

Steffen Benndorf

FIESE 15

Fichus 15 - Attenti al 15



- D** Spielanleitung
- F** Les règles du jeu
- I** Il regolamento





*Die bunte
Würfelschlacht von
Steffen Benndorf
für 2 bis 6 Spieler
ab 7 Jahren.*

Spielmaterial

- 6 Würfel in 6 verschiedenen Farben
- 15 Aufgabenstreifen mit je zwei Seiten
 - Eine Seite mit 6 Würfeln für das Grundspiel
 - Die Rückseite mit 5 Würfeln für die Handicap-Variante
- 6 Würfelplättchen (für die Handicap-Variante)
- 1 Spielblock
- 1 Bleistift
- 1 Spielanleitung
- 1 Würfelturm

Spielziel

Auf die Spieler warten Aufgabenstreifen mit Würfelvorgaben, bei denen die Summe der Würfelaugen immer 15 ergibt. Jeder Spieler versucht mit möglichst allen Würfeln diese Vorgabe zu erfüllen und so die **Fiese 15** zu knacken. Je genauer diese Vorgabe erreicht wird, desto mehr Punkte erhält der Spieler. Das erfordert Würfelglück und eine Portion Risikobereitschaft, denn wer am Ende des Spieles die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Von den 15 Aufgabenstreifen werden 10 zufällig gezogen, gut gemischt und so neben dem Würfelturm platziert, dass die Seite mit den 5 Würfeln nach oben zeigt. Die übrigen 5 Aufgabenstreifen werden in dieser Partie nicht benötigt und beiseite gelegt. Die 6 Würfelplättchen werden nur bei der Handicap-Variante benötigt.

Spielablauf

Zu Beginn einer Spielrunde wird der oberste Aufgabenstreifen vom Stapel aufgedeckt, so dass jetzt die Seite mit den 6 Würfeln offen liegt. Nun versucht

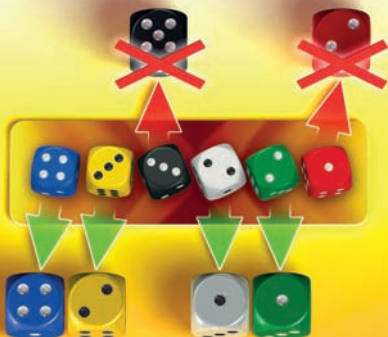


jeder Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn, möglichst viele Punkte mit diesem Aufgabenstreifen zu erreichen.

Ein Startspieler wird bestimmt, der alle Würfel nimmt und oben in den Würfelturm wirft. Anschließend gilt es, möglichst viele gültige Würfel auf dem Aufgabenstreifen abzulegen. **Jeder Würfel, der niedriger oder gleich dem auf dem Aufgabenstreifen abgebildeten, gleichfarbigen Würfel ist, kann auf diesem abgelegt werden.** Alles andere gilt als überworfen.

Beispiel:

Die 4 unteren Würfel zeigen gültige Würfel-ergebnisse, wobei der blaue Würfel die abgebildete blaue 4 genau trifft. Der gelbe, weiße und grüne Würfel sind jeweils um einen Punkt niedriger als die Aufgabe. Der schwarze und der rote Würfel liegen über den jeweils abgebildeten Werten und sind daher ungültig.



Nach jedem Wurf wird überprüft, ob gültige Würfel abgelegt werden können. Folgende Würfelergebnisse sind möglich:

- **Der Spieler hat mindestens 1 gültigen Würfel** gewürfelt. Er **muss** nun mindestens 1 gültigen Würfel herauslegen. Wenn es möglich ist, **darf** er auch **mehrere gültige Würfel** beiseitelegen. Herausgelegte Würfel dürfen nicht erneut gewürfelt werden.

Anschließend muss sich der Spieler entscheiden, ob er **mit den restlichen Würfeln weiterwürfelt** oder ob er **aufhört und die bisher erspielten Würfelaugen als Punkte auf dem Spielblock notiert**. Dann ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe und würfelt alle Würfel neu für den ausliegenden Aufgabenstreifen.

