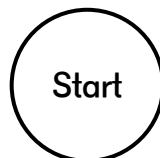
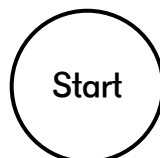


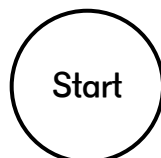
3	2	1	1	2	3
3	1	2	2	1	3
1	2	3	3	2	1
1	2	3	3	2	1
3	1	2	2	1	3
3	2	1	1	2	3



5	4	3	3	4	5
4	3	2	2	3	4
3	2	5	1	2	3
3	2	1	5	2	3
4	3	2	2	3	4
5	4	3	3	4	5



5	4	3	3	4	5
6	5	4	3	2	10
7	4	2	10	1	9
8	3	10	9	3	8
9	1	7	2	4	7
10	2	3	4	5	6



1. Schuss	2. Schuss	Zusammen

1. Schuss	2. Schuss	Zusammen

1. Schuss	2. Schuss	Zusammen

1. Schuss	2. Schuss	Zusammen

1. Schuss	2. Schuss	Zusammen

1. Schuss	2. Schuss	Zusammen

1. Schuss	2. Schuss	Zusammen

1. Schuss	2. Schuss	Zusammen

Auf den „Startpunkt“ wird ein Chip vom „Flohspiel“ oder etwas Ähnliches gelegt (Murmeln rollen zu extrem). Mit dem Finger oder einem Stift erhält der Chip einen Stoß. Die Ziffer, auf der er liegen bleibt, wird eingetragen. Dann der 2. Stoß. Beide eingetragenen Ziffern werden addiert. Danach ist der Mitspieler „dran“. Es kann nach 2 oder mehr „Runden“ der Sieger ermittelt werden. Es ist auch ein direkter Vergleich, „wer mehr hat“, möglich.

Tipp: Ich habe die „Spielplatten“ laminiert und den oberen Rand und die Seitenränder mit Rollenpflaster beklebt. Dadurch „schießen“ die Chips nicht so häufig „übers Ziel hinaus“.