



Vorwort

Ein Spiel bei dem man mit Pfeilen auf eine Zielscheibe wirft, ist wahrlich keine Neuentdeckung!

Im Gegenteil, vielleicht ist es sogar das älteste Spiel der Menschheit!? Mit Pfeilen und Speeren waren unsere Vorfahren schon vor 10000 Jahren unterwegs. Um erfolgreich Jagen zu können, mussten die Jungs dort bestimmt auch üben. Okay, okay wir sind im Genderzeitalter, da möchte ich natürlich die Mädels nicht unerwähnt lassen. Vielleicht hat damals das eine oder andere Steinzeitgirl auch einen Mamut weggeballert, wer weiß das heute schon so genau. Auf jeden Fall mussten sie alle vor der ersten Jagd üben, denn wenn denen ein Säbelzahn tiger gegenüberstand, dann gab es keine Freiwürfe;)

Aber es soll hier nicht um das Alte gehen, sondern um das Neue! Es geht um die Tatsache, dass man einem bewährten Spiel auch noch etwas Neues abgewinnen kann, um ihm so ein anderes, vielleicht sogar ein coolerer Leben einzuhauchen.

Darts hat Millionen Fans auf der ganzen Welt. Vielleicht ist Darts so eine Art großer Bruder für mich! Wenn ich, als Fakkdy15, jedoch die kleinere Schwester bin, dann laufe ich nicht ehrfurchtsvoll hinter meinem Bruder her, sondern gehe meinen eigenen Weg.

Das einzige was ich mit meinem großen Bruder gemeinsam habe, ist deine Lust am Pfeile werfen!

Meine Spielregeln und die eigens dafür kreierten individuellen Zielscheiben, sind eine Revolution der Einfachheit und des Spielwitzes.

Ich möchte in meinem Vorwort noch nicht zu viel verraten, nur eines sei gesagt:

Bei Fakkdy15 wird nicht immer der Bessere gewinnen!

Diese Leichtigkeit der Regeln im Zusammenspiel mit den drei austauschbaren und in ihren Charakteren sehr unterschiedlichen Zielscheiben, bringen Anfängern wie auch „Profis“ jede Menge Spaß und wer möchte auch Nervenkitzel.

Die Grundidee der Spielregel besteht darin, die individuelle Wurfchwäche jedes Spielers abzufedern.

Bei Darts geht meistens der beste Werfer als Sieger vom Platz! Gut für ihn, nicht so gut für uns andere. Mittelmaß wird „bestraft“, was letztendlich dazu führt, dass eine breite Masse den Spaß an solchen Spielen verliert und etwas sucht, beidem auch sie gewinnen könnten. Wie schade, denn eigentlich macht ihnen das Werfen mit Pfeilen ja Spaß!

Wenn ihr also auch zu dem großen Teil der Spieler gehört, deren Pfeil selten genau dort landet, wo ihr ihn hinhaben wollt, dann spielt Fakkdy15 und die Straße der Gewinner ist keine Einbahnstraße mehr!

Nehmt euch bitte Zeit für die Spielregeln. So einfach sie am Ende auch sind, so müsst ihr sie doch erst einmal gelesen und verstanden haben.

Und freut euch auf die Zielscheiben, sie sind die Sahne auf der Torte. Zum einen ist es ziemlich geil auf eine Zielscheibe zu werfen, bei der jeder Wurf ein sichtbares Loch hinterlässt. Diese Haptik ist nochmal etwas ganz anderes! Zum anderen könnt ihr die verschiedenen Zielscheiben eurem täglichen Gemütszustand anpassen. So kann es sein, dass euch heute der Ehrgeiz peitscht und ihr denkt der Profischeibe gewachsen zu sein und morgen möchtet ihr das Glück entscheiden lassen, wer das Spiel gewinnt.

Ihr habt die Wahl! Viel Spaß!!!

PS.: Auf meiner Webseite www.fakkdy15.de könnt ihr auf der „Über mich“ Seite die genauere Entstehungsgeschichte meines Spiels und einen persönlichen Vergleich mit Darts erlesen.

Inhaltsverzeichnis

Seite 1

- Vorwort

Seite 2

- Inhaltsverzeichnis
- Sicherheitshinweise
- Was steckt im Karton?

