



- / 12



1 - 4



8 - 99



>10 Min



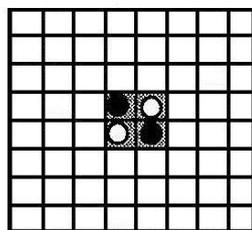
**ROMBOL**  
Denkspiele

# Spielesammlung (Art.-Nr.: 6351)

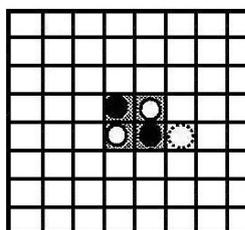
## Reversi

Dieses Strategiespiel enthält 64 Spielsteine, die oben und unten verschiedenfarbig markiert sind. Man startet das Spiel, indem jeder Spieler 32 Spielsteine erhält. Nach der Wahl der Spielfarbe setzen beide Spieler abwechselnd zwei Spielsteine ihrer Farbe in das farbige Quadrat in der Mitte des Spielfeldes.

Kann ein Spieler keine Spielsteine eingrenzen, so verfällt der Zug und der Gegner ist an der Reihe. Hat ein Spieler beliebig viele gegnerische Spielsteine mit zwei eigenen Spielsteinen in einer Reihe eingeschlossen, so werden diese umgedreht, damit sie seine Farbe anzeigen. Hat ein Spieler ein ganzes Viereck eingeschlossen, so werden alle innen liegenden Spielsteine umgedreht, damit sie seine eigene Farbe anzeigen.



Start



Weiß setzt Schwarz fest

Das Spiel ist zu Ende, wenn beide Spieler nicht mehr ziehen können, das Spielbrett voll ist oder ein Spieler es schafft, alle Spielsteine in seine Farbe umzuwandeln.

Der Spieler mit den meisten Spielsteinen seiner Farbe hat gewonnen.

www.rombol.de



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

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





- / 12



1 - 4



8 - 99



>10 Min



**ROMBOL**  
Denkspiele

## Dame

Grundaufstellung:

- Jeder Spieler hat 12 Spielsteine; die Spielsteine werden am Anfang auf die ersten 3 Reihen der jeweiligen Spielerseite gesetzt (nur auf die schwarzen Felder!)
- Es darf nur diagonal gezogen werden!
- Die einfachen Spielsteine dürfen jeweils nur 1 Feld weit und nur nach vorne ziehen.
- Steht dabei ein gegnerischer Stein im Weg, darf man darüber springen (wenn das Feld dahinter frei ist!) und den Gegner vom Spielfeld nehmen. Falls man anschließend nochmal über einen gegnerischen Stein springen kann, darf man gleich weiterspringen und schlagen (ausnahmsweise auch rückwärts!), so lange, bis kein weiterer gegnerischer Stein mehr übersprungen werden kann.
- Übersieht man, dass man einen gegnerischen Stein „schlagen“ kann, darf der Gegner den Stein des vergesslichen Spielers vom Feld nehmen.
- Erreicht man mit seinem Spielstein die Grundlinie der gegnerischen Seite, hat man eine „Dame“ (um sie zu erkennen, wird ein bereits geschlagener eigener Spielstein draufgelegt, das heißt der Spielstein besteht jetzt aus 2 übereinander liegenden eigenen Steinen).
- Die Dame darf so viele Felder diagonal ziehen, wie sie will, auch rückwärts.
- Trifft sie dabei auf einen gegnerischen Stein, muss sie diesen überspringen und hinter ihm auf dem Feld stehen bleiben (der gegnerische Stein wird anschließend vom Spielfeld genommen).
- Sieger ist, wer alle gegnerischen Spielsteine geschlagen hat oder wer die gegnerischen Steine so „eingesperrt“ hat, dass sie nicht mehr ziehen können.

