

### Regole del gioco

La scatola va posta in mezzo alla tavola. Ogni giocatore riceve una pedina grande (pulce grossa) e le piccole del medesimo colore. Ora si stabilisce la distanza da dove i giocatori debbono far scattare le pulci piccole nella scatola, ed il gioco ha inizio.

Ogni giocatore preme con l'orlo della grande pedina, l'orlo di una delle piccole pedine facendola così scattare ad arco. Se la pedina salta nella scatola, il giocatore può far scattare ancora una delle sue pedine. Se invece la pulce non capita nella scatola, allora il giocatore in oggetto deve cedere il turno ad un altro giocatore, e tenterà più tardi di far saltare la sua pulce dal punto dove questa si trova.

Se un giocatore è riuscito a far saltare tutte le sue pulci nella scatola, allora si contano i punti vinti, e quegli che ne avrà in maggioranza avrà vinto il gioco.

**Calcolo:** una pulce nel centro della scatola vale 50 punti; nei numeri della scatola, tanti punti quanti ne segna la scatola; una pulce capitata accanto alla scatola non vale nessun punto.

**Variatione:** Ogni giocatore può far scattare la propria pulce al medesimo tempo.

**Attenzione:** La pulce scatta meglio se posata su di un morbido tappeto.

**IT Attenzione:** A causa delle piccole parti, questo gioco non è adatto a bambini minori di 3 anni.

© 1979 by Nederlandse Spellenfabriek BV - Amsterdam  
under Berne & Universal Copyright Conventions

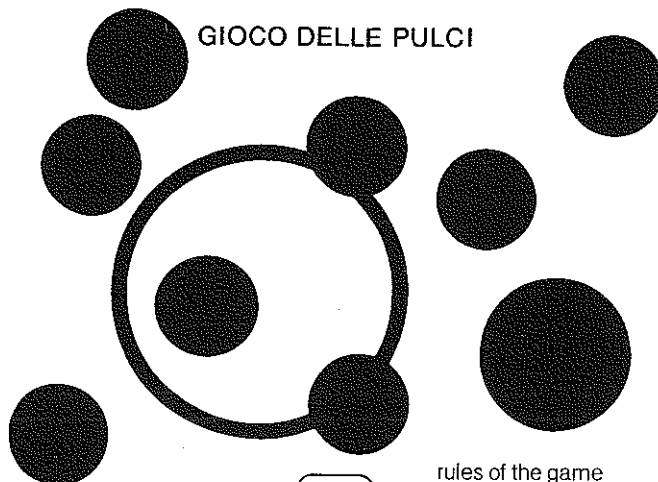
Printed in the Netherlands

1e druk

VLOOIENSPEL \* JEU DE PUCES \* FLOHSPIEL

TIDDLY WINKS \* LOPPESPIL \* LOPPSPEL

GIOCO DELLE PULCI



spelregels  
règle du jeu  
Spielregeln



rules of the game  
spelregler  
spilleregler  
regole del gioco

Nr. 105, 106

## Spelregels

De doos wordt in het midden van de tafel geplaatst en elke speler krijgt één grote vio met de daarbij behorende kleine vlooien van dezelfde kleur. Daarna wordt de arststand bepaald waar vandaan elke speler zijn kleine vio in de doos moet schieten en de vlooien worden daar neergelegd. Om de beurt drukken de spelers met hun grote vio op de rand van één der kleine vlooien, waardoor deze in een boogje wegspringt.

Komt de vio in de doos, dan mag de betreffende speler met één van zijn andere vlooien nogmaals schieten. Komt de vio echter eigenaar de volgende keer vanaf deze plaats schieten. Heeft een der spelers al zijn vlooien in de doos, dan worden de punten geteld en wie de meeste heeft is winnaar.

**Telling:** een vio in het midden van de doos geldt voor 50 punten; op het cijferveld gelden de punten als door het cijfer in het betreffende vakje aangegeven. Een vio naast de doos telt niet mee. **Variatie:** de spelers laten hun vlooien steeds gelijkijdig springen. **Attentie:** de vlooien springen het best op een zacht tafelleed.

**NL Opgeliet:** Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

## Règles du jeu

La boîte est placée au milieu de la table et chaque joueur reçoit une grande puce avec les petites de la même couleur. Les petites puces sont alors placées en ligne droite à une même distance de la boîte. Le premier joueur, fixé par le sort, tâche de faire sauter une petite puce dans la boîte. A cet effet, il pousse avec sa grande puce sur le bord d'une petite, qui fera un bord.

Au cas où la petite puce saute dans la boîte, le joueur peut encore une fois faire sauter une de ses puces. Mais si la puce tombe hors de la boîte, le tour est passé et la prochaine fois, la petite puce doit être lancée de cette même place. Si un joueur a réussi à placer toutes ses puces dans la boîte, on compte le nombre des points de chacun et celui qui a obtenu le plus, est le gagnant.