Seite 3

- Anbringen des Fakkdyboards und wo steht der Spieler? Mit Skizze
- **Spielregeln**
- Spielanleitung kurz und knapp

Seite 5

- Welche Sonderwertungen gibt es?
Die dreifache 10
Der flotte Dreier
- Klassischer Streitpunkt: Linientreffer (Mit Skizze)

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?

Seite 6

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

Sicherheitshinweise

Auch wenn für den einen oder anderen die Sicherheitshinweise lästig sind, so müssen sie doch ihre Erwähnung finden. Denn so viel Spaß ein Pfeilwurfspiel auch bringen kann, so ist es umso unangenehmer, wenn jemand verletzt oder Dinge beschädigt werden. Hier also ein paar Punkte auf die ihr achten solltet. Die Pfeile haben Stahlspitzen, die Verletzungen oder Beschädigungen hervorrufen können.

- ❖ Während des Werfens der Pfeile darf sich niemand im Bereich zwischen Werfer und Zielscheibe befinden.
- ❖ Auch herabfallende Pfeile können Verletzungen oder Beschädigungen verursachen.
- ❖ Minderjährige dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen spielen.
- ❖ Das Spielboard muss so an einer Wand befestigt sein, dass ein verfehler Pfeil niemanden verletzen oder nichts beschädigen kann.
- ❖ Wenn das Spielboard an einer Tür hängt, muss darauf geachtet werden das die Tür während des Spielens immer verschlossen bleibt und sich niemand im Türbereich aufhält.
- ❖ Finger weg von Alkohol oder Drogen, sie beeinträchtigen eure Aufmerksamkeit und erhöhen den Leichtsinn.

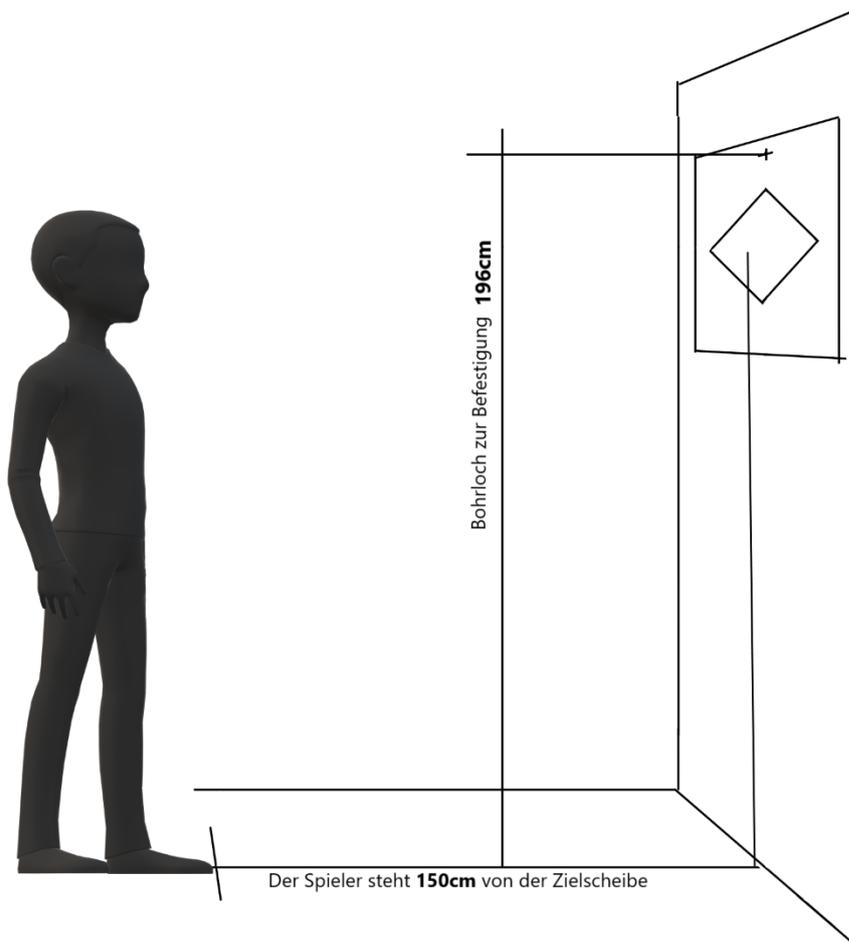
Was steckt im Karton?