www.rombol.de



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

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





- / 12



1 - 4



8 - 99



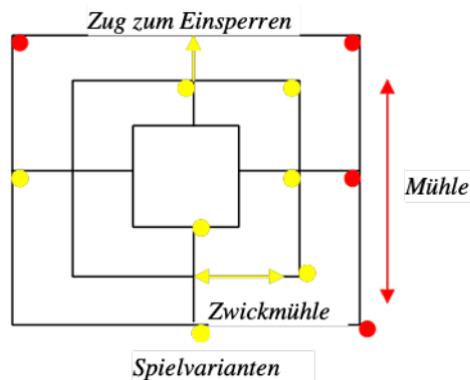
>10 Min



**ROMBOL**  
Denkspiele

## Mühle

Mühle ist ein Brettspiel für zwei Personen. Das Brett zeigt drei verschieden große, ineinander liegende Quadrate, die an den Seitenmitten durch Linien miteinander verbunden sind. Gespielt wird mit je neun roten und gelben Steinen. Den Spielern wird ihre Farbe zugelost. Rot beginnt.



Die Spieler setzen abwechselnd je einen Stein auf einen der 24 Eck- bzw. Schnittpunkte. Dabei ist jeder bestrebt, eine „Mühle“ zu legen, d.h. drei Steine einer Farbe müssen eine gerade senkrechte oder waagerechte - nicht aber diagonale! - Linie bilden. Ist dies einem Spieler gelungen, so darf er einen Stein des Gegners - jedoch nicht aus einer geschlossenen Mühle - vom Spielbrett entfernen.

Nachdem alle Steine gesetzt sind, kann man von einem Punkt zum nächsten fahren. Jeder ist bestrebt, eigene Mühlen zu „bauen“ und gegnerische zu verhindern bzw. zu zerstören. Durch Verrücken eines Steins kann eine Mühle geöffnet und wieder geschlossen werden. Besonders wirksam ist die „Zwickmühle“, eine doppelte Mühle mit einem gemeinsamen Stein, durch den gleichzeitig mit dem Öffnen der einen Mühle die andere geschlossen wird. Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler keine Mühle mehr bilden kann, also weniger als drei Steine hat.

Doch bevor es so weit kommt, darf der Spieler, der nur noch drei Steine hat, „springen“, d.h. sich frei auf dem Feld bewegen. In dieser Situation kann man selbst bei deutlicher Führung noch in arge Bedrängnis kommen. Gerade das wollen Sie aber vermeiden? Da gibt es zwei Möglichkeiten: entweder haben Sie nach Wegnahme des letzten gegnerischen Steins noch zwei Mühlen offen oder aber Sie machen den Gegner durch Blockieren aller seiner Steine bewegungsunfähig und zwingen ihn dadurch zur Aufgabe.

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





- / 12



1 - 4



8 - 99



>10 Min



**ROMBOL**  
Denkspiele

## Solitaire

### Spielidee

Wer kann am besten springen? Das ist hier die entscheidende Frage. Versuchen Sie möglichst viele Holzstifte durch Überspringen aus dem Spiel zu nehmen. Wer schafft es, dass am Ende nur ein Stift in der Mitte übrig bleibt und das mit der geringsten Anzahl von Sprüngen? (In der Lösung ist der Lösungsweg in 18 Sprüngen angegeben)

### Vorbereitung

Stecken Sie in jedes Loch des Spielbretts je einen Holzstift. Nur das Loch in der Mitte bleibt frei. Als Spielvariante können Sie sich auch selber Aufgaben stellen, in dem Sie zu Beginn jeweils ein beliebiges Loch frei lassen.

### Spielablauf

Jedes Mal, wenn Sie mit einem Holzstift über einen anderen springen, dürfen Sie den übersprungenen Stift aus dem Spiel nehmen. Sie dürfen immer nur über einen Stift springen und das Loch hinter diesem muss frei sein. Seriensprünge sind erlaubt. Sprünge dürfen nur waagrecht und senkrecht ausgeführt werden.

### Spielziel

Kann kein Holzstift mehr übersprungen werden, endet das Spiel. Jeder verbleibende Holzstift zählt als Minuspunkt. Schaffen Sie mehr als Ihr gegenüber?

Geübte Spieler schaffen es, dass am Ende nur noch ein Holzstift übrig bleibt. Bei Profis steht dieser sogar genau in der Mitte.

