

Vlooienspel

Ravensburger® Spellen nr. **00 422 5**

Ontwerp: Grafisch atelier Otto Maier Verlag Ravensburg

Een behendigheids spel voor 2 tot 6 spelers vanaf 5 jaar

Inhoud: 6 grote fiches

36 kleine fiches

1 beker

1 doelwand

1 doelschijf

2 houdertjes

Variatie 1:

Doel van het spel

Doel van het spel is zo veel mogelijk vlooiën (fiches) van de eigen kleur in de beker te laten springen.

Vorbereiding

Iedere speler krijgt 1 groot fiche en 6 kleine fiches van dezelfde kleur.

Houdt het grote fiche met duim en wijsvinger vast. Dan druk je met de rand van het grote fiche zó op de rand van een klein fiche, dat deze wegspringt.

Een tip:

De fiches springen beter als er een tafelkleed op de tafel ligt dat niet zo dik is.

Spelregels

De beker wordt in het midden van de tafel gezet en alle spelers leggen hun fiches zo op tafel dat ze allemaal even ver van de beker verwijderd zijn (30 tot 50 cm).

De jongste speler mag beginnen. Hij laat één van zijn vlooiën in de richting van de beker springen. Als hij één keer een vlo heeft laten springen, is de volgende speler aan de beurt. De speler krijgt een punt voor elke vlo die in de beker springt. Vlooiën die van de tafel op de grond springen, zijn uit het spel. Zo lang een vlo op de tafel blijft, is hij in het spel en mag hij springen.

Einde van het spel

Het spel is ten einde, als één speler al zijn vlooiën in de beker heeft. Deze speler is winnaar.

Speelt men meerdere ronden, dan is die speler winnaar die als eerste het puntenaantal heeft bereikt dat van te voren is afgesproken.

Variatie 2:

Doel van het spel

Doel van het spel is zo veel mogelijk punten te halen.

Vorbereiding

Iedere speler krijgt 1 groot fiche en 6 kleine fiches van dezelfde kleur. De gestanste kaart wordt met de blauwe zijde naar boven in de doos gelegd. Dit is de doelschijf.

Spelregels

Op een afstand van ongeveer 30 cm laten de spelers hun fiches naar het doel springen. De jongste speler mag beginnen. Deze laat zijn fiche in de richting van het doel springen en noteert het aantal behaalde punten. Dan is de volgende speler aan de beurt.

Bij deze variatie mag elk fiche per ronde maar één keer springen.

De punten worden berekend naar de 3 kleuren van de doelschijf:

- het **blauwe** gedeelte is **25 punten**
- het **witte** gedeelte is **50 punten**
- het **rode** gedeelte is **100 punten.**

Dat gedeelte waar het fiche voor het grootste gedeelte op ligt, telt.

Einde van het spel

Ieder spel bestaat uit 5 rondes. De speler die na 5 rondes de meeste punten heeft, is winnaar.

Variatie 3:

Doel van het spel

Doel van het spel is, de meeste doelpunten te maken.

Vorbereiding

Iedere speler krijgt 1 groot fiche en 6 kleine fiches van dezelfde kleur. De gestanste kaart wordt in de 2 hundertjes gezet en de kant met de doelen komt naar voren te staan.

Spelregels

Op een afstand van ongeveer 20 cm proberen de spelers op het doel te schieten. Het doel is pas bereikt als een fiche door het gat in de kaart springt.

De jongste speler mag beginnen. Hij laat zijn 6 fiches naar het doel springen en noteert de behaalde doelpunten. Dan is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is ten einde, als een speler het van te voren bepaalde aantal doelpunten heeft bereikt. Deze speler is winnaar.

© 1987 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Otto Maier Verlag
Ravensburg**



257153