- **Fakkdyboard!**
Das Spielboard, ich nenne es auch Fakkdyboard, ist das Trägerbrett für die Zielscheiben. Es hat die Maße ca. 40 x 60 x 2cm. Schraube und Dübel liegen dem Paket bei.
Bei der Spielboardvariante zum einhaken in deine Zimmertür, sind die Haken schon vormontiert, sodass du hier keine Schrauben brauchst. In der Mitte des Bretts ist eine rautenförmig positionierte Korkplatte befestigt, an der später die Zielscheibe geklebt wird. Auf der Rückseite des Boards sind schalldämmende Filz pads aufgeklebt, um das Spickgeräusch zu dämpfen und für Hinterlüftung zu sorgen.
- **Drei verschiedene Zielscheiben (jeweils 3 Stück)!**
Sie bestehen aus hochwertiger Pappe und werden mit einer Klebefläche auf der oben beschriebene Korkplatte befestigt. Die Maße der Zielscheiben beträgt 21x21cm.
- **Drei Dartpfeile!**
Drei Dartpfeile mit Stahlspitze.
- **Spielanleitung!**
Mit allen Informationen rund um das Spiel.
- **Punktetabellen! (Jeweils 3 Blatt beidseitig bedruckt)**
Die Punktetabelle dient dazu den Spielverlauf zu notieren.

Anbringen des Fakkdyboards, und wo steht der Spieler?

Das Fakkdyboard wird mit der Schraube und dem Dübel an einem stabilen Hintergrund befestigt. Für den Dübel braucht ihr eine Bohrmaschine mit einem 8mm Bohrer. Das Bohrloch setzt ihr, gemessen vom Fußboden, in einer Höhe von 196cm. Den Dübel klopft ihr mit einem Hammer bündig in das Loch der Wand. Nun braucht ihr nur noch die Schraube durch das vorgebohrte Loch des Spielboards in den Dübel zu führen, festschrauben und fertig. Durch diese Bohrlochposition befindet sich die Zielscheibenmitte dann in ca. 172cm Höhe. Der Abstand des Spielers zur Zielscheibe ist auf 150cm festgelegt. So hat man auch in kleineren Räumen die Möglichkeit zu spielen. Wie ihr die Position der 150cm auf eurem Fußboden markiert überlasse ich eurer Phantasie. So könnt ihr einen kleinen Aufkleber auf glatten Fußböden anbringen, euch einfach die Position einer Fliese merken, etwas auf den Fußboden legen oder einen Strich mit einem abwaschbaren Stift machen. Ihr bekommt das schon hin;)

Die Skizze zeigt den Abstand des Spielers zum Fakkdyboard 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 0-10 Punkte dargestellt. Klingt simpel, ist es auch!

Es geht in diesem Spiel NICHT darum, mit drei Würfeln so viele Punkte wie möglich zu werfen!

Ziel jeder Runde ist es 15 Punkte mit drei Pfeilen zu werfen. Wirfst du mit den drei Pfeilen mehr oder weniger als 15 Punkte wird die Differenz bis zur 15 als „Differenzpunkte“ in die Tabelle eingetragen. Es spielt also keine Rolle, ob du mehr oder weniger als 15 Punkte wirfst, es zählt einzig und allein die Differenz zur 15.

Nach 15 Runden ist das Spiel zu Ende.

Gewonnen hat derjenige, der nach den 15 Runden die wenigsten Differenzpunkte in der Tabelle angesammelt hat.

Spielregeln: Von der Idee bis zum Detail!

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

Ich schaffe das nicht und 99% der Menschheit wahrscheinlich auch nicht. Meine Pfeile waren mehr oder weniger, auf der ganzen Zielscheibe verstreut, und irgendwie wollte das auch nicht besser werden. Diese individuelle und unberechenbare Streuung brachte mich auf diese Spielregel.

Denn das Schöne und Neue an dieser Spielregel ist, dass du in jeder Runde mit 3 Pfeilen nur 15 Punkte werfen brauchst, beziehungsweise versuchst so nah wie möglich an die 15 Punkte heran zu kommen.

Nur zum besseren Verständnis: Es sind 30 Punkte mit 3 Pfeilen möglich. Es sollen aber bestenfalls nur 15 Punkte geworfen werden!