- **Der Spieler hat keinen gültigen Würfel** dabei. In diesem Fall ist die **Runde für den Spieler beendet**. Er bekommt **jetzt nicht die** Punkte der herausgelegten Würfel gutgeschrieben, sondern **die Punkte der Würfel auf dem Aufgabenstreifen**, die er nicht herauslegen konnte (also die Würfel des Aufgabenstreifens, die überworfen wurden). Das kann mit etwas Glück durchaus mehr sein, als die Punkte der heraus gelegten Würfel.

Beispiel:

Nachdem Lukas aus den ersten Würfeln bereits 4 Würfel herausgelegt hat, würfelt er erneut und hat mit diesem Wurf (eine rote 6 und eine gelbe 5) zwei ungültige Würfel, so dass er **keinen** gültigen Würfel rauslegen kann. Er bekommt nun die $5 + 3 = 8$ Punkte gutgeschrieben, die den beiden abgebildeten Würfeln des Aufgabenstreifens entsprechen, die er nicht herauslegen konnte. Mit den bereits herausgelegten Würfeln hätte er – in diesem Fall – nur 5 Punkte erhalten.



Noch mehr Punkte

Bonus +5: Schafft es ein Spieler 5 Würfel herauszulegen, so bekommt er dafür zusätzlich 5 Bonuspunkte. Diese Bonuspunkte werden zum Rundergebnis hinzugezählt und die Summe auf dem Block notiert.

Punkte x2: Schafft es ein Spieler alle 6 Würfel herauszulegen, wird das Rundergebnis verdoppelt und entsprechend notiert! Der Bonus der +5-Regel wird in diesem Fall nicht vergeben.

Beispiel:

In ihrem 1. Wurf hat Nina die rote 1 herausgelegt. Im 2. Wurf dann die gelbe 1 und im dritten Wurf die weiße 2. Im vierten Wurf legt sie die schwarze 5 und die blaue 1 heraus. Wenn sie jetzt aufhört, bekommt sie $10 + 5$ Bonuspunkte = 15

Punkte gutgeschrieben. Sie entscheidet sich aber weiterzuwürfeln und erwürfelt eine grüne 2. Nun bekommt sie $12 \times 2 = 24$ Punkte gutgeschrieben. Hätte sie mit dem grünen Würfel keine 1, 2 oder 3 gewürfelt, wären ihr nur die 3 Punkte des grünen Würfels vom Aufgabenstreifen geblieben.



Nachdem jeder Spieler den ersten Aufgabenstreifen durchgespielt hat, wird für die nächste Runde ein neuer Aufgabenstreifen aufgedeckt, während der alte abgelegt wird.

Spielende

Nachdem jeder Spieler die letzte der 10 Aufgaben durchgespielt hat, ist das Spiel zu Ende. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Handicap-Variante

Die Regeln werden bei dieser Variante wie folgt modifiziert:

- Es wird mit der Aufgabenseite gespielt, auf der 5 Würfel abgebildet sind.
- In Abhängigkeit von der Spielerzahl werden zusätzlich folgende Würfelplättchen verwendet:

2 Spieler:

Die Plättchen 1 + 3



3 Spieler:

Die Plättchen 1 + 2 + 4



4 Spieler:

Die Plättchen 1 + 2 + 3 + 5



5 Spieler:

Die Plättchen von 1 bis 5



6 Spieler:

Alle 6 Würfelplättchen



- Jeder Spieler legt, wenn er an der Reihe ist, immer ein Würfelplättchen (für den weißen Würfel) zu dem Aufgabenplättchen hinzu. Die Vorgaben für den weißen Würfel sind in dieser Variante also variabel.
- 1. Runde: In der 1. Spielrunde benutzt jeder Spieler das Plättchen mit der 1 als Vorgabe für den weißen Würfel.
- Zu Beginn jeder weiteren Runde, werden die Würfelplättchen mit dem weißen Würfel in Abhängigkeit vom aktuellen Spielstand vergeben. Der führende Spieler bekommt die niedrigste Zahl, der Spieler mit den zweitmeisten Punkten die nächsthöhere Zahl usw. Der letzte Spieler bekommt die höchste Zahl. Bei Gleichstand mehrerer Spieler, bekommt der Spieler, der im Uhrzeigersinn zuerst würfelt, die höhere Zahl.
- Das Würfelplättchen für den weißen Würfel wird bei der Punkteermittlung genau so berücksichtigt, als ob es auf dem Aufgabenstreifen als 6. Würfel aufgedruckt wäre.



