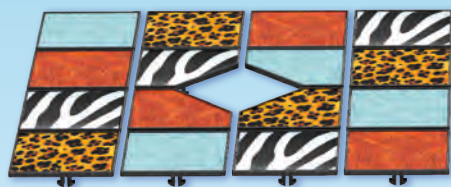


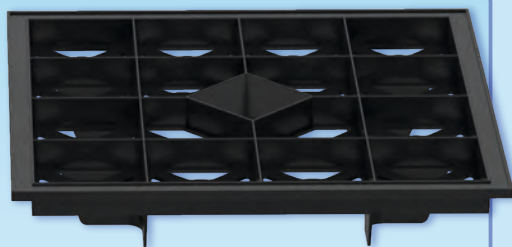


Floh-Alarm im Zoo! Oh je, wo kommen plötzlich diese vielen kleinen piksenden Gesellen her? Flöhe, wohin man schaut! Der Orang-Utan, der Jaguar, das Lama und das Zebra wissen gar nicht, wo sie zuerst kratzen sollen. Könnt ihr ihnen helfen, die kleinen Biester schnell loszuwerden? Aber wie das mit Flöhen so ist: Sind sie hier fort, tauchen sie dort wieder auf. Ein munteres Hin-und-Her-Gehopse ist das, bei dem ihr schnell reagieren und gut zielen müsst, um zu gewinnen.

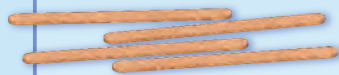
Spielmaterial



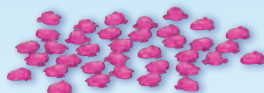
16 Spielfeld-Elemente
(4 pro Tier, erkennbar am jeweiligen Tierfellmuster)



1 Spielfeld-Rahmen



4 Holzstäbchen



36 Flöhe
(32 Flöhe braucht ihr maximal fürs Spiel, 4 Flöhe sind Ersatz)



4 Tierchips

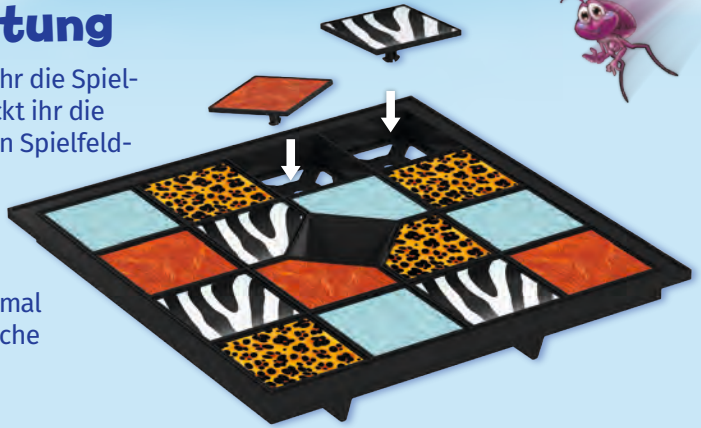


Spielziel

Auweia! Auf den Fellen der vier Tiere wimmelt es nur so von Flöhen. Wer schafft es zuerst, alle vier Spielfelder des eigenen Tieres von den lästigen Plagegeistern zu befreien?

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel baut ihr die Spielfläche zusammen. Dazu klickt ihr die 16 Spielfeld-Elemente in den Spielfeld-rahmen. **Wichtig dabei ist, dass die 16 Spielfelder genauso angeordnet sind wie auf der folgenden Abbildung.** Habt ihr das einmal gemacht, bleibt die Spielfläche für alle weiteren Spiele so zusammengebaut.



Habt ihr euch bei der Anordnung der Spielfeldelemente vertan, könnt ihr die Elemente wieder aus dem Rahmen herausholen, indem ihr die zwei Stege am unteren Ende zusammendrückt und das Teil nach oben durch das Loch im Rahmen herauszieht.

Vor jedem Spiel stellt ihr die Spielfläche in den Schachtelboden.

Nun entscheidet ihr, mit welchem Tier ihr spielen möchtet. Jede und jeder von euch wählt ein Tier aus, nimmt sich den entsprechenden Tierchip und legt ihn vor sich ab. So wisst ihr immer, wer mit welchem Tier spielt.

Nehmt euch alle ein Holzstäbchen als Sprunghilfe. Legt nun noch mittig auf jedes Spielfeld 2 Flöhe.