Dadurch wird die Wurfchwäche des einzelnen Spielers abgefedert. Der Leistungsdruck sinkt und der Spaß beginnt!

Ich zum Beispiel ziele meistens auf die Mitte der Zielscheibe, den Rest macht die Streuung;))

Alle Punkte, die nach drei Würfen von der 15 abweichen, werden in der Tabelle als Differenzpunkte notiert und Runde für Runde miteinander addiert.

Also die Differenz zur 15 ergibt die Punkte in der Tabelle, egal ob mehr oder weniger als 15 Punkte geworfen wurden!

So geht es am Ende darum so wenig Differenzpunkte wie möglich zu sammeln, denn es gewinnt der Spieler der nach 15 Spielrunden die wenigsten Punkte in der Tabelle stehen hat.

Ein Beispiel: Maika wirft mit drei Pfeilen 24 Punkte. Die Differenz zur 15 beträgt 9 Punkte, denn von der 15 bis zur 24 sind es 9. Diese 9 Punkte werden in der Tabelle eingetragen. Anik hingegen wirft mit drei Pfeilen 10 Punkte. Also beträgt die Differenz zur 15 nur 5 Punkte, denn von der 10 bis zur 15 sind es 5. Für sie werden in die Tabelle 5 Punkte notiert. Anik ist somit näher an der 15 als Maika und hat in der Tabelle einen besseren Tabellenstand, auch wenn das Trefferbild von Maika sicherlich besser aussieht aber darum geht es in diesem Spiel nicht.

Die Differenzpunkte jeder weiteren Spielrunde werden miteinander addiert, sodass die Summe der Differenzpunkte nach 15 Durchgängen den Gewinner hervorbringt.

Es gewinnt der Spieler mit den wenigsten Differenzpunkten in der Tabelle!

Versucht also in jedem einzelnen Durchgang, so nah wie möglich an die 15 Punkte heran zu kommen. Je niedriger die Differenz zur 15, umso weniger Differenzpunkte gibt's in der Tabelle.

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

Dann hast du erst einmal einen sogenannten „Fakky15“ geworfen! Herzlichen Glückwunsch!!!

Wirfst du die 15 Punkte mit drei Pfeilen, dann kannst du dir in der Tabelle 15 Bonuspunkte von deinen Differenzpunkten abziehen.

Solltest du in der Tabelle gerade noch gar keine 15 Differenzpunkte stehen haben, wird dein Punktestand auf null gesetzt. Hast du hingegen mehr als 15 Differenzpunkte in der Tabelle, werden eben einfach 15 Punkte von deinem jeweiligen Differenzpunktestand abgezogen. Wenn bei dir beispielsweise 40 Differenzpunkte in der Tabelle stehen, so bleiben nach Abzug der 15 Bonuspunkte nur noch 25 Differenzpunkte in der Tabelle übrig. Denn $40 - 15 = 25$.

Warum gibt es einen Nullpunktering auf der Zielscheibe?

Der Grund dafür ist einfach! Wenn du beispielsweise mit den ersten beiden Pfeilen die 15 Punkte schon erreicht oder überschritten hast, dann gibt dir der Nullpunktering die Möglichkeit auf diesem Wert zu bleiben.

Hier ein spezielles Beispiel mit 15 Punkten: Du wirfst mit 2 Pfeilen die 10+5, oder die 9+6, oder die 8+7, alle ergeben 15 Punkte! Somit wäre doch theoretisch das Ziel erreicht! Falsch! Der dritte Pfeil muss natürlich auch geworfen werden.

Wenn du bei den erreichten 15 Punkten bleiben willst und die 15 Bonuspunkte in der Tabelle kassieren möchtest, muss der dritte Pfeil in den Nullpunktering.

Denn dafür ist der Nullpunktering da! Zum einen, um in der erwähnten Situation bei den 15 Punkten zu bleiben, zum anderen dafür, die Differenz niedrig zu halten wenn die ersten beiden Pfeile die 15 Punkte schon überschritten haben.

Triffst du, um beim Beispiel zu bleiben, mit dem dritten Pfeil eine größere Zahl als die Null, hast du am Ende mehr als 15 Punkte geworfen und kommst somit einfach wieder in den Differenzbereich.