Zockervariante

Bei dieser Variante geht ein Spieler leer aus, sobald er keinen passenden Würfel herauslegen kann. Der Spieler bekommt dann keine Punkte, auch nicht für die bereits ausgelegten Würfel.

Diese Variante kann mit dem Grundspiel genauso wie mit der Handicap-Variante kombiniert werden.

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin

www.schmidtspiele.de



Fichus 15

*La bataille de dés colorée de Steffen Benndorf
pour 2 à 6 joueurs à partir de 7 ans.*

Matériel du jeu

- 6 dés de 6 couleurs différentes
- 15 cartons de jeu ayant chacun deux côtés
 - Le recto avec 6 dés pour le jeu de base
 - Le verso avec 5 dés pour la version handicap
- 6 plaquettes de dés (pour la version handicap)
- 1 bloc de jeu
- 1 crayon
- 1 règle de jeu
- 1 lance-dés

But du jeu

Les joueurs se trouvent confrontés à des tâches à remplir, indiquées sur des cartons de jeu, dont la somme des points équivaut toujours à 15. Chaque des joueurs essaie de tirer tous les dés consignés et d'obtenir ainsi ces **Fichus 15**. Plus le joueur s'approche de ce résultat, plus il reçoit de points. Ceci nécessite un peu de chance et un certain goût du risque, car c'est celui des joueurs ayant accumulé le plus grand nombre de points qui gagne la partie.

Préparatifs

Parmi les 15 cartons de jeu, 10 sont tirés au sort, bien mélangés et placés à côté du lance-dés, de manière à ce que le côté montrant les 5 dés soit dirigé vers le haut. Les 5 cartons de jeu restants ne servent pas dans cette partie et sont mis de côté. Les 6 plaquettes de dés ne sont utilisées que pour la variante handicap.

Déroulement du jeu

Au début d'une partie, le carton de jeu se trouvant tout à fait en haut de la pile est retourné, de sorte

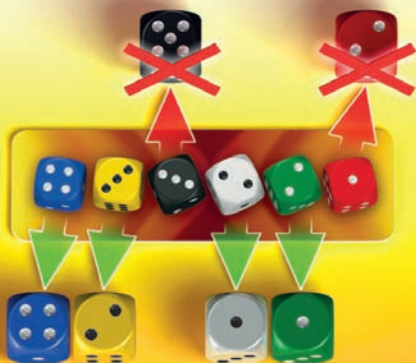


que le côté montrant les 6 dés soit visible. **Chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, essaie à tour de rôle** d'obtenir le plus grand nombre de points **avec ce carton de jeu**.

Le joueur qui doit commencer est désigné. Il prend tous les dés et les jette en haut, dans le lance-dés. Il s'agit alors de poser le plus grand nombre possible de dés en concordance avec le carton de jeu. **Peut être posé sur le carton de jeu chaque dé de la même couleur, ayant un nombre de points inférieur ou égal à celui indiqué sur le carton**. Tous les autres ne comptent pas.

Exemple :

Les quatre dés du bas montrent les résultats valables. Le dé bleu a exactement les 4 points voulus. Les dés jaune, blanc et vert ont chacun un point de moins que nécessaire. Le dé noir et le dé rouge ont une valeur supérieure au nombre de points demandé et ne sont par conséquent pas valables.



Après chaque lancer, les dés pouvant être posés sont vérifiés. Les résultats suivants sont possibles :

- **Le joueur a au moins 1 dé valable.** Il **doit** alors poser au moins 1 dé valable. Si possible, il **peut** également en placer **davantage, s'ils sont valables**. Une fois sortis, les dés ne doivent plus être relancés.

Après cela, le joueur doit décider s'il **remet les dés restants en jeu ou bien s'il préfère s'arrêter et noter le nombre de points obtenu sur le bloc de jeu**. C'est alors au tour du joueur suivant – dans le sens des aiguilles d'une montre – de lancer tous les dés pour résoudre la tâche présente.

