



4 / 12



2



8 - 99



20 Min



ROMBOL
Denkspiele

Switch (Art.-Nr. 8959)

(Hartmut Kommerell, Deutschland, 2017)

Ausstattung:

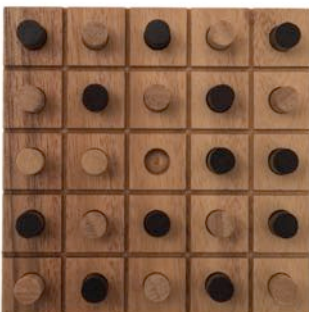
- Quadratisches Spielfeld mit 5 x 5 Feldern
- 12 hellbraune Spielsteine
- 12 dunkelbraune Spielsteine



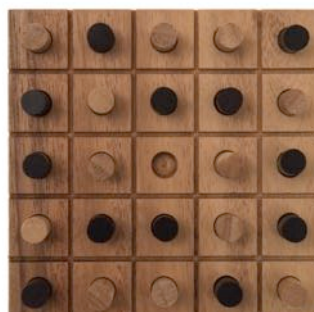
Vorbereitung:

- Die Spielsteine werden entsprechend einer der unten abgebildeten Startaufstellungen auf dem Plan platziert. Außerdem wird ein Startspieler bestimmt, der seine Spielsteinfarben wählen darf.
- Fortgeschrittene Spieler können auch abwechselnd Steine platzieren. Hierbei ist die Farbe der zu setzenden Spielsteine frei wählbar. Startspieler wird in diesem Fall, derjenige der den letzten schwarzen Stein platziert. Der andere Spieler darf, wenn alle Steine auf dem Spielfeld sind, seine Spielsteinfarbe wählen.

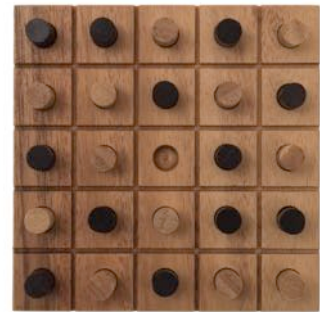
Startaufstellung 1



Startaufstellung 2



Startaufstellung 3



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

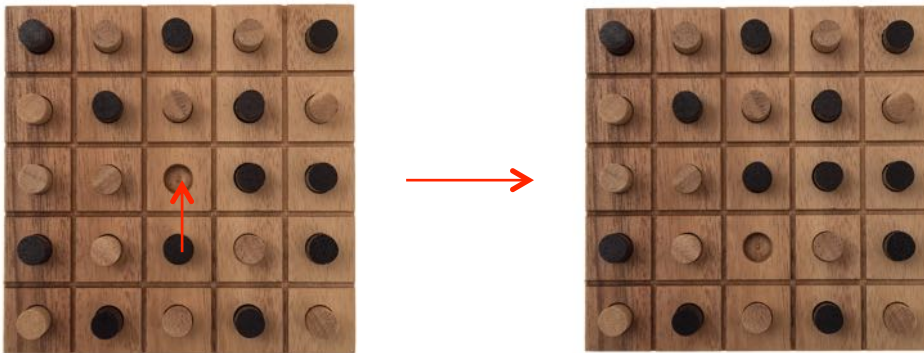


ROMBOL
Denkspiele

Spiel:

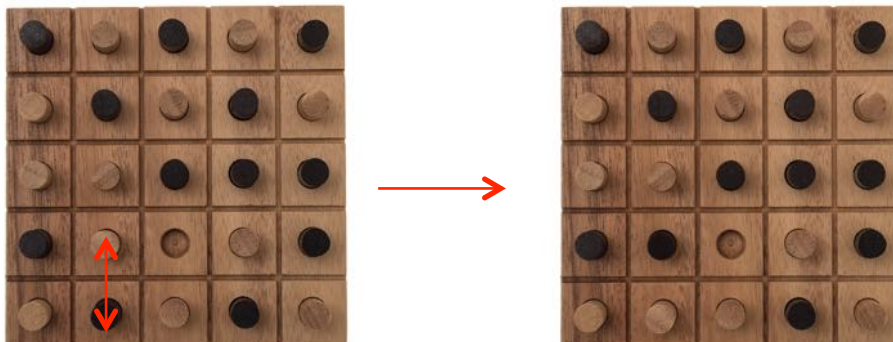
- Beginnend mit dem Startspieler führen die Spieler abwechselnd je einen Spielzug aus, für den es folgende Möglichkeiten gibt:

1. einen beliebigen Stein der eigenen Farbe auf das freie Feld versetzen (schwarz ist am Zug)



ODER

2. zwei verschiedenfarbige Steine innerhalb einer Reihe oder Spalte vertauschen, wenn in dieser Reihe oder Spalte die eigene Farbe in der Mehrheit ist (weiß ist am Zug)



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

Spielziel:

- Das Spiel endet, wenn eine Gewinnstellung, bei der alle Steine einer Farbe waagrecht und senkrecht miteinander verbunden sind, erreicht wird (s. Bild).
- Führt ein Spieler eine Gewinnstellung für den Gegner herbei, so gewinnt dieser das Spiel sofort.
- Führt ein Spieler eine Gewinnstellung nur für die eigene Farbe herbei, so hat der Gegner noch die Möglichkeit eines Konters. Ein Konter führt zum Sieg, wenn durch einen normalen Spielzug zum einen die gegnerische Gewinnstellung aufgelöst wird und zum anderen gleichzeitig eine eigene Gewinnstellung erzielt wird.
- Andererseits hat der Spieler gewonnen, der zur erst die Gewinnstellung erreicht hat.



www.rombol.de



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

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

