



Vorwort

Zuerst einmal vielen Dank, dass du mich gekauft hast!

Ein Spiel, bei dem man mit Pfeilen auf eine Zielscheibe wirft, ist wahrlich keine Neuentdeckung. Im Gegenteil – vielleicht ist es sogar eines der ältesten Spiele der Menschheit!? Mit Pfeilen und Speeren waren unsere Vorfahren schon vor über 10.000 Jahren unterwegs. Um erfolgreich jagen zu können, mussten die Jungs dort sicher auch üben. Okay, okay – wir leben im Genderzeitalter, also möchte ich die Mädels natürlich nicht unerwähnt lassen. Vielleicht hat damals das eine oder andere Steinzeitgirl auch ein Mammut weggeballert. Wer weiß das heute schon so genau. Fest steht: Vor der ersten Jagd mussten alle üben. Denn wenn einem ein Säbelzahn tiger gegenüberstand, gab es keine Freiwürfe.

Doch es soll hier nicht um das Alte gehen, sondern um das Neue. Es geht um die Idee, einem bewährten Spiel etwas Neues abzugewinnen – ihm ein anderes, vielleicht sogar ein coolerer Leben einzuhauchen.

Darts hat Millionen Fans auf der ganzen Welt. Vielleicht ist Darts so etwas wie mein großer Bruder. Wenn ich als Fakkdy15 jedoch die kleinere Schwester bin, dann laufe ich nicht ehrfurchtsvoll hinter ihm her – ich gehe meinen eigenen Weg.

Das Einzige, was ich mit meinem großen Bruder gemeinsam habe, ist die Lust am Pfeilewerfen. Meine Spielregeln und die eigens dafür entwickelten, individuellen Zielscheiben sind eine Revolution der Einfachheit und des Spielwitzes.

Ich möchte in diesem Vorwort noch nicht zu viel verraten, nur eines sei gesagt: Bei Fakkdy15 wird nicht immer der Bessere gewinnen!

Die Leichtigkeit der Regeln, kombiniert mit den drei austauschbaren und in ihrem Charakter sehr unterschiedlichen Zielscheiben, bringt Anfängern wie auch „Profis“ jede Menge Spaß – und, wenn man möchte, auch Nervenkitzel.

Die Grundidee der Spielregel besteht darin, die individuelle Wurfchwäche jedes Spielers abzufedern. Beim klassischen Darts geht meist der beste Werfer als Sieger vom Platz. Gut für ihn – nicht ganz so gut für uns andere. Mittelmaß wird oft „bestraft“, was letztlich dazu führt, dass viele den Spaß an solchen Spielen verlieren und etwas suchen, bei dem auch sie gewinnen können. Wie schade eigentlich, denn das Werfen mit Pfeilen macht ihnen ja trotzdem Spaß!

Wenn du also zu dem großen Teil der Spieler gehörst, deren Pfeil eher selten genau dort landet, wo er eigentlich hinsollte, dann spiele Fakkdy15 – und die Straße der Gewinner ist keine Einbahnstraße mehr.

Nimm dir bitte Zeit für die Spielregeln. So einfach sie am Ende auch sind, gelesen und verstanden werden müssen sie trotzdem.

Und freue dich auf die Zielscheiben – sie sind die Sahne auf der Torte. Zum einen ist es einfach ziemlich geil, auf eine Zielscheibe zu werfen, bei der jeder Wurf ein sichtbares Loch hinterlässt. Diese Haptik ist noch einmal etwas ganz anderes. Zum anderen kannst du die verschiedenen Zielscheiben deinem täglichen Gemütszustand anpassen. Heute peitscht dich vielleicht der Ehrgeiz, und du fühlst dich der Profischeibe gewachsen; morgen lässt du lieber das Glück entscheiden, wer das Spiel gewinnt.

Du hast die Wahl.
Viel Spaß!!!

PS: Auf meiner Webseite www.fakkdy15.de findest du auf der Seite „Über mich“ die genauere Entstehungsgeschichte meines Spiels sowie einen persönlichen Vergleich mit Darts.

Inhaltsverzeichnis

Seite 1

- Vorwort

Seite 2

- Inhaltsverzeichnis
- Sicherheitshinweise
- Was steckt im Karton?