- **Le joueur n'a aucun dé valable.** S'il ne peut placer aucun dé, son tour est terminé. Il ne reçoit **alors pas** le nombre de points des dés sortis mais **celui des dés qu'il n'est pas arrivé à poser sur le carton de jeu** (par conséquent les points des dés du carton qu'il n'est pas arrivé à sortir). Avec un peu de chance, il peut obtenir plus de points qu'avec les dés sortis.

Exemple :

Après avoir sorti quatre dés au premier lancer, Luc rejoue et sort le 6 rouge et le 5 jaune, tous les deux non valables, de sorte qu'il ne peut poser **aucun** dé valable. Il reçoit alors le nombre de points qu'il n'est pas arrivé à sortir, soit $5 + 3 = 8$ points, comme le montrent les deux dés illustrés sur le carton. Avec les dés déjà posés, il n'aurait obtenu dans ce cas que 5 points seulement.



Encore plus de points

Bonus +5 : si un joueur arrive à sortir 5 dés, il reçoit pour cela 5 points supplémentaires. Les points ainsi acquis sont ajoutés au résultat du tour et la somme en est notée sur le bloc.

Points x2 : si un joueur arrive même à sortir tous les 6 dés, le résultat de son tour est doublé et noté en conséquence ! Dans ce cas, le bonus de +5 ne compte pas.

Exemple :

Après son premier tour, Nina a sorti le 1 rouge. Au 2^e lancer, elle sort le 1 jaune et au troisième le 2 blanc. Au quatrième, elle sort le 5 noir et le 1 bleu. Si elle s'arrête maintenant, elle reçoit un bonus de $10 + 5 = 15$ points. Elle décide malgré tout de relancer son dé et obtient un 2 vert qui lui permet alors de remporter $12 \times 2 = 24$ points. Si elle n'avait obtenu ni 1, ni 2, ni 3 avec le dé, elle n'aurait obtenu que les 3 points correspondant au dé vert du carton de jeu.



Une fois que tous les joueurs ont tenté leur chance avec le premier carton de jeu, ce dernier est mis de côté et un nouveau carton est retourné pour le tour suivant.

Fin du jeu

La partie s'achève dès que chacun des joueurs a tenté sa chance avec le dernier des 10 cartons de jeu. Le joueur ayant le plus grand nombre de points gagne la partie.

Variante handicap :

Dans le cas de cette variante, les règles sont modifiées de la manière suivante :

- La partie se joue avec la face sur laquelle 5 dés sont représentés.
- En fonction du nombre de joueurs, les plaquettes suivantes sont mises en jeu :

2 joueurs : les plaquettes 1 + 3	
3 joueurs : les plaquettes 1 + 2 + 4	
4 joueurs : les plaquettes 1 + 2 + 3 + 5	
5 joueurs : les plaquettes de 1 à 5	
6 joueurs : toutes les 6 plaquettes de dés	

- Lorsque son tour est arrivé, chaque joueur ajoute toujours une plaquette de dés (pour le dé blanc) à la plaquette de jeu. Dans le cas de cette variante, les consignes varient donc pour le dé blanc.



- 1e tour : au premier tour, chaque joueur utilise la plaquette avec le 1 comme consigne pour le dé blanc.
- Au début de chaque autre tour, les plaquettes consignait les points du dé blanc sont remises en fonction de la situation actuelle du jeu. Le joueur se trouvant en tête reçoit le chiffre le plus bas, celui se trouvant en deuxième position le chiffre supérieur suivant, etc. et celui occupant la dernière place le chiffre le plus élevé. À égalité, c'est celui des joueurs devant lancer son dé en premier, dans le sens des aiguilles d'une montre qui reçoit le chiffre le plus élevé. Ceci facilite ainsi légèrement la posture du joueur occupant la dernière place.
- La plaquette du dé blanc entre dans le décompte, comme si elle était imprimée en tant que 6e dé.