**Achtung!**



Auf den nachfolgenden Seiten finden Sie die Lösung!

www.rombol.de



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

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





- / 12



1 - 4



8 - 99

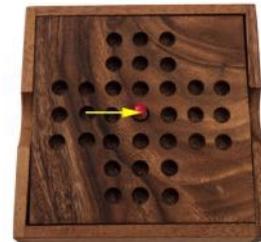
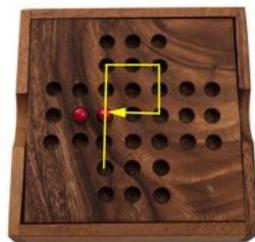
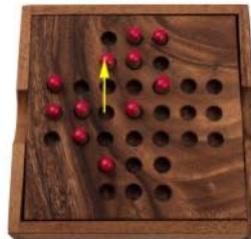
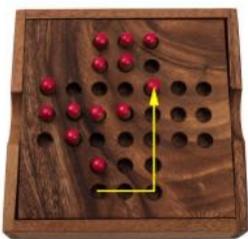
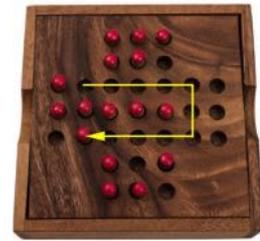
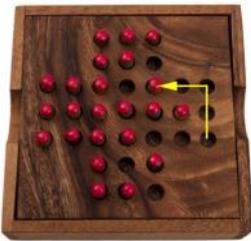


>10 Min



# ROMBOL

Denkspiele



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

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



www.rombol.de



- / 12



1 - 4



8 - 99



>10 Min



**ROMBOL**  
Denkspiele

## Ludo

### **Spielvorbereitung**

Jeder Spieler wählt bei diesem Würfelspiel 4 Spielsteine gleicher Farbe und legt sie in das Startfeld der selben Farbe.

### **Spielverlauf**

Nun wird abwechselnd gewürfelt. Wer zuerst eine Sechs hat, darf einen Spielstein an den Start bringen, d. h. er setzt ihn auf das Startfeld seiner Farbe. Bei jeder Sechs darf nochmals gewürfelt werden. Man kann jetzt mit einem frei gewählten Spielstein seiner Farbe die entsprechende Würfelzahl setzen. Landet man mit seinem Spielstein auf einer vom Gegner bereits eingenommenen Position, fliegt dessen Spielstein aus dem Spiel und wird auf dessen "Wartefelder" zurückgesetzt. Landet man mit seinem Spielstein auf einer vom eigenen Spielstein gehalten Position, so entsteht ein Block. Dieser kann vom Gegner nicht passiert werden. Hat ein Spielstein die ganze Rennbahn ungehindert passiert, so trifft er vor dem sicheren „Haus“ ein. Um in das „Haus“ zu gelangen, muss genau die richtige Zahl gewürfelt werden.

### **Ende des Spiels**

Wer zuerst alle vier Spielstein in sein „Haus“ gebracht hat, hat gewonnen.

www.rombol.de



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

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





- / 12



1 - 4



8 - 99



>10 Min



**ROMBOL**  
Denkspiele

## Leiterspiel

### Spielregeln

Der Spieler mit der höchsten Zahl oder der jüngste Spieler beginnt. Dieser darf erneut würfeln und seinen Spielstein auf das entsprechende Feld setzen.

Gelangt ein Spieler auf ein Feld, auf dem eine Schlange beginnt, so muss er ihr auf das Feld folgen, auf welches sie führt und verlängert so seinen Weg zum Ziel wieder. Kommt ein Spieler auf ein Feld mit einer Leiter, so darf er ihr auf das Feld folgen, auf dem diese endet. Jetzt verkürzt sich der Weg zum Ziel für den Spieler. Erreicht ein Spieler durch Würfeln ein Feld, auf dem sich bereits ein Spielstein befindet, so wird dieser geschlagen und wieder auf das Startfeld gesetzt.

Der Spieler, der als erstes das Ziel erreicht hat gewinnt.

www.rombol.de



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

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

