



WILFRIED FORT



7+



2-6



15-20



TARGETS

WÜRFELN MIT KICK!

SPIELIDEE · MATERIAL

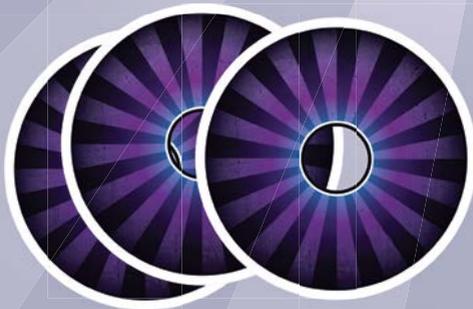
Drei Würfel pro Spieler. Drei Zielscheiben in der Tischmitte. Ihr schnippt abwechselnd Würfel auf die Ziele. Volltreffer punkten immer sofort. Aber auch normale Treffer können Punkte bringen. Ihr spielt, bis der erste Spieler vier Punkte hat. Und dann? Dann gibt's Revanche!



18 Würfel in 6 Farben



6 Sockel in 6 Farben



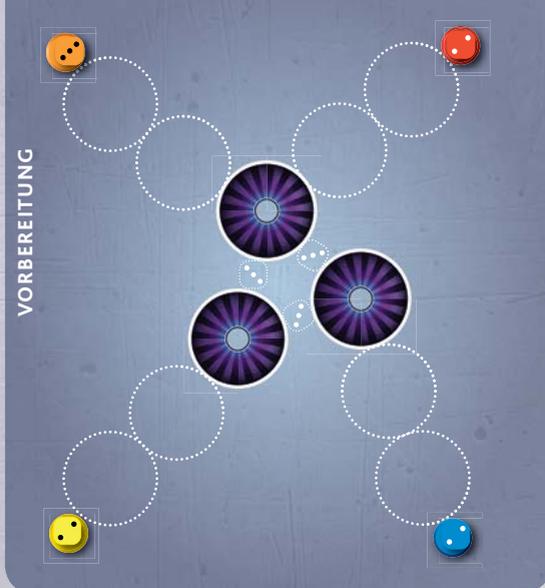
3 Zielscheiben mit Loch



3 Punktscheiben ohne Loch



24 Siegpunkte



VORBEREITUNG

Legt die drei Zielscheiben in die Tischmitte. Lasst zwischen ihnen jeweils eine Würfelbreite Abstand. Legt die drei Punktscheiben (ohne Loch) und die Siegpunkte griffbereit beiseite.

 Jeder legt seinen Sockel vor sich. Haltet dabei zwei Punktscheiben (ca. 20 cm) Abstand von der jeweils nächsten Zielscheibe in der Tischmitte. **Jeder türmt drei gleiche Würfel** mit beliebigen Seiten nach oben **auf seinen Sockel**.

ABLAUF

Wer die größten Hände hat, ist Startspieler. Spielt danach im Uhrzeigersinn.

SCHNIPPEN

Du schnippst 1 Würfel.

Wenn du am Zug bist, **schnippst du den obersten Würfel von deinem Turm**. Dabei zielst du meistens auf eine der Zielscheiben. (→ *Details: Volttreffer, Punktscheiben, Treffer*)

Lass den Würfel liegen, wie und wo er fällt. (→ *Ausnahmen: Foul, Doppel, Volttreffer*)

FOUL

Du verlierst 1 Würfel.

Es gibt vier Arten von Fouls:

- **Fallen Würfel vom Tisch**, verlierst du sie. Das gilt auch, falls sie ein anderer Spieler angespielt und runtergeschubst hat.
- **„Gleitet“ ein gerade geschnippter Würfel** anstatt zu rollen, verlierst du ihn.
- **Fallen dir beim Schnippen zwei Würfel vom Turm**, verlierst du einen. Den anderen lässt du auf dem Tisch liegen. *Deine Wahl!*
- **Fallen dir beim Schnippen alle drei Würfel vom Turm**, verlierst du einen. Einen lässt du liegen. Den dritten türmst du wieder auf deinen Sockel. *Deine Wahl!*

Jeden verlorenen Würfel legst du unter deinen Sockel. Dort bleibt er für die laufende Runde.

Schnippst du versehentlich deinen Sockel, legst du ihn einfach wieder an seinen Platz.



DOPPEL

Du darfst (später) 1x zusätzlich schnippen. 

Zeigen am Ende eines Zugs (mindestens) **zwei deiner Würfel die gleiche Augenzahl**, darfst du „**Doppel!**“ rufen. In diesem Fall, türmst du einen der gleichen **Würfel wieder auf deinen Sockel**. *Deine Wahl!* Für jedes Doppel kannst du also (später) einmal zusätzlich schnippen.

Du darfst auch am