Es bringt aber auch nichts, den dritten Pfeil einfach außerhalb der Zielringe zu werfen, denn dafür gibt es generell 5 Strafpunkte extra in der Tabelle. Außerdem verfallen die Bonuspunkte der geworfenen 15 Punkte. So hast du in diesem speziellen Beispiel dank der 15 geworfenen Punkte zwar Null Differenzpunkt, jedoch bekommst du 5 Strafpunkte in die Tabelle berechnet weil ein Pfeil außerhalb der Zielringe gelandet ist und die Bonuspunkte sind auch weg.

Die 15 Bonuspunkte gibt es nur, wenn alle drei Pfeile innerhalb der Zielscheibenringe stecken und 15 Punkte ergeben.

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 das Spiel so einfach und unkompliziert wie möglich sein! Jedoch wollte ich wenigstens zwei Sonderwertungen einbauen.

Die dreifache 10

Für unsere Ehrgeizigen Spieler gibt es natürlich die dreifache 10! Den sogenannten „Superfakk“!

Wer in einer Runde alle drei Pfeile in die 10 wirft hat das gesamte Spiel gewonnen!

Es sei denn, dass schafft in der laufenden Runde noch ein Mitspieler, dann gibt es ein Stechen. Jeder Spieler wirft nacheinander noch einmal drei Pfeile und wer nach Fakkdy15-Regeln die wenigsten Differenzpunkte holt gewinnt das Spiel.

Aber Vorsicht! Wenn aus der dreifachen 10 plötzlich nur eine zweifache 10 und eine 9 wird, dann hast du 29 Punkte am Hals, die 14 Differenzpunkte ergeben;)

Der flotte Dreier

Die zweite Sonderwertung ist „Der flotte Dreier“. Soll heißen: Jeder der drei Pfeile landet im gleichen Punktering bzw. in der gleichen Zahl. Das bedeutet nichts anderes, als dass demjenigen Spieler der dreimal in einer Runde die gleiche Zahl wirft, dafür keine Differenzpunkte in der Tabelle kassiert. Es wird eine glückliche Nullrunde für ihn. Also wirft Anik beispielsweise dreimal die 2, so ergibt dies 6 Punkte, bei der normalerweise 9 Differenzpunkte zur 15 gewertet würden. Da sie einen „flotten Dreier“ geworfen hat, werden ihr keine Differenzpunkte angerechnet.

Ausgenommen vom „flotten Dreier“ sind die dreifache 5, weil sie 15 Punkte ergeben und es dadurch die 15 Bonuspunkte hagelt, und außerdem die dreifache 10, da diese Kombi, wie oben beschrieben, den „Superfakk“ bringt.

Klassischer Streitpunkt: Linientreffer

Ist es noch eine 7 oder die 8, eine 3 oder eine 4, eine 9 oder doch schon die 10?

Linientreffer sorgen immer für Diskussionen!

Durch den starken Kontrast der schwarzen Trennlinien der Punkteringe, dem weißen Untergrund der Zielscheibe und der eindeutigen Linientrefferregel, bin ich diesem Phänomen entgegengetreten.

Grundsätzlich muss man nur dann genauer hinsehen, wenn es ein Übergang von einem niedrigen zu einem höheren Punktering geht.

Beispiel: Steckt der Pfeil zu 100% in dem 7-Punktefeld, berührt jedoch die schwarze Trennlinie zur 8, so zählen die 8 Punkte. In der Skizze wird dies durch den Treffer „C“ deutlich gemacht.

Also Merke! Berührt der Pfeil die Trennlinie zum höheren Punktering, so zählt immer der höhere Ring.