Seite 3

- Anbringen des Fakkdyboards und die Position des Spielers. (Mit Skizze)
- **Spielregeln**
- Spielanleitung kurz und knapp

Seite 5

- Welche Sonderwertungen gibt es?
Die dreifache 10 (Grinch)
Die drei Gleichen
- Klassischer Streitpunkt: Linientreffer (Mit Skizze)

Seite 6

Seite 4

- **Spielregeln: Von der Idee bis zum Detail**
- Was ist, wenn du genau die 15 Punkte mit 3 Pfeilen wirfst?
- Warum gibt es den Nullpunktering auf der Zielscheibe?
- Was ist, wenn ein Pfeil außerhalb der Punkteringe landet oder herunterfällt?

- Drei Zielscheiben mit drei Welten
Die Basisscheiben
Die Profischeibe
Die Glücksscheibe
- Wechseln der Zielscheibe
- Funktionsweise der Punktetabelle

Sicherheitshinweise

Auch wenn Sicherheitshinweise manchmal lästig erscheinen, sind sie wichtig.

Fakkdy15 ist ein Pfeilwurfspiel mit Stahlspitzen. Unachtsamkeit kann zu Verletzungen oder Sachschäden führen.

Bitte beachte folgende Punkte:

- Während des Werfens darf sich niemand zwischen Werfer und Zielscheibe aufhalten.
- Auch herabfallende Pfeile können Verletzungen oder Beschädigungen verursachen.
- Minderjährige dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen spielen.
- Das Spielboard muss so befestigt sein, dass verfehlt Pfeile niemanden verletzen und nichts beschädigen können.
- Wird das Spielboard an einer Tür verwendet, muss diese während des Spiels geschlossen bleiben. Der Türbereich darf nicht betreten werden.

Was steckt im Karton?

- **– Spielboard**
Das Spielboard ist die Basis des Spiels. Es hat die Maße ca. **600 × 400 × 18 mm**.
- Bei der Spielboardvariante zum Einhängen in deine Zimmertür sind die Haken bereits vormontiert, sodass kein Montagematerial benötigt wird. In der Mitte des Spielboards ist eine rautenförmig positionierte Korkplatte befestigt, auf der später die Zielscheibe aufgeklebt wird. Auf der Rückseite des Boards sind schalldämmende Filz pads angebracht, um das Spickgeräusch zu dämpfen, einen guten Halt an der Wand zu garantieren und für eine Hinterlüftung zu sorgen.
- **– Drei verschiedene Zielscheiben (jeweils 3 Stück)**
Die Zielscheiben bestehen aus hochwertigem weißem Karton und werden mithilfe einer Klebefläche auf der oben beschriebenen Korkplatte befestigt.
- **– 4 Stück Pinnadeln** (zum stabilisieren der Zielscheiben und für den Kork als Pinwand)
- **– Drei Dartpfeile** (Steeldarts)
- **– Spielregeln** (mit weiteren Infos und Tipps)
- **– Punktetabellen** (3 Blatt Din A4, beidseitig bedruckt)
- **– Schraube und Dübel** (Hochwertig und fast für jeden Wandtyp geeignet.)

Anbringen des Spielboards, und die Position des Spielers.

Das Spielboard wird mit Schraube und Dübel an einem stabilen Untergrund befestigt.
Für den Dübel benötigst du eine Bohrmaschine mit einem **8-mm-Bohrer**.