Variante Risque

Dans le cas de cette variante, un joueur ne reçoit aucun point, s'il n'arrive pas à sortir le dé voulu. Il ne reçoit pas non plus de points pour les dés qu'il a sortis. Cette variante peut être tout aussi bien combinée à la variante handicap du jeu de base.

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de



Attenti al 15

*Una colorata gara ai dadi di Steffen Benndorf
per 2 – 6 giocatori da 7 anni in su.*

Materiale di gioco

- 6 dadi di 6 colori diversi
- 15 Strisce obiettivo con due lati di gioco
 - Un lato raffigurante 6 dadi per il gioco base
 - Il retro raffigurante 5 dadi per la variante più difficile
- 6 Tessere dado (per la variante più difficile)
- 1 blocchetto segnapunti
- 1 matita
- 1 foglio di istruzioni
- 1 torre dei dadi

Scopo del gioco

Le strisce obiettivo indicano ai singoli giocatori l'obiettivo da raggiungere con i dadi, la cui somma dei punti ottenuti è sempre 15. Ciascun giocatore deve cercare di raggiungere questo obiettivo possibilmente con tutti i dadi ed ottenere così il punteggio di **15**. Più precisamente si raggiunge questo obiettivo e più punti ottiene il giocatore. Questo richiede un po' di fortuna ai dadi e una buona dose di coraggio nell'affrontare il rischio, perchè alla fine del gioco vince chi ha totalizzato il maggior numero di punti.

Preparativi

Dalle 15 strisce obiettivo se ne pescano 10 a caso, che si mischiano bene e si mettono accanto alla torre dei dadi, in modo che il lato con i 5 dadi sia rivolto verso l'alto. Le restanti 5 strisce obiettivo non vengono utilizzate in questa partita e quindi si mettono da parte. Le 6 tessere dado vengono utilizzate soltanto nella variante di gioco difficile.



Svolgimento

All'inizio di una mano di gioco, si scopre la prima striscia obiettivo posta in cima al mazzo, in modo che sia visibile il lato raffigurante i 6 dadi. A questo punto, **ogni giocatore a turno in senso orario** cercherà di ottenere il maggior numero di punti **con quella striscia obiettivo**.

Si decide quale giocatore parte per primo. Questi prende tutti i dadi e li lancia dall'alto nella torre. Bisogna piazzare sulla striscia obiettivo il maggior numero di dadi con punteggio valido. **Sulla striscia si può piazzare un dado se questo ha un valore inferiore o uguale ad un dado dello stesso colore raffigurato.** Tutti gli altri risultati sono nulli.

Esempio:

I punteggi dei 4 dadi in basso sono validi, infatti il dado blu corrisponde esattamente al dado blu raffigurato sulla striscia. I dadi di colore giallo, bianco e verde presentano un valore inferiore di un punto rispetto all'obiettivo da raggiungere. I punti del dado nero e del dado rosso superano il valore dei dadi di colore corrispondente raffigurati sulla striscia e quindi sono nulli.



Dopo ogni lancio, il giocatore verifica quanti dadi validi possono essere piazzati. Sono possibili i seguenti risultati:

- Il giocatore ha **ottenuto almeno 1 dado valido**. Deve ora **piazzare almeno 1 dado valido**. Se ciò è possibile, il giocatore **può** anche piazzare **più dadi validi**. I dadi piazzati non possono essere rilanciati.

Infine il giocatore deve decidere se **continuare a lanciare i dadi restanti oppure smettere di giocare e annotare sul blocchetto i punti fino a quel momento realizzati**. Poi il turno passa al giocatore successivo in senso orario, che lancia tutti i dadi per riempire la striscia obiettivo davanti a sé.

- Il giocatore **non ottiene dadi validi**. In questo caso, **il giocatore termina il suo turno e passa la mano**. A questo punto, **non conquista** i punti dei dadi piazzati, bensì **i punti dei dadi raffigurati sulla striscia** che non ha potuto piazzare (praticamente i dadi indicati come obiettivo sulla striscia ma il cui valore è stato superato). Con un po' di fortuna, potrebbero essere addirittura superiori a quelli dei dadi piazzati.