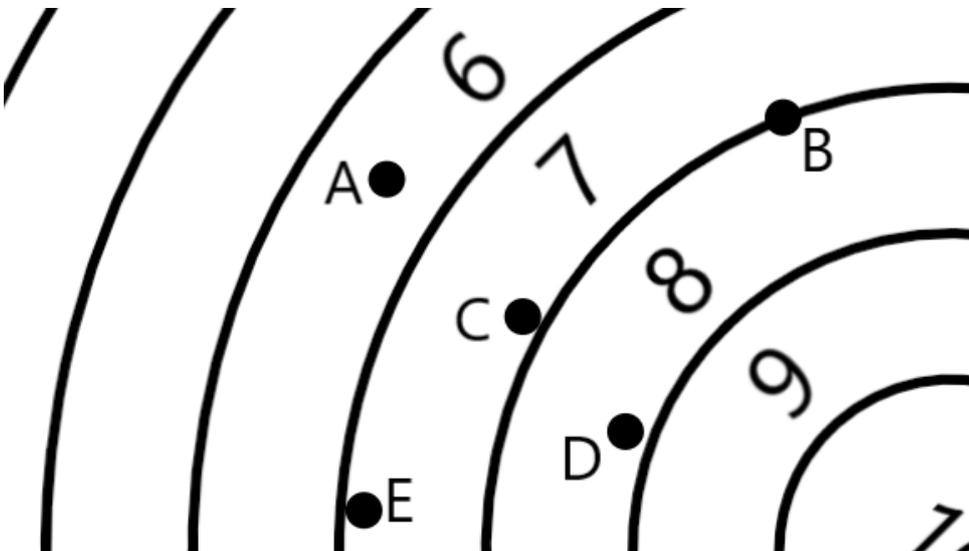
Es ist ähnlich wie beim Fangen Spielen! Wenn du jemanden beim Fangen spielen auch nur berührt wird er zum Fänger.

Durch den starken Kontrast zwischen dem weißen Hintergrund der Zielscheibe und den schwarzen Trennlinien kann man genau erkennen, ob der Pfeil die Trennlinie berührt, wie bei Treffer „C“ oder noch ein weißer Rand zwischen Pfeil und Trennlinie zu sehen ist. Dies macht der Treffer „D“ deutlich. Natürlich gilt das Gleiche, wenn der Pfeil die Trennlinie durchbricht oder mitten in der Trennlinie steckt (Treffer „B“). Es zählt immer der höhere Ring bzw. Punkt!

Es gibt umgekehrt keinen Anlass zum genaueren Hinsehen, wenn der Pfeil zu 100% in der 7 steckt und berührt die Trennlinie zur 6. Denn der Pfeil steckt im höheren Ring und berührt einen niedrigeren Ring und somit zählt natürlich die 7, also immer der höhere Ring. Der Treffer „E“ zeigt die beschriebene Situation.

Am liebsten ist jedem die Position des Treffers „A“. Hier wurde eine klare 6 geworfen.

Um es noch einmal auf den Punkt zu bringen: Genau hinschauen musst du also nur bei Treffer „C und D“, denn hier muss geklärt werden, ob der Pfeil die Linie des höheren Punktes/Rings berührt oder nicht.



Drei Zielscheiben mit drei Welten

Alle drei Zielscheiben unterliegen den Fakkdy15- Spielregeln!

Die Basisscheibe!

Hier ist treffen möglich!

Die Basisscheibe ist für fast jeden Spielertyp gemacht. Hast du jedoch schon etwas Übung im Pfeile werfen, dann kannst du auch mal genau die Ringe treffen die du ins Visier genommen hast.

Soll heißen: Die Ringe der einzelnen Punkte sind relativ groß, sodass sich die Wahrscheinlichkeit erhöht die gewünschten Ringe auch zu treffen. So werden die Differenzzahlen klein gehalten, die 15 Punkte vielleicht öfters erreicht und am Ende des Spiels entscheiden wenige Punkte über Sieg oder Niederlage.

Sollten sich ein paar „Profis“ auf dieser Zielscheibe niederlassen, und die 15 Punkte so oft treffen das die Differenzzahlen immer wieder auf null gesetzt werden, so entscheidet am Ende des Spiels ein Stechen der Kontrahenten. Jeder wirft 3 Pfeile, die niedrigere Differenz zur 15 legt den Sieger fest.

Kleiner Tipp: Hast du weniger Übung beim Pfeile werfen, dann zielst du einfach auf die 10, die Streuung deines Wurfs sorgt dann meist für ein relativ ausgeglichenes Punkteverhältnis.)) ((kommt natürlich auf die Streuung an :))

Die Profischeibe!

Der Name ist Programm!

Die Profischeibe zeichnet sich dadurch aus, dass es für jeden einzelnen Pfeil eine eigene, wesentlich kleinere, Zielscheibe gibt. Hier trennt sich die Spreu vom Weizen, denn wer hier keine Übung hat, wird verkackten.