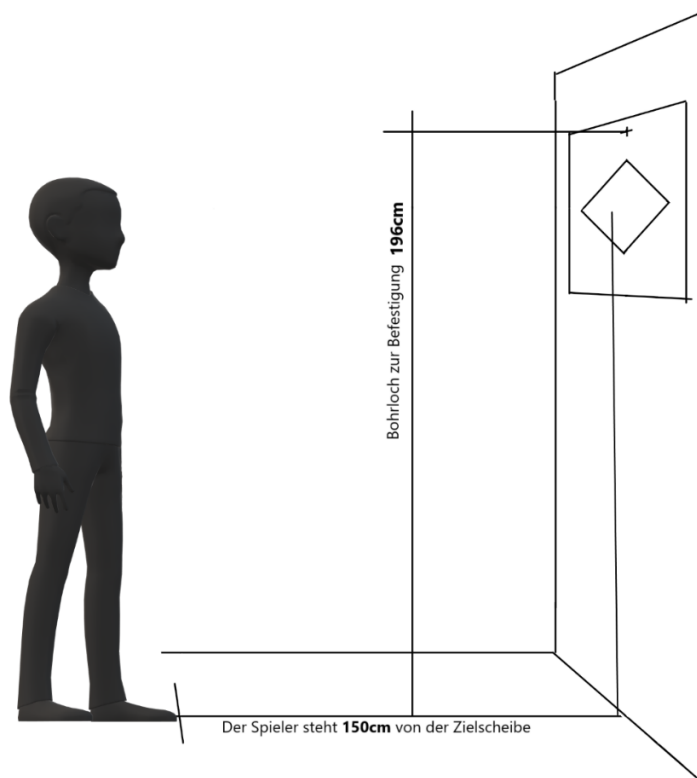
Das Bohrloch wird, gemessen vom Fußboden, in einer Höhe von **196 cm** gesetzt.
Den Dübel klopfst du bündig mit einem Hammer in das Bohrloch. Anschließend führst du die Schraube durch das vorgebohrte Loch im Spielboard in den Dübel und schraubst sie vorsichtig fest. (Wenn sich das Gummi der Schraube leicht quetscht, liegt das Board perfekt an der Wand an)

Durch diese Bohrlochposition befindet sich die **Mitte der Zielscheibe** später in einer Höhe von ca. **172 cm**.

Der Abstand des Spielers zur Zielscheibe beträgt **150 cm**. Dadurch ist das Spiel auch in kleineren Räumen problemlos spielbar.
Wie du diese Distanz auf dem Fußboden markierst, bleibt deiner Fantasie überlassen:

Zum Beispiel mit einem kleinen Aufkleber auf glatten Böden, einer gemerkten Fliesenposition, einem Gegenstand auf dem Boden oder einem abwaschbaren Markierungsstrich. Ihr bekommt das schon hin. ;)

Die Skizze zeigt den Abstand des Spielers zur Zielscheibe und die Höhe des Bohrlochs vom Fußboden.



So Jetzt geht's los mit den... **Spielregeln!**

Spielanleitung – kurz und knapp.

Jeder Spieler wirft pro Runde **drei Pfeile** auf die gewählte Zielscheibe.
Auf der Zielscheibe sind **0 bis 10 Punkte** abgebildet.

Klingtsimpel – istes auch.

In diesem Spiel geht es **nicht** darum, mit drei Würfeln möglichst viele Punkte zu erzielen.
Ziel jeder Runde istes, mit drei Pfeilen möglichst **genau 15 Punkte** zu werfen.

Erzielst du mit deinen drei Pfeilen **mehr oder weniger als 15 Punkte**, wird die **Differenz zur 15** als sogenannte „**Differenzpunkte**“ in die Tabelle eingetragen.

Dabei spielt es keine Rolle, ob du über oder unter 15 Punkten liegst – **entscheidend ist allein die Abweichung von der 15**.

Nach **15 Runden** ist das Spiel beendet.

Gewonnen hat der Spieler, der nach diesen 15 Runden die **wenigsten Differenzpunkte** gesammelt hat.

Spielregeln: Von der Idee bis zum Detail

Ich gehöre nicht zu den Spielern, bei denen der Pfeil immer genau dort landet, wo er soll. Mal zu weit links, mal zu weit rechts, zu hoch oder zu niedrig – alles ist dabei.

Und damit bin ich nicht allein. Die Pfeile verteilen sich oft unberechenbar über die gesamte Zielscheibe. Genau diese individuelle Streuung war die Grundlage für diese Spielregel.

Das Neue und Besondere an Fakky15 ist, dass du in jeder Runde mit **drei Pfeilen nur 15 Punkte** erreichen musst – oder besser gesagt: **so nah wie möglich an die 15 herankommen sollst**.

Zum besseren Verständnis: Mit drei Pfeilen sind 30 Punkte möglich. Ziel ist es jedoch ausdrücklich **nicht**, möglichst viele Punkte zu erzielen, sondern die **15 Punkte möglichst genau zu treffen**.

Dadurch wird die individuelle Wurfchwäche jedes Spielers abgefedert. Der Leistungsdruck sinkt – und der Spaß beginnt.

