

# Hütchenspiel

**Das beliebte Geschicklichkeitsspiel für  
2–4 Kinder ab 3 Jahren.**

**Inhalt:** 1 Zielfeld  
1 Katapultwippe  
4 Hütchen  
1 Spielanleitung

## **Ziel des Spiels**

*Die meisten Punkte zu sammeln.*

## **Spielregeln**

Das Schachtelunterteil mit den Zielfeldern wird in die Tischmitte gestellt. Dann nimmt sich jeder Spieler ein Hütchen. Ein Kind das schon zählen kann, wird als Spielleiter bestimmt. Die Entfernung zwischen dem Zielfeld und der Katapultwippe wird nun für jeden Spieler festgelegt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Er stellt sein Hütchen auf den runden Teil der Katapultwippe. Mit einem leichten Antippen des hinteren Teils der Katapultwippe versucht der Spieler das Hütchen in das Zielfeld zu katapultieren. Dort sollte es mit der Spitze nach unten in einer der Öffnungen – mit der höchstmöglichen Punktzahl – landen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Trifft ein Hütchen nicht das Zielfeld, so erhält der Spieler keine Trefferpunkte. Hütchen, die zwar auf dem Zielfeld, aber nicht mit der Spitze in die Öffnung fallen, können dort liegenbleiben. Möglicherweise wird dieses Hütchen durch das Hütchen eines anderen Spielers doch noch in ein Zielfeld befördert. Der Spieler, der das Hütchen zuerst geschleudert, erhält dann nachträglich noch die Trefferpunkte. Trifft der Spieler direkt in ein bereits im Zielfeld liegendes Hütchen eines anderen Spielers, so erhält er für dieses zweite Hütchen die doppelte Punktzahl. Sobald die Spieler alle Hütchen in den Zielfeldern haben, werden die Punkte für die einzelnen Spieler zusammengezählt. Sieger ist, wer die meisten Punkte hat.

# Chapeaux volants

**Jeu d'adresse hautement apprécié pour  
2–4 enfants dès 3 ans.**

**Contenu:** 1 plan de jeu  
1 catapulte  
4 petits chapeaux  
1 règle de jeu

## **Objectif du jeu**

*Obtenir le maximum de points.*

## **Règle du jeu**

Déposer le plan de jeu, à savoir l'envers du coffret, au milieu de la table. Remettre un petit chapeau à chaque joueur. Désigner comme meneur de jeu un enfant sachant déjà compter et additionner. Déterminer pour chaque joueur la distance entre le but et la catapulte. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur ouvre la partie. Il place son petit chapeau sur l'avant arrondi de la catapulte et, en appuyant légèrement sur l'arrière, essaie de catapulter son petit chapeau en direction d'un but. Son petit chapeau devrait atterrir, pointe dirigée vers le bas, dans l'un des creux du plan de jeu portant le chiffre le plus élevé possible. Puis c'est au tour du joueur suivant. Lorsqu'un petit chapeau ne parvient pas au but, le joueur ne touche pas de points. Les petits chapeaux qui n'atterrissent pas sur la pointe peuvent demeurer ainsi. Il se pourrait qu'un tel petit chapeau soit par la suite retourné, à savoir placé dans la bonne position, par celui d'un autre joueur. C'est alors le joueur qui le premier a catapulté son petit chapeau dans le mauvais sens qui touchera ultérieurement les points. Lorsqu'un joueur lance son petit chapeau dans celui d'un autre déjà parvenu au but, il touche le double de points pour ce deuxième petit chapeau. Dès que tous les petits chapeaux ont atterri sur le plan de jeu, les points des joueurs sont additionnés. La victoire revient à celui qui obtient le maximum de points.

# Cappellini volanti

**Un appassionante gioco di destrezza per  
2-4 bambini dai 3 anni in su.**

**Contenuto:** 1 cartellone con bersagli  
1 catapulta  
4 cappellini  
1 regole del gioco

## **Scopo del gioco**

*totalizzare il punteggio più alto.*

## **Regole del gioco**

*La parte inferiore della scatola coi bersagli verrà posta al centro del tavolo. Ogni giocatore prende poi un cappellino. Un bambino che sa già contare dirige il gioco. Per ogni giocatore si stabilirà la distanza tra la catapulta e il bersaglio da colpire. Si gioca in senso orario. Inizia il partecipante più giovane che colloca il suo cappellino sulla parte rotonda della catapulta. Premendo leggermente la parte posteriore della catapulta, il giocatore cercherà di colpire il bersaglio col suo cappellino. Il cappellino deve arrivare con la punta rivolta verso il basso nell'apertura del bersaglio, possibilmente col punteggio più alto. Tocca poi al giocatore successivo. Se un giocatore non colpisce il bersaglio non totalizza alcun punto. I cappellini che non colpiscono il bersaglio con la punta rivolta in basso rimangono sul cartellone. Può infatti succedere che vengano spinti correttamente nell'apertura dal tiro di un altro giocatore. In questo caso il proprietario del cappellino vince ugualmente i punti abbinati al bersaglio. Se un giocatore colpisce un bersaglio dove si trova già il cappellino di un altro partecipante, riceve il punteggio doppio. Quando tutti i cappellini sono stati lanciati correttamente, si conteranno i punti conseguiti dai singoli giocatori. Vince chi ha totalizzato il punteggio più alto.*