Für diese Zielscheibe gibt es eine Zusatzregel!

In jeder der drei kleinen Zielscheiben muss ein Pfeil stecken, sonst gibt es Strafpunkte. Sollten beispielsweise zwei oder gar alle drei Pfeile in einer der drei Zielscheiben stecken, so zählen nur die Punkte des ersten Pfeils. Die anderen zählen als Außerhalb und werden mit je 5 Strafpunkten gewertet. Eine Zielscheibe gilt natürlich erst dann als bespielt, wenn sie auch getroffen wurde. Also steckt der erste Pfeil neben deiner anvisierten Zielscheibe, so kannst du es mit dem zweiten Pfeil auf die gleiche Scheibe noch einmal probieren. Nun reicht es natürlich auch hier nicht, die drei Scheiben nur zu treffen. Die Aufgabe 15 Punkte zu werfen bleibt, ansonsten gibt es die bekannten Differenzpunkte in der Tabelle.

Die Glücksscheibe!

Sie ist für euch alle da!

Hier handelt es sich einerseits um die Zielscheibe mit dem größten Durchmesser, jedoch sind die Punkte 1 bis 10 ringförmig in kleinen Vierecken auf der ganzen Scheibe verteilt.

Wichtig! Der Zwischenraum zwischen diesen Vierecken ist der Nullpunktbereich. Der Nullpunktbereich wird begrenzt durch den äußeren Ring der Zielscheibe. Man könnte auch sagen, dass die Punkte 1-10 im Nullpunktbereich schwimmen.

Um bei dieser Scheibe punkten zu können, ist es deinem Glück und weniger deinem Können zu verdanken wie nahe du nach drei Würfen an die 15 Punkte herankommst. So hat man am Ende der 15. Spielrunde einen glücklichen Gewinner, der zwar nichts dafür kann, sich aber umso mehr darüber freut. Es ist eben ein Glücksspiel, dessen Ergebnis bis zum Schluss spannend bleibt.

Auch hier, wie auf allen anderen Zielscheiben gilt die Linientrefferregelung. Die Berührung des höheren Punktes zählt. Also zählen die Nullpunkte zwischen den Vierecken erst dann, wenn du dabei keine Trennlinie zu den Punkten 1-10 berührst. Die einzige Trennlinie, die du berühren darfst, um eine Nullpunktewertung auszulösen, ist die des äußeren Rings der Zielscheibe. Er trennt die Zielscheibe vom Strafpunktbereich. Hier gilt natürlich auch: Solange du die Trennlinie des äußeren Rings berührst bist du noch im Nullpunktbereich.

Wechseln der Zielscheibe

Beim Wechseln der Zielscheibe ziehst du die bespielte Scheibe einfach von oben nach unten vorsichtig von der Korkplatte ab. Je stärker sie bespielt ist umso instabiler wird sie. Nimm am besten beide Hände dafür.

Da die Korkplatte etwas größer als die Zielscheibe ist, hast du etwas mehr Spielraum die Zielscheibe darauf auszurichten. Das Fadenkreuz auf der Korkplatte kann dir dabei behilflich sein, indem du die vier Ecken der Zielscheibe auf den Strichen des Fadenkreuzes ausrichtest.

Ziehe die Schutzschicht des Klebbands ab und drücke die Zielscheiben mit der Handfläche auf der Korkplatte fest. Fertig!

Funktionsweise der Punktetabelle

Die Punktetabelle stellt für jeden Mitspieler pro Spiel eine Spalte zur Verfügung. Oben wird der Name oder das Kürzel des Spielers eingetragen und darunter dann die Differenzpunkte Runde für Runde miteinander addiert, bzw. 15 Punkte abgezogen, wenn du den Fakkdy15 wirfst. Jedes Spiel hat 15 Runden. Der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt.

Diese Tabelle mit ihren endlosen Spalten hat den Vorteil, dass egal wie viele Spieler ihr seid, immer genug Spalten zur Verfügung stehen. Einfach bei einem neuen Spiel neue Spalten belegen, fertig!

Ach übrigens: Auf meiner Website www.fakkdy15.de biete ich dir die Möglichkeit die Punktetabellen kostenlos herunter zu laden und auszudrucken. Natürlich kannst du sie in meinem Shop auch kaufen.