Kleiner Tipp: Viele Spieler zielen einfach auf die Mitte der Zielscheibe, die Punkte übernimmt die Streuung 😊

Alle Punkte, die nach drei Würfen von der 15 abweichen, werden als **Differenzpunkte** in die Tabelle eingetragen. Dabei spielt es keine Rolle, ob mehr oder weniger als 15 Punkte erzielt wurden – **entscheidend ist ausschließlich die Abweichung von der 15**.

Beispiel: Maika wirft mit drei Pfeilen **24 Punkte**. Die Differenz zur 15 beträgt **9 Punkte**, diese werden in die Tabelle eingetragen.

Anik wirft mit drei Pfeilen **10 Punkte**. Die Differenz zur 15 beträgt **5 Punkte**, entsprechend werden **5 Punkte** notiert.

Anik liegt damit näher an der 15 und hat den besseren Tabellenstand – auch wenn Maikas Trefferbild optisch besser aussieht.

Die Differenzpunkte jeder Runde werden miteinander addiert.

Nach **15 Spielrunden** gewinnt der Spieler, der insgesamt die **wenigsten Differenzpunkte** in der Tabelle gesammelt hat.

Versuche also in jeder Runde, mit deinen drei Pfeilen **so nah wie möglich an die 15 Punkte** heranzukommen.

Je kleiner die Differenz, desto besser dein Spielstand.

Was ist, wenn du genau die 15 Punkte mit 3 Pfeilen wirfst?

Dann hast du eine sogenannten „Fakky15“ geworfen – herzlichen Glückwunsch!

Wirfst du mit drei Pfeilen **genau 15 Punkte**, darfst du dir **15 Bonuspunkte** von deinem aktuellen Differenzpunktestand abziehen.

Hast du zu diesem Zeitpunkt **weniger als 15 Differenzpunkte** in der Tabelle, wird dein Punktestand auf **null** gesetzt. Dabei spielt es keine Rolle, ob du nur **einen Differenzpunkt** oder **genau 15 Differenzpunkte** stehen hast – der Punktestand kann **nicht unter null** fallen. Hast du **mehr als 15 Differenzpunkte** in der Tabelle, werden entsprechend **15 Punkte abgezogen**.

Beispiel:

Stehen in deiner Tabelle **40 Differenzpunkte**, verbleiben nach Abzug der Bonuspunkte **25 Differenzpunkte**.

Wichtig:

Die **15 Bonuspunkte** erhältst du nur, wenn **alle drei Pfeile innerhalb der Zielringe stecken und zusammen 15 Punkte ergeben**.

Warum gibt es einen Nullpunktering auf der Zielscheibe?

15 Punkte zu erreichen – oder sie sogar zu überschreiten – ist bereits mit **zwei Pfeilen gut möglich**. Genau hier kommt der **Nullpunktering** ins Spiel. Er gibt dir die Möglichkeit, deine **Differenzpunkte niedrig zu halten** oder eine bereits mit zwei Pfeilen erreichte **15 Punkte zu sichern**.

Beispiele: Wirfst du mit zwei Pfeilen eine **9 und eine 6**, hast du bereits **15 Punkte** erreicht. Da der dritte Pfeil trotzdem geworfen werden muss, ist es sinnvoll, mit diesem Pfeil den **Nullpunktering** zu treffen, um bei den 15 Punkten zu bleiben.

Wirfst du mit den ersten beiden Pfeilen eine **10 und eine 8**, hast du die **15 Punkte bereits überschritten**. Auch in diesem Fall ist es sinnvoll, den **Nullpunktering** zu treffen, um die Differenzpunkte nicht weiter zu erhöhen.

Der Nullpunktering erfüllt damit zwei zentrale Funktionen:

- Er ermöglicht es, eine mit zwei Pfeilen erreichte **15 Punkte** zu halten.
- Er hilft, die **Differenz gering zu halten**, wenn die 15 Punkte bereits überschritten wurden.

Doch Vorsicht: Der **Nullpunktering** liegt im äußeren Bereich der Zielscheibe.

Verfehlst du ihn und der Pfeil landet **außerhalb der Zielringe**, gibt es **Strafpunkte**, und die **Bonuspunkte eines „Fakky15“ verfallen**.

Was ist, wenn ein Pfeil außerhalb der Punkteringe landet oder runterfällt?

Wie oben schon erwähnt gibt es für Pfeile die außerhalb der Punkteringe landen grundsätzlich **5 Strafpunkte pro verfehlten Pfeil**. Diese werden dann in der Tabelle zu den Differenzpunkten addiert. Genauso verhält es sich, wenn Pfeile nicht stecken bleiben und herunterfallen.

