

Flitzpiepen

ein Spiel für 2 bis 4 Personen ab 8 Jahren



Höpinger
Spielwerkstatt

Beim Spiel "Flitzpiepen" gilt es möglichst viele Hindernisse (Sperrsteine) zu überwinden um einen seiner Spielsteine ins Ziel zu bringen. "Flitzpiepen" gibt es in mehreren Größen. Ein besonderes Merkmal sind die vertieften Spielfelder. Durch den festen Stand der Spielsteine kann das Spiel fast überall gespielt werden. Auch bei Spielunterbrechungen bleibt die Spielsituation immer fixiert. Desweiteren haben wir den Boden der Kiste mit Filz ausgelegt und so kann die Kiste als Würfelunterlage benutzt werden. In der neuesten Auflage haben wir als Besonderheit vier farbige Würfel dazugelegt. Jeder Mitspieler hat seinen eigenen Würfel. Somit kann man probieren, mit allen Würfeln gleichzeitig zu würfeln, denn jeder Spieler kann seine zu

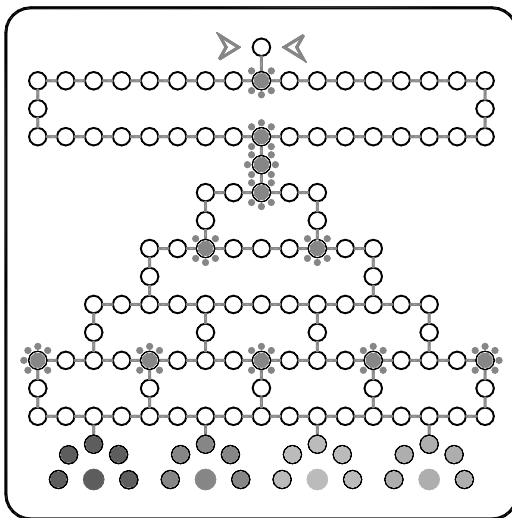


Abb. Spielfeld mit
Grundaufstellung der Sperrsteine

setzende Zahl erkennen.

Es empfiehlt sich jedoch dabei, die Reihenhenfolge beim Setzen beizubehalten. Das heißt: Ein Spieler würfelt mit allen Würfeln, der nächste Spieler im Uhrzeigersinn beginnt mit dem Setzen. Der Spieler der gewürfelt hat setzt also zuletzt. In der nächsten Runde würfelt der Spieler der zuerst mit dem Setzen begonnen hat.

Spielregel:

Am **Flitzpiepen** Spiel können zwei bis vier Spieler teilnehmen. Ziel des Spieles ist es, möglichst als Erster das Zielfeld mit einem seiner Spielsteine zu erreichen.

Jeder Teilnehmer stellt seine Spielsteine in die Startfelder, gleichzeitig werden die sogenannten Sperrsteine in die markierten Felder gestellt (siehe Abb.). Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt. Alle Spielsteine starten von dem Feld vor seinen Startfeldern. Es müssen nicht sofort alle Spielsteine ins Spiel gebracht werden. Man zieht so viele Felder vorwärts, seitwärts oder rückwärts, wie die Augenzahl des Würfels anzeigt.

Innerhalb eines Wurfes muss man sich für eine Richtung entscheiden. Im Übrigen darf bei einer 6 nicht nochmals gewürfelt werden. Kommt ein Spielstein auf ein Spielfeld, auf dem ein gegnerischer Stein steht, so wird der gegnerische Stein ins Startfeld zurückgesetzt. Ansonsten dürfen die Spielsteine übersprungen werden. Wird der Weg von einem Sperrstein behindert, so darf dieser nicht übersprungen werden. Nur bei einem genauen Wurf auf den Sperrstein darf man diesen entfernen und auf ein beliebiges Feld stellen. Die einzige Ausnahme stellt die unterste Reihe vor den Startfeldern dar. Kann ein Spieler seine Steine mit seinem Wurf nicht bewegen, so verfällt der Wurf. Hat er jedoch die Möglichkeit, seine gewürfelte Augenzahl zu setzen, so muss er das tun, schlimmstenfalls auch rückwärts. Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler mit seinem Spielstein das Ziel erreicht.

**Viel Spaß beim Räumen der
Hindernisse wünscht die
Höpinger Spiele-Werkstatt !**

© Gumpert & Winken GbR
Höpingen 61
48720 Rosendahl

Bezugsadresse: Höpinger Spiele-Werkstatt 48720
Rosendahl Darfeld, Tel 02545/204
www.spiele-werkstatt.de

Wegen verschluckbarer Kleinteile für
Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet.
Diesen Hinweis bitte aufbewahren