Esempio:

Dopo che Luca con i primi lanci ha già piazzato 4 dadi, lancia ancora ottenendo due dadi nulli (un 6 rosso e un 5 giallo), quindi **non** può piazzare dadi validi. Conquista quindi i **punti $5 + 3 = 8$** corrispondenti ai due dadi raffigurati sulla striscia obiettivo che non ha potuto piazzare. Con i dadi già piazzati avrebbe potuto, in questo caso, ottenere soltanto 5 punti.



Altri punti supplementari

Bonus +5: Se un giocatore riesce a piazzare 5 dadi, conquisterà in aggiunta un bonus di 5 punti. I punti del bonus vengono sommati al risultato dei turni di gioco e la relativa somma viene annotata sul blocchetto.

Punti doppi: Se un giocatore riesce a piazzare tutti e 6 i dadi, il risultato ottenuto durante il turno di gioco raddoppia e viene segnato doppio sul blocchetto! La regola del bonus +5 non viene applicata in questo caso.

Esempio:

Al suo primo lancio, Nina ha piazzato l'1 rosso. Al secondo lancio l'1 giallo e al terzo lancio il 2 bianco. Al quarto lancio piazza il 5 nero e l'1 blu. Se decide di non lanciare più, conquista 10 punti più un bonus di 5 punti = 15 punti. Decide invece di continuare a lanciare



e ottiene un 2 verde. In questo caso conquista 12×2 punti = 24 punti. Se non avesse ottenuto i punteggi 1, 2 o 3 con il dado verde, sulla striscia obiettivo le sarebbero rimasti soltanto i 3 punti del dado verde.

Dopo che tutti i giocatori hanno giocato con la prima striscia obiettivo, questa viene messa da parte e al giro successivo si scopre una nuova striscia.

Fine del gioco

Il gioco termina dopo che tutti i giocatori hanno giocato con l'ultima delle 10 strisce obiettivo. Vince la partita il giocatore che totalizza il punteggio più alto.

Variante difficile:

Per la variante difficile, le regole cambiano come segue:

- Si gioca con il lato della striscia sul quale sono raffigurati 5 dadi.
- In base al numero di giocatori, si utilizzano in aggiunta le seguenti tessere dado.

2 giocatori: Tessere 1 + 3	
3 giocatori: Tessere 1 + 2 + 4	
4 giocatori: Tessere 1 + 2 + 3 + 5	
5 giocatori: Tessere da 1 a 5	
6 giocatori: Tutte le 6 tessere dado	

- Ogni giocatore, quando è il suo turno, aggiunge sempre una tessera dado (per il dado bianco) alla tessera obiettivo. L'obiettivo per il dado bianco in questa variante è dunque variabile.
- 1. giro: al primo giro, ciascun giocatore usa la tessera con l'1 come obiettivo per il dado bianco.
- All'inizio del giro successivo, vengono distribuite le tessere con il dado bianco dipendentemente dalla condizione di gioco del momento. Il giocatore in vantaggio riceve il valore inferiore, il giocatore al secondo posto riceve il successivo valore maggiore ecc. Il giocatore ultimo riceve il valore più alto. In caso di parità di più giocatori, il valore più alto spetta al giocatore che lancia il dado per primo in senso orario. Il giocatore che è più indietro è quindi in qualche modo facilitato.
- La tessera del dado bianco viene precisamente considerata in fase di conteggio dei punti come se fosse raffigurata sulla striscia obiettivo come sesto dado.



Variante gioco d'azzardo

In questa variante, se un giocatore non riesce a piazzare alcun dado, resta a mani vuote. Il giocatore non guadagna punti, nemmeno quelli dei dadi già piazzati. Questa variante può anche essere abbinata al gioco base e alla variante difficile.

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de





Wenig Regeln – Viel Spaß!

Intelligente
Spiele für
Zwischendurch!



Hoher
Wiederspielreiz!



Achtung
Suchtgefahr!



Jetzt neu auf www.schmidtspiele.de:
Videoerklärungen der Easy Play Spielregeln.

Qwirkle

Der neue Hit aus den USA!



Weitere Spiele aus der Serie

(F) Autres jeux
de la série

(I) Altri giochi
della serie