Es zählen also zum einen die erzielten Differenzpunkte innerhalb der Zielringe und zum anderen die Strafpunkte der Pfeile die außerhalb der Zielringe landen oder herunterfallen.

Ein Beispiel: Zwei Pfeile schaffen 12 Punkte auf der Zielscheibe. Der dritte Pfeil fällt herunter oder landet außerhalb der Zielringe! So erhältst du 3 Differenzpunkte, denn von der 12 bis zur 15 sind es 3 Punkte. Weiterhin werden noch 5 Strafpunkte dazu addiert, weil dir ein Pfeil heruntergefallen oder außerhalb der Zielringe gelandet ist. In der Tabelle werden dir dann also $3+5=8$ Punkte addiert.

Im schlimmsten Fall könntest du 30 Minuspunkte mit 3 Pfeilen erreichen. Nämlich dann, wenn alle 3 Pfeile außerhalb der Zielringe landen. So werden dir zum einen 15 Differenzpunkte angezählt, da du ja keinen Ring getroffen hast, zum anderen kassierst du auch noch 15 Strafpunkte wegen der drei außerhalb gelandeter oder heruntergefallener Pfeile.

Welche Sonderwertungen gibt es?

Grundsätzlich soll Fakkdy15 einfach und unkompliziert bleiben. Dennoch gibt es zwei Sonderwertungen.

Die dreifache 10:

Wirft ein Spieler in einer Runde alle drei Pfeile in die 10, hat er einen „Grinch“ geworfen und das Spiel **sofort gewonnen**. Schafft ein Mitspieler in derselben Runde ebenfalls einen „Grinch“, kommt es zum **Stechen**. Dabei werfen die beteiligten Spieler erneut drei Pfeile. Gewinner ist, wer nach Fakkdy15-Regeln die **wenigsten Differenzpunkte** erzielt. Ihr fragt euch warum „Grinch“? Wie erwähnt ist die Grundidee des Spiels Wurfsschwächen abzufedern: Wer in diesem Spiel dreimal die Zehn wirft hat keine Wurfsschwäche und ist, mit einem Augenzwinkern, „Grinch“.

Die drei Gleichen:

Landet jeder der drei Pfeile einer Runde im **gleichen Punktering**, erhält der Spieler für diese Runde **keine Differenzpunkte** (Nullrunde).

Beispiel: Drei Treffer in der 2 ergeben zwar 6 Punkte, es werden jedoch **0 Differenzpunkte** eingetragen. Ausgenommen sind die **dreifache 5** (15 Punkte → 15 Bonuspunkte) sowie die **dreifache 10** (Grinch).

Klassischer Streitpunkt: Linientreffer

Linientreffer sorgen oft für Diskussionen. Bei diesem Spiel ist entscheidend, ob die Trennlinie zum nächsthöheren Punkt berührt wird oder nicht.

Grundregel:

Jede schwarze Trennlinie zählt immer zum höheren Punktering.

Die Zielscheibe beginnt außen mit einem **schwarzen Ring**, der den **Nullbereich** markiert.

Der Nullbereich reicht **exakt bis zur Trennlinie der Eins**.

Wird diese Trennlinie berührt oder durchtrennt, zählt bereits der **höhere Ring**, also die **1**. Dieses Prinzip gilt für **alle weiteren Punkteringe bis hin zur 10 gleich**.

Genau hinschauen musst du nur dann, wenn der Pfeil im Übergang von einem **niedrigeren zu einem höheren Punktering** steckt.

Berührt oder durchtrennt der Pfeil dabei die schwarze Trennlinie, wird **immer der höhere Ring** gewertet (Treffer **B** und **C**).

Ist zwischen Pfeil und Trennlinie noch ein sichtbarer weißer Rand zu erkennen, zählt natürlich der Ring in dem er steckt (Treffer **D**).

Das Prinzip ist vergleichbar mit dem **Fangenspielen**:

Wirst du beim Fangenspielen auch nur berührt, bist du der Fänger. Genauso reicht beim Linientreffer bereits die **Berührung der Linie**, um den höheren Ring zu zählen.

