

Flohnhüpfen**401.01**

Spieler: 2 bis 4

Spielzubehör: 1 Würfelbecher; 4 große Chips in 4 Farben; 16 kleine Chips, je 4 pro Farbe

Spielziel: Wer zuerst seine 4 "Flöhe" in den Becher schnippen kann, gewinnt das Spiel.

Gespielt wird auf einer ebenen, weichen Unterlage (Tischtuch). Der Würfelbecher wird in die Mitte gestellt. Jeder Spieler erhält die Chips einer Farbe (4 kleine, 1 großen).

Der Startspieler wird ausgelost, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Alle Spieler müssen etwa gleich weit vom Würfelbecher entfernt sitzen. Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, legt vor sich einen kleinen Chip ab. Dann drückt er mit dem großen Chip so auf den hinteren Rand des kleinen, daß dieser davonspringt – nach Möglichkeit in den Becher hinein.

Landet der Chip im Becher, bleibt er darin liegen. Landet der Chip daneben, muß ihn der Spieler wieder an sich nehmen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer zuerst alle sein vier Chips in den Würfelbecher geschnippt hat, gewinnt das Spiel.

Variante:

Ein Chip, der neben dem Becher landet, bleibt dort liegen und muß von dort aus weiterbefördert werden.

Flohfangen**401.02**

Spieler: 2 bis 4

Spielzubehör: 4 große Chips in 4 Farben; pro Farbe 4 kleine Chips

Spielziel: Wer am Ende die meisten gegnerischen Chips gefangen hat, gewinnt das Spiel.

Gespielt wird auf einer ebenen, weichen Unterlage. Jeder Spieler erhält die 5 Chips einer Farbe. Der Startspieler wird ausgelost, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Zunächst legt jeder Spieler seine 4 kleinen Chips vor sich ab. Dann schnippt gleichzeitig jeder einen seiner kleinen Chips in die Mitte des Tisches.

Jetzt setzt der Startspieler das Spiel fort. Er versucht, irgendeinen seiner kleinen Chips so zu schnippen, daß er ganz oder teilweise auf einem kleinen Chip anderer Farbe landet. Gelingt das, darf er den "gefangenen" Chip an sich nehmen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle seine 4 Chips verloren hat. Es gewinnt, wer die meisten Chips seiner Gegner gefangen hat.

Flohspringen**401.03**

Spieler: 2 bis 4

Spielzubehör: 4 große Chips in 4 Farben; je 4 kleine Chips pro Farbe; Hindernisse

Spielziel: Wer zuerst alle seine 4 Chips über die Hindernisse ins Ziel bringt, gewinnt das Spiel.

Zunächst wird aus diversen Gegenständen eine Hindernisbahn beliebiger Länge aufgebaut. Spielt man auf dem Tisch, so eignen sich Tassen, Teller, Bücher usw. besonders. Spielt man auf dem Teppichboden, können auch größere Hindernisse benutzt werden: Töpfe, Kissen, Hocker, Stuhl usw.

Start und Ziel der Hindernisbahn müssen festgelegt werden. Bei allen Hindernissen, bei denen die Chips hineinfallen, muß ein Punkt festgelegt werden, von dem aus sie das Spiel fortsetzen. Jeweils zwei Spieler beginnen auf ein Zeichen gleichzeitig das Rennen – indem sie so schnell wie möglich ihre 4 Chips über die Bahn schnippen. Wer als letzter ins Ziel kommt, scheidet aus. Jeweils die Sieger aus zwei Läufen treten gegeneinander an, bis zum Schluß der Gesamtsieger ermittelt ist.