



4 / 12



2



8 - 99



20 + Min



ROMBOL
Denkspiele

Reversi (Art.-Nr.: 6331)

(Autor unbekannt)

Ausstattung:

- Ein quadratisches Spielbrett mit 64 Bohrungen
- 64 Spielstifte, die an den Enden jeweils eine der beiden Spielfarben tragen
- Einen Stülpedeckel
- Ein Gummiband zur Sicherung des Stülpedeckels während des Transports

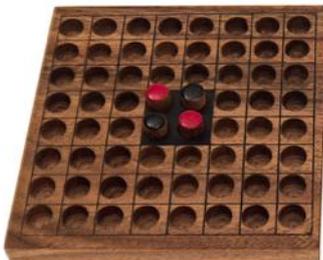


Ausgangslage:

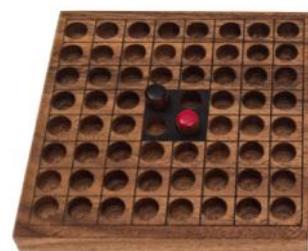
- Das Spielbrett liegt im Stülpedeckel zwischen den Spielpartnern
- Die Spieler haben die Farbe ihrer Spielstifte gewählt
- Die Spielstifte werden gleichmäßig auf die Spielpartner aufgeteilt.



Start-Variante 1



Start-Variante 2



Die Aufstellung wird zu Beginn des Spiels vorgegeben (s.Bild).

Jeder Spieler darf zu Beginn des Spiels einen seiner Steine auf dem schwarzen Feld platzieren. Auf diese Weise können zwei verschiedenen Startaufstellungen entstehen.



Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Spielzeug oder Kleinteile können verschluckt oder eingeatmet werden. (Strangulierungsgefahr, Erstickungsgefahr)

ROMBOL GmbH
Friedrich-List-Str. 65 • 33100 Paderborn
+49 5251 699650 info@rombol.de





4 / 12



2



8 - 99



20 + Min



ROMBOL
Denkspiele

Spielverlauf:

- Das Los bestimmt den Spieler, der zuerst einen seiner Spielstifte auf das Spielbrett steckt.
- Abwechselt setzen jetzt die Spieler Ihre Spielstifte auf das Spielbrett.
- Dabei versuchen sie die Spielstifte des Gegners einzugrenzen. Der oder die eingegrenzten Spielstifte dürfen herausgezogen, umgedreht und mit der Farbe des Spielers wieder eingesteckt werden. Rote Steine werden in schwarze umgewandelt, wenn sie von dem neu gelegten schwarzen Stein und einem anderen, bereits liegenden schwarzen Stein auf dem Spielfeld horizontal, vertikal oder diagonal umschlossen sind.
- Gewonnen hat der Spieler, der zum Schluss (wenn alle Stifte gesetzt sind) die meisten Spielstifte seiner Farbe auf dem Spielbrett hat.

Regeln für fortgeschrittene Spieler:

- Man darf nur Züge machen, bei denen mindestens ein gegnerischer Stein umgedreht wird.
- Ist kein gültiger Zug möglich, ist sofort wieder der Gegner am Zug. Gibt es auch für diesen keinen gültigen Zug, ist das Spiel beendet.

www.rombol.de



Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Spielzeug oder Kleinteile können verschluckt oder eingeatmet werden. (Strangulierungsgefahr, Erstickungsgefahr)

ROMBOL GmbH
Friedrich-List-Str. 65 • 33100 Paderborn
☎ +49 5251 699650 ✉ info@rombol.de





4 / 12



2



8 - 99



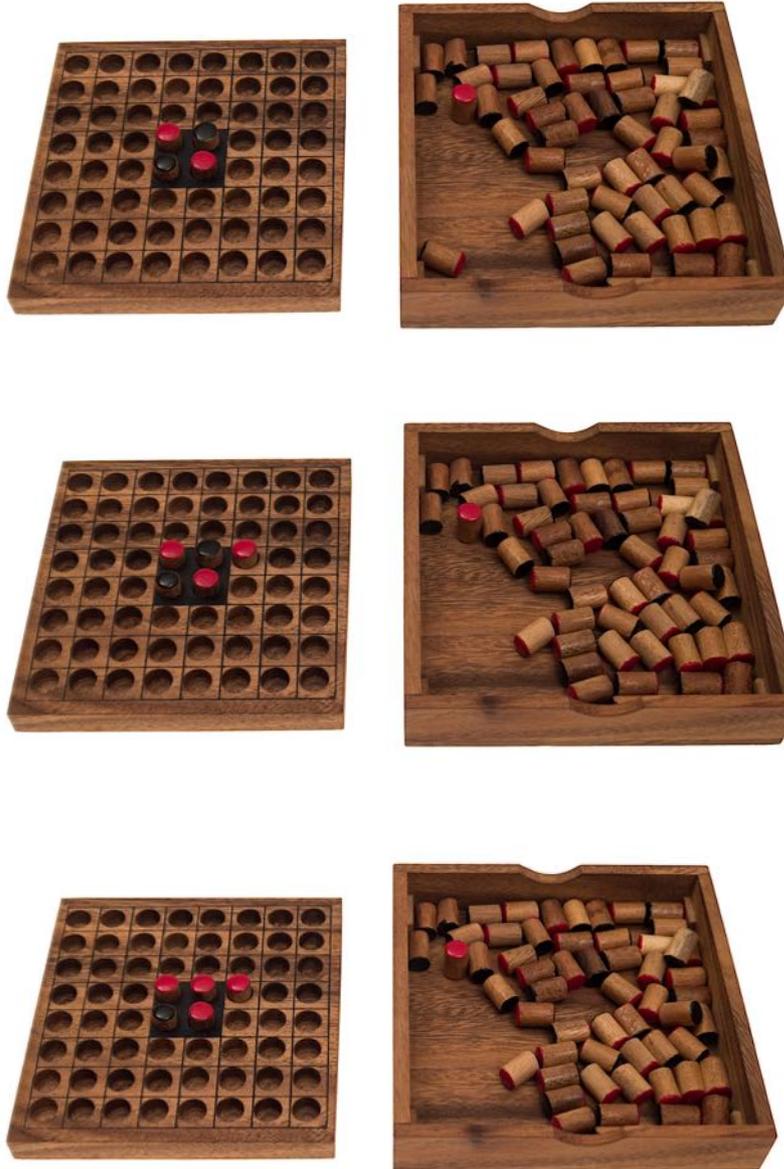
20 + Min



ROMBOL
Denkspiele

Umwandeln von Farbstiften:

Beispiel 1:



www.rombol.de



Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Spielzeug oder Kleinteile können verschluckt oder eingeatmet werden. (Strangulierungsgefahr, Erstickungsgefahr)

ROMBOL GmbH
Friedrich-List-Str. 65 • 33100 Paderborn
☎ +49 5251 699650 ✉ info@rombol.de





4 / 12



2



8 - 99



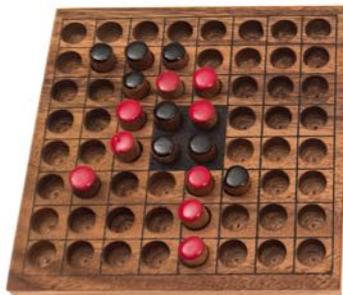
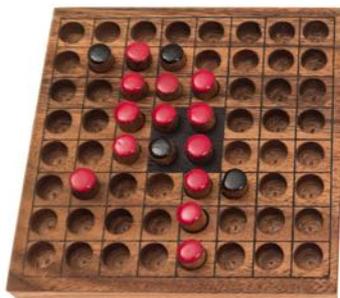
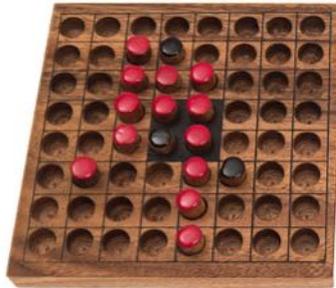
20 + Min



ROMBOL

Denkspiele

Beispiel 2:



www.rombol.de



Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Spielzeug oder Kleinteile können verschluckt oder eingeatmet werden. (Strangulierungsgefahr, Erstickungsgefahr)

ROMBOL GmbH
Friedrich-List-Str. 65 • 33100 Paderborn
☎ +49 5251 699650 ✉ info@rombol.de