Steckt der Pfeil vollständig im höheren Ring und berührt lediglich die Trennlinie zu einem niedrigeren Ring, zählt selbstverständlich ebenfalls der **höhere Ring** (Treffer **E**).

Treffer **A** ist eindeutig und bedarf keiner Auslegung.

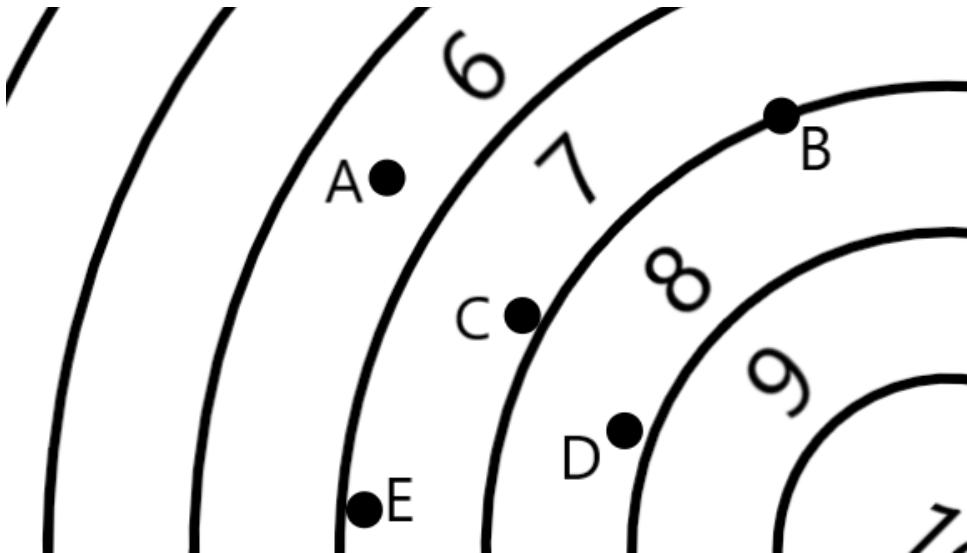
Wichtig:

Berührt ein Pfeil den äußeren **schwarzen Nullpunktering** nicht, dann liegt er vollständig **außerhalb der Zielscheibenringe** und wird mit **5 Strafpunkten** gewertet.

Also Merke:

Jede schwarze Trennlinie gehört dem nächst höheren Ring.

Wird sie berührt oder durchtrennt, zählt immer der höhere Punktwert.



Drei Zielscheiben mit drei Welten

Info: Die schwarzen Linien außerhalb der Zielscheibenringe auf der Basis- und Profischeibe sind reine Designelemente und simulieren lediglich Fadenkreuze von Zielfernrohren oder dergleichen. Ein Treffer dieser Linien hat keinen Einfluss auf die Punktwertung.

Die Basisscheibe! Hier ist gezieltes Treffen möglich.

Die Basisscheibe ist für nahezu jeden Spielertyp geeignet. Hast du bereits etwas Übung im Pfeilewerfen, kannst du hier gezielt auf bestimmte Punkteringe werfen.

Die Punkteringe sind vergleichsweise **groß gehalten**, wodurch sich die Wahrscheinlichkeit erhöht, die anvisierten Ringe auch zu treffen. Dadurch bleiben die **Differenzpunkte meist niedrig**, die **15 Punkte werden häufiger erreicht**, und am Ende entscheiden oft nur wenige Punkte über Sieg oder Niederlage. Sollten sich mehrere erfahrene Spieler auf dieser Zielscheibe messen und die 15 Punkte so häufig treffen, dass die Differenzpunkte immer wieder auf null gesetzt werden, entscheidet am Spielende ein **Stechen**.

Dabei wirft jeder beteiligte Spieler **drei Pfeile**. Die **niedrigere Differenz zur 15** bestimmt den Sieger.

Kleiner Tipp:

Hast du noch weniger Übung im Pfeilewerfen, ziele einfach auf die **10**. Die natürliche Streuung deiner Würfe sorgt meist für ein ausgeglichenes Punkteverhältnis. :)

Die Profischeibe! Der Name ist Programm.

Die Profischeibe richtet sich an geübte Spieler. Sie zeichnet sich dadurch aus, dass es für **jeden Pfeil eine eigene, deutlich kleinere Zielscheibe** gibt.

Zusatzregel Profischeibe:

In **jeder der drei kleinen Zielscheiben** muss **genau ein Pfeil** stecken.