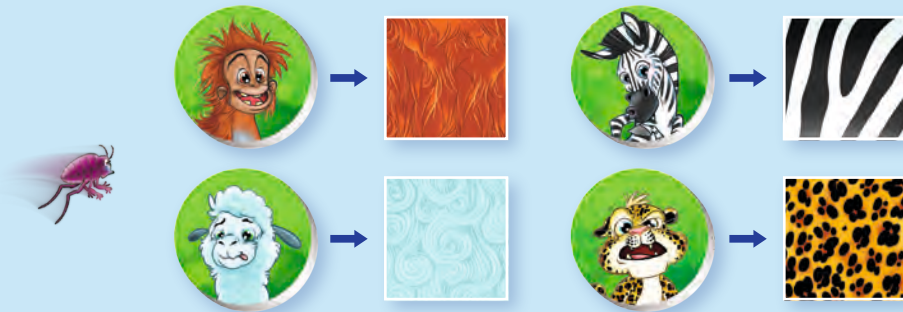
Spielt ihr zu zweit, könnt ihr auch folgende Variante ausprobieren: Entscheidet euch jeweils für zwei Tiere, die ihr von den Flöhen befreien möchtet. Legt in diesem Fall zu Beginn des Spiels aber nur jeweils 1 Floh auf jedes Spielfeld.



Auf die Flöhe, fertig, los!

Wer von euch zuletzt einen Floh gesehen hat, beginnt. Niemand? Kein Problem, die kleinen Biester sind auch wirklich schwer zu finden. In diesem Fall fängt der oder die Jüngste an, und dann spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Schaut euch die Spielfläche an: Zu jedem Tier gehören 4 Felder, die ihr am gleichen Fellmuster erkennt. Nun gilt es, die 4 Felder des eigenen Tieres von allen Flöhen zu befreien.



Wenn du an der Reihe bist, nimmst du dein Stäbchen und tippst damit einmal kurz und schnell auf ein beliebiges Spielfeld.

An welcher Stelle des Spielfeldes du tippst, ist dir überlassen. Machst du das schnell genug und mit der richtigen Stärke, springen die Flöhe auf dem Feld in die Höhe. Im besten Fall landen sie dann auf den Spielfeldern deiner Mitspieler, manchmal aber leider auch wieder auf einem deiner Felder. Danach ist dein Zug zu Ende und der oder die Nächste ist an der Reihe.



Ein kleiner Tipp: Übt das Springenlassen der Flöhe vor dem ersten Spiel. Ihr werdet merken, dass ihr schnell Übung darin bekommt, wie, wo und wie stark ihr am besten mit dem Stäbchen tippst, damit die Flöhe gut springen.

Zu Anfang oder wenn ihr noch etwas ungeübt seid, könnt ihr auch vereinbaren, dass ihr noch einen zweiten Tippversuch mit dem Holzstäbchen habt, sollte beim ersten Mal kein Floh gesprungen sein.

Lasst die Flöhe auf diese Weise wild hin- und herspringen. Lediglich die folgenden Regeln müsst ihr beachten:

► Flöhe, die außerhalb der Spielschachtel oder auf dem Rand der Spielfläche landen, musst du sofort wieder zurück auf **deine eigenen Spielfelder** setzen. Wo du die Flöhe auf dem jeweiligen Spielfeld platzierst, ist dir überlassen. Sind mehrere Flöhe außerhalb der Schachtel gelandet, kannst du entscheiden, ob du sie alle auf dasselbe beliebige Feld deines Tieres setzt, oder sie auf mehrere deiner Felder verteilst.

► Landet mindestens ein Floh in der Kuhle in der Mitte der Spielfläche, bist du gleich noch einmal dran und darfst erneut mit dem Holzstäbchen auf ein Feld tippen und die Flöhe springen lassen. Die Anzahl der Flöhe, die in einem Zug in der Kuhle landen, spielt dabei keine Rolle. Aus der Kuhle nehmt ihr die Flöhe nicht mehr heraus. Sie bleiben dort bis zum Ende des Spiels.



Spielende

Liegen am Ende deines Spielzugs auf keinem deiner 4 Spielfelder mehr Flöhe, das heißt, alle deine 4 Felder sind frei von Flöhen, ist das Spiel sofort zu Ende, und du hast gewonnen. Aber bekanntermaßen sind Flöhe ja lästig und kommen schnell wieder. Da hilft dann nichts anderes, als gleich eine weitere Partie „Floh im Zoo“ zu spielen.

Noch ein kleiner Tipp:

Wenn ihr zu viert spielt, könnt Ihr auch mit weniger Flöhen spielen. Das kann das Spiel etwas kürzer machen. Legt in diesem Fall auf zwei eurer Felder zwei Flöhe und auf zwei Felder nur einen Floh.



Autor, Agentur und Verlag bedanken sich bei beim White Castle Spieleautor:innenstammtisch sowie bei allen anderen kleinen und großen Spieletester:innen.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Art.-Nr.: 40637

Spieleautor: Florian Nadler
Agentur: whitecastle.at
Illustration: Kinetic/Glen Viljoen
Redaktion: Meike Wilken
Grafik Design & 3D: designstudio1.de

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

