, wenn es mit der Spitze nach unten vollständig in der Öffnung landet.
- Missglückt die Landung, bleibt das Hütchen auf dem Spielfeld und kann durch eines der folgenden Hütchen in die Öffnung hineingeschubst werde.
- Landet ein Hütchen in einer bereits besetzten Öffnung, erhält der Spieler die doppelte Punktzahl.
- Landet ein Hütchen neben dem Zielfeld, darf der Spieler es noch einmal schleudern.

Nachdem alle drei Hütchen auf dem Zielfeld gelandet sind, merkt ihr euch eure erreichte Gesamtpunktzahl oder schreibt sie auf. Die Hütchen nehmt ihr vom Zielfeld. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Nachdem jeder Spieler drei Hütchen geschleudert hat, wird der Sieger ermittelt. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

Salta cappelino

Un gioco per due o più persone dai 6 anni in su.



Contenuto

- 1 piano di gioco
- 2 mani-catapulta
- 6 cappellini
- 1 foglio con le regole del gioco

Regole del gioco

1. Mettere il piano di gioco nel centro della superficie su cui si gioca.
2. Comincia il giocatore più giovane, prende una delle manicatapulta e tre cappellini e mette uno di essi con la punta in su sulla mano-catapulta (nell'apposito contrassegno).
3. Dando un colpetto leggero con l'indice sull'altra parte della catapulta, si fa volare il cappellino.
4. Ogni giocatore deve cercare di far saltare tre cappellini devono andare a finire con la punta in giù in uno dei vari buchi del piano di gioco. Se i cappellini restano sul piano di gioco

ma non si infilano correttamente nei buchi, ci restano finché il giocatore non fa saltare il suo ultimo cappellino. Forse verranno mossi e andranno a finire nei buchi con l'aiuto di un altro cappellino dello stesso giocatore.

5. Se un cappellino va a finire in un buco dove c'era già un altro cappellino, il giocatore totalizza il doppio dei punti là indicati.
6. Ogni giocatore si deve ricordare il punteggio ottenuto (oppure se lo annota). Dopo che tutti i giocatori catapultano i loro tre cappellini, si stabilisce chi ha totalizzato il maggior numero di punti. Questo giocatore è il vincitore del gioco.
7. La distanza fra la mano-catapulta ed il piano di gioco va calcolata in modo che secondo la pratica, l'abilità e l'età dei giocatori, tutti possano avere le stesse possibilità.

Buon divertimento!

Chapeau vole

Un jeu pour 2 joueurs ou plus à partir de 6 ans.



Le jeu contient

- 1 cible
- 2 mains-catapultes
- 6 chapeaux
- 1 règle de jeu

Pour jouer

1. Posez la cible au milieu de la table.
2. C'est le plus jeune qui commence. Il prend une maincatapulte et trois chapeaux. Il pose un chapeau, pointe en haut, sur la marque ronde de la main-catapulte.
3. En frappant doucement avec l'index sur l'autre extrémité de la main-catapulte, il fait voler en l'air le chapeau.
4. Chaque joueur va essayer de catapulter ses trois chapeaux dans la cible. Pour gagner les points qui correspondent à chaque trou, il faut que les chapeaux y soient complètement enfoncés, pointe en bas. Ceux qui sont simplement posés sur la cible ne comptent pas.

Mais ils peuvent y rester: un autre chapeau peut les faire tomber dans un trou.

5. Si un chapeau tombe dans un trou déjà occupé, il rapporte le double de points au joueur qui l'a lancé.
6. Chaque joueur joue ses trois chapeau. Aussitôt après, chacun compte ses points. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.
7. La distance entre la main-catapulte et la cible est déterminée en fonction de l'entraînement, l'adresse et l'âge de chacun, de façon que tous les joueurs aient les mêmes chances.

Amusez-vous bien!

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