Stecken zwei oder sogar alle drei Pfeile in **derselben Zielscheibe**, zählen **nur die Punkte des ersten Pfeils**. Jeder weitere Pfeil gilt als **außerhalb** und wird mit **je 5 Strafpunkten** gewertet.

Eine Zielscheibe gilt erst dann als bespielt, **wenn sie tatsächlich getroffen wurde**.

Verfehlt der erste Pfeil die anvisierte Zielscheibe, darf mit dem zweiten Pfeil **erneut auf dieselbe Zielscheibe** geworfen werden.

Unabhängig davon gilt auch hier das eigentliche Spielziel:

Mit drei Pfeilen sollen **15 Punkte** erzielt werden. Andernfalls werden die **bekannten Differenzpunkte** in die Tabelle eingetragen.

Die Glücksscheibe! Sie ist für euch alle da.

Die Glücksscheibe besitzt den **größten Durchmesser** aller Zielscheiben.

Die Punkte **1 bis 10** sind dabei **ringförmig in kleinen Vierecken** über die gesamte Scheibe verteilt.

Der **Bereich zwischen diesen Vierecken** ist der **Nullpunktbereich**. Dieser Nullpunktbereich wird durch den **äußeren Ring der Zielscheibe** begrenzt.

Man kann auch sagen: Die Punkte 1 bis 10 „schwimmen“ im Nullpunktbereich.

Bei dieser Zielscheibe entscheidet **Glück mehr als Können**, wie nah du mit drei Würfeln an die **15 Punkte** herankommst.

Nach 15 Spielrunden gibt es somit einen glücklichen Gewinner, der zwar nichts dafür kann – sich aber umso mehr darüber freut. Das Spiel bleibt bis zum Schluss spannend.

Auch auf der Glücksscheibe gilt die **Linientrefferregel**:

Berührt der Pfeil die Trennlinie zu einem **höheren Punktwert**, zählt dieser.

Die **Nullpunkte zwischen den Vierecken** zählen nur dann, wenn **keine Trennlinie** zu den Punkten 1 bis 10 berührt wird.

Die **einzigste Trennlinie**, die berührt werden darf, um **Nullpunkte** zu werten, ist die **Trennlinie des äußeren Rings**, der um die gesamte Zielscheibe geht.

Sie trennt den **Nullpunktbereich vom Strafpunktbereich**.

Solange der Pfeil die Trennlinie des äußeren Rings **berührt**, befindet er sich noch im **Nullpunktbereich**.

Wechseln der Zielscheibe

Zum Wechseln der Zielscheibe ziehst du die bespielte Scheibe **vorsichtig von oben nach unten** von der Korkplatte ab.

Ziehe anschließend die **Schutzfolie des Klebebands** der neuen Zielscheibe ab, richte sie mittig auf der Korkplatte aus und drücke sie mit der **Handfläche fest und gleichmäßig** auf. Die Korkplatte ist etwas größer als die Zielscheibe, so hast du genug Spielraum zum Ausrichten.

Bei Bedarf kannst du der Zielscheibe zusätzlichen Halt geben, indem du sie mit den 4 Pinnadeln an allen vier Ecken stabilisierst.

(siehe dazu das Video im Shop)

Achtung: Da beim Abziehen einer Zielscheibe Korkpartikel auf der Rückseite kleben bleiben, haftet jede Zielscheibe nur einmal sicher auf der Korkplatte. Bespiele sie daher ausreichend, bevor du sie austauschst.

Funktionsweise der Punktetabelle

Die Punktetabelle stellt für **jeden Mitspieler** eine eigene **Spalte pro Spiel** zur Verfügung.

Oben wird der **Name** eingetragen, darunter werden die **Differenzpunkte jeder Runde** fortlaufend addiert.

Wirfst du einen „Fakky15“, werden **15 Punkte vom aktuellen Punktestand abgezogen**.

Die Punktetabelle ist bewusst mit **vielen Spalten** angelegt. So spielt es keine Rolle, wie viele Mitspieler teilnehmen:

Für jedes neue Spiel werden einfach **neue Spalten** genutzt.

Hinweis: Auf meiner Website www.fakky15.de kannst du die Punktetabellen **kostenlos herunterladen und ausdrucken**.

Alternativ sind sie auch im Shop erhältlich.