**Calcul:** une puce au centre de la boîte est 50 points. Un puce dans la boîte obtient tant de points qu'indiqués par le chiffre dans la case en question. Une puce hors de la boîte ne compte pas. **Variante:** tous les joueurs essayent de faire sauter leur puces en même temps. **Remarque:** les puces sautent le mieux sur un tapis de table doux.

**F Attention:** En raison des petites pièces qu'il contient, ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

### **Spielregeln**

Man stellt die Schachtel in die Mitte des Tisches. Jeder Spieler bekommt einen grossen Floh und die kleinen Flöhe derselben Farbe. Dann legen die Spieler die kleinen Flöhe in gleicher Entfernung vor sich auf den Tisch. Mit dem grossen Floh drücken die Spieler nun jeder der Reiche nach auf den Rand eines kleinen Flohs und da springt er schon weg.

Wenn der kleine Floh in die Schachtel kommt, darf der Spieler gleich noch einmal mit einem seiner anderen Flöhe schiessen. Gerät der Floh aber neben die Schachtel, dann ist der nächste Spieler an der Reihe. In diesem Fall muss der Floh, wenn er wieder dran ist, von seinem neuen Platz in die Schachtel geschossen werden. Hat einer der Spieler alle seine Flöhe in der Schachtel, dann werden die Punkte gezählt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

**Punktezahlung:** ein Floh in der Mitte der Schachtel gilt für 50 Punkte und ein Floh in der Schachtel für soviel Punkte wie die Ziffer im betreffenden Fächlein zeigt; ein Floh neben der Schachtel hat keinen Wert.

**Variation:** alle Spieler können ihre Flöhe auch gleichzeitig springen lassen.

**Zur Beachtung:** die Flöhe springen am besten auf einer weichen Tischdecke.

### **Rules of the game**

The box is placed in the middle of the table and each player gets one large counter with the appropriate smaller counters of same colour.

Now decide the distance from which each player must try to throw his small counters into the box. In turn the players press with their large counter on the edge of a small one, causing it to fly into the box. If the first player succeeds in getting his first counter into the box, he may have another shot with one of his other counters. If a counter fails to land in the box, the player must start shooting from this new position when his next turn comes round.

When one of the players has succeeded in getting all his counters into the box, the number of points obtained is counted and the player who has the highest total is the winner.

**Scoring:** One counter in the centre of the box scores 50 points. The figures in the box show the points scored by a counter in each compartment. A counter landing near the box does not count.

**Variation:** All the players try to make their small counters jump into the box at the same time.

**Note:** The counters jump best on a soft table-cloth.

**D Vorsicht:** Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.

**GB Caution:** This game contains small parts and is not suitable for children under 3 years.

nehåller smådelar och är ej lämpligt för barn under

**DK Advarsel:** Dette spil er uegnet for børn under 3 år da det indeholder smådele.

loppa och små loppor i samma färg.  
pejplanen mitt på bordet.  
lycker spelarna en efter en på kanten av  
å hoppar den i väg! Kommer loppan i  
är spelets mening) så får ägaren av  
ill med en av sina andra loppor.  
lan om asken, så måste man knäppa  
ns tur igen, från den plats där den tigger  
larna har alla sina loppor i asken, så räknas  
flista poängen är segraren!  
a mitt i asken gäller för 50 poäng; en loppa  
ånga poäng som siffran på platsen visar; en  
nte.  
kan låta sina loppor hoppa samtidigt  
ppar bäst på ett mjukt underlag.

### Spilleregler

Hver af spillerne får stor lopp og små lopper i samme farve.  
Åsken med spillebræt stilles midt på bordet. Dernæst lægger  
spillerne de små lopper foran sig på bordet, alle i samme årstand  
fra asken.  
Efter tur trykker spillerne nu hver med sin store lopp på kanten  
at en lille lopp . . . og hopsa, springer den at sted. Når lopp  
springer i asken - det er selvfølgelig meningen - må dens ejer  
endnu engang skyde med en at sine andre lopper. Faldet en lopp  
ved siden at asken, skal den fra sin nye plads skydes i asken,  
når det er dens tur.  
Har en at spillerne fået alle sine små lopper i asken, bliver points  
talt. Den, der har flest points, har vundet.  
**Pointtælling:** en lopp midt i asken giver 50 points, en lopp på  
spillebrættet giver så mange points, som tallet nedeunder angiver.  
En lopp på bordet tæller ikke.  
**Variation:** alle spillerne kan samtidig lade deres lopper springe.  
**Bemærk:** lopperne springer bedst på et blødt tæppe.