

HÜTCHENSPIEL

  SPIELEANLEITUNG  



SPIELANLEITUNG:

Zahl der Spieler: 2 - 4

Inhalt: 12 Hütchen (3 in einer Farbe),
4 Katapulte, Lochplatte im Schachtelunterteil,
Spielanleitung

Das Hütchen-Spiel ist echter Spiele-Klassiker für Kinder.

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler bekommt ein Katapult und drei Hütchen in einer Farbe. Spielen weniger als 4 Spieler, kommen die nicht gebrauchten Hütchen und Katapulte zur Seite. Bei nur 2 Spielern kann jeder 6 Hütchen verwenden, z.B. Spieler A die drei roten und gelben Hütchen, Spieler B die drei grünen und blauen. Das Schachtelunterteil mit der Lochplatte kommt in die Mitte des Tisches. Jeder Spieler stellt sein Katapult in etwa der gleichen Entfernung auf. Wer mehrere Spiele spielen will, sollte auf einem Stück Papier Tabellen mit den Namen der Spieler erstellen, damit man für jedes Spiel die Punkte eintragen kann.

Spielziel:

Es geht darum, seine Hütchen auf die Lochplatte zu schleudern, um möglichst viele Punkte zu bekommen.

Spielverlauf:

Reihum darf jeder Spieler ein Hütchen auf die Lochplatte schleudern. Dazu legt er das Hütchen mit der Spitze nach oben auf das Katapult - einmal kräftig mit dem Finger darauf tippen - und das Hütchen fliegt in Richtung Lochplatte. In den Öffnungen sind verschiedene Punktzahlen zu erkennen. Als Treffer gelten nur Hütchen, die tatsächlich in eine Öffnung hineinfallen. Bleibt das Hütchen auf der Platte liegen, darf der Wurf wiederholt werden. Fällt es dagegen neben das Schachtelunterteil, darf der Wurf nicht wiederholt werden.

In beiden Fällen ist der nächste Spieler an der Reihe. Ein Spieler (bei Kindern muss es jemand sein, der bereits schreiben kann) notiert nach jedem Treffer die Punkte, die der Spieler erzielt hat- oder macht einen Strich, wenn dessen Hütchen daneben ging. So wird gespielt, bis jeder Spieler seine Hütchen verschossen hat.

Ende des Spieles:

Wenn alle Hütchen verschossen sind, werden die Punkte jedes Spielers addiert. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Man kann auch mehrere Spiele spielen und dann den Gesamtsieger ermitteln.

Viel Spaß!



Le istruzioni del gioco:

Numero dei giocatori: 2 - 4

Contenuto: 12 cappelli (3 in ogni colore),
4 catapulte, Cartoncino forato nella parte inferiore
della scatola, istruzioni del gioco

Il gioco dei cappelli volanti è un vero classico per bambini.

Preparazione al gioco:

Ogni giocatore riceve una catapulta e tre cappelli dello stesso colore. Nel caso in cui partecipino meno di 4 giocatori, i cappelli e le catapulte non utilizzati vengono messi da parte. Qualora i giocatori siano 2, ognuno può utilizzare 6 cappelli, ad esempio il giocatore A tre cappelli rossi e tre gialli, il giocatore B tre verdi e tre blu. La parte inferiore della scatola con il cartoncino forato viene posta al centro del tavolo. Ogni giocatore posiziona la sua catapulta pressoché alla stessa distanza. Qualora si desideri giocare più partite, conviene disegnare su un foglio di carta una tabella con i nomi dei giocatori, in modo da poter inserire i punti ottenuti nel corso di ogni gioco.

Scopo del gioco:

Obiettivo del gioco è catapultare i propri cappelli sul cartoncino forato in maniera talmente precisa da conquistare più punti possibile.

Svolgimento del gioco:

Ogni giocatore può far volare a turno un cappello. Per fare ciò occorre che posizioni il cappello con la punta verso l'alto sulla catapulta – prema una volta con energia - e il cappello volerà in direzione del cartoncino. Nei fori è riportato il numero di punti ottenibili. Solo i cappelli che si infilano in uno dei fori sono considerati lanci validi. Qualora il cappello rimanga sul cartoncino senza infilarsi nel foro, è possibile ripetere il lancio. Nel caso in cui invece esso cada fuori dal cartoncino, il giocatore non può ripetere il lancio. In entrambi i casi tocca al giocatore successivo. Un giocatore (nel caso di bambini deve essere qualcuno che sappia già scrivere) annota dopo ogni lancio i punti che il giocatore ha ottenuto – o segna un trattino, nel caso in cui il cappello sia caduto fuori del piano di gioco. Si gioca finché ogni giocatore ha lanciato tutti i suoi cappelli.

Fine del gioco:

Quando tutti i cappelli sono stati lanciati, vengono sommati i punti di ogni giocatore. Chi ha più punti, ha vinto il gioco. Si possono anche disputare più partite, per poi stabilire il vincitore finale del gioco.

Buon divertimento!



Règle du jeu



Nombre de joueurs: 2 - 4

Contenu: 12 petits chapeaux (3 de chaque couleur), 4 catapultes, plan de jeu à trou se trouvant dans le fond de la boîte de jeu, règle du jeu

Le jeu des chapeaux volants est vraiment un classique pour les enfants.

Préparation du jeu:

Chaque joueur reçoit une catapulte et trois petits chapeaux de la même couleur. Si les joueurs sont moins de 4, les chapeaux et la catapulte non utilisés sont mis de côté. Si les joueurs ne jouent qu'à deux, chaque joueur peut utiliser 6 petits chapeaux, par exemple le joueur A a les trois petits chapeaux rouges et jaunes, le joueur B lui reçoit les chapeaux verts et bleus. Le fond de la boîte avec le plan à trou est placé au milieu de la table. Chaque joueur place sa catapulte environ à la même distance. Si les joueurs veulent jouer plusieurs parties, il est conseillé de dresser sur une feuille de papier un tableau comportant le nom des joueurs afin qu'il soit possible d'inscrire le nombre de points obtenus à chaque partie.

But du jeu:

Le jeu consiste à catapulter ses petits chapeaux sur le plan à trou afin de collecter le plus de points possible.

Déroulement du jeu:

Les joueurs ont le droit chacun à leur tour de catapulter un petit chapeau sur le plan à trou. Pour cela, le joueur place un petit chapeau avec la pointe vers le haut sur la catapulte – appuie une fois avec le doigt sur la catapulte – et le petit chapeau vole en direction du plan à trou. Plusieurs points sont visibles dans les trous. Un petit chapeau est considéré comme réussi s'il tombe vraiment dans le trou. S'il reste sur le plan de jeu, le joueur a le droit de le catapulter à nouveau. Si le chapeau atterrit en dehors du fond de la boîte de jeu, le joueur ne peut pas relancer. Dans les deux cas, c'est au tour du joueur suivant. Un joueur (il doit s'agir d'un enfant ou d'un adulte sachant écrire) note les points obtenus par un joueur après chaque coup réussi - ou fait un trait pour chaque chapeau qui a atterri à côté. Le jeu continue jusqu'à ce que chaque joueur ait catapulté tous ses chapeaux.

Fin du jeu:

Une fois que tous les petits chapeaux ont été catapultés, les points de chaque joueur sont additionnés. Le joueur, qui a obtenu le plus de points, gagne le jeu. Il est également possible de jouer plusieurs parties et de désigner un gagnant.

Amusez-vous bien !

Game instructions



Number of players: 2 - 4

Contents: 12 hats (3 in one colour), 4 catapults, target board with holes game, instructions

Flying hats is a great game classic for children.

Game set-up:

Each player gets a catapult and 3 little hats in one colour. If there are less than 4 players, the hats and catapults not being used, are placed to the side. When playing with 2 players, each one may use 6 hats, for example, player A the 3 red and yellow ones and player B the 3 green and blue ones. The bottom of the box with target board is placed in the middle of the table. Each player puts his/her catapult about the same distance away from the target. Those who want to play several games, may draw a table on a piece of paper containing the names of each player, so you can record the points for each game.

Aim of the game:

The goal is to shoot your hats into the target board in the most ideal way to score as many points as possible.

Gameplay:

Taking turns, each player can shoot one of his/her hats onto the target board. To do so, you place your hat, tip up, on the catapult - tap it once firmly with your finger - and the hat flies toward the target board. In the holes, you can see different points. Only those hats that, in fact, fall into one of the holes, are scored as points. If the hat stays on the board (without falling into a hole), the shot may be repeated. If the hat doesn't land on the target board at all, the shot may not be repeated. In this case, it is the next player's turn. One player (when children are concerned, it has to be someone who can write) records the points scored by each player after their shot - or a strike in case the hat didn't hit the target. The game continues until each player has shot all their hats.

End of the game:

After all hats have been shot, the points of each player are summed up. Whoever has the most points wins the game. You can also play several games and then determine the overall winner.

Have fun!



NORIS-SPIELE © 2013
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany



www.noris-spiele.de

60 604 9102