



ROMBOL

Denkspiele

www.rombol.de
ROMBOL GmbH
Friedrich-List-Str. 65
33100 Paderborn

Info Box	
Anzahl der Spieler	2
Geeignet ab	8
Spieldauer	15 - 20 Min.
Genre	
Gesellschaftsspiel	

Art.-Nr. 8957



„15“

Fred Horn, Niederlande und Niek NFFX Neuwahl, Italien (2016)

Material

- 1 Spielbrett
- 1 Zählleiste
- 14 Spielscheiben mit den Ziffern 1 bis 14 auf jeder Seite, wobei die Summe der Ziffern beider Seiten immer 15 ergibt (z.B. 2 + 13)
- 2 Zählstifte

Ziel des Spiels

Als erster Spieler 100 oder mehr Punkte zu erzielen.

Spielvorbereitung

Das Spielbrett (Schiebedeckel) wird zwischen die beiden Spieler gelegt. Der Spielkasten wird umgedreht und mit der Zählleiste nach oben zwischen die Spieler gelegt. Jeder Spieler erhält nach dem Zufallsprinzip 7 Spielsteine.

Spielverlauf

Beide Spieler nehmen ihre 7 Spielscheiben in die Hände, schütteln sie und lassen sie auf den Tisch fallen. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt. Haben beide Spieler eine gleichhohe Zahl, entscheidet die zweithöchste Zahl. Der Startspieler legt 1 oder 2 Spielscheiben auf eine Ziffer des Spielbretts.

Bei 1 Spielscheibe entsprechen sich beide Ziffern, bei zwei Spielscheiben entspricht die Ziffer des Spielbretts der Summe oder der Differenz der Ziffern beider Spielscheiben. Die „0“ kann nur durch ein Paar Spielsteine mit gleicher Ziffer belegt werden. So ergibt sich die Differenz „0“. Der Wert des so belegten Feldes entspricht der Ziffer des Feldes und wird als positive Punktzahl in der Zählleiste festgehalten. Das Feld mit der Ziffer „0“ hat den Wert 10 Punkte. Danach belegt der andere Spieler ein Feld.

Ende des Spiels

- Wenn der Spieler keine Spielscheiben mehr legen kann, endet sein Spiel.
- Wenn keine Spielscheibe mehr gelegt werden kann, endet die Spielrunde. Die Zahlen auf den Spielscheiben, die noch vor den Spielern liegen, werden addiert und auf der Zählleiste als Minuspunkte notiert.
- Die nächste Spielrunde startet.

Ende der Spielserie

- Wenn die Punktesumme eines Spielers über 100 Punkte ist, gewinnt dieser Spieler
- Wenn beide Spieler am Ende der Serie mehr als 100 Punkte haben, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.
- Haben beide Spieler die gleiche Punktzahl über 100 Punkte, endet die Serie mit einem Unentschieden für beide Spieler.

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.
Spielzeug oder Kleinteile können verschluckt oder eingeatmet werden.

„15“

Fred Horn, Netherland and Niek NFFX Neuwahl, Italien (2016)

Material

Use the material for the Puzzle-Board-Game „15“
Pencil and Paper to hold the Score

Aim of the Game

To be the first Player to reach a Total (sum of the Scores per Turn) of 100 Points or more.

Rules

The Board is placed between the 2 Players on the Table.

Before every Round the 14 disks are divided into a total of 7 for each Player.

Both Players shuffle their disks and throw them on the Table.

The disks stay visible for both Players on the Table.

The Player with the highest number on one of his disks starts:

If both Players do have the highest number the next highest is taken on so on.

Turns alternate.

In his Turn a Player must play 1 or 2 disks placing these on the corresponding (for 1 disk the same number, for 2 disks the sum or the difference of these 2 numbers) number of the Board.

The number on the covered square („0“-zero-counts for 10) is his Score for this Turn, which ends then after writing down this Score.

When a Player is unable to lay down disks, his Turn ceases.

When NO disks can be placed anymore, this Round ends and the numbers on the Player's remaining disks on the Table count as minus-points and are written down, added to each Player's Score.

Next Round starts.

Winning

When the Total of the Score of a Player goes over 100 points after a Round, this Player wins.

When both Player do have more than 100 points, the Player with the highest Total Score Wins.

If both Players reach the same Score, it is a Draw.

Warning!

Not suitable for children under 3, because contains small parts which could be swallowed or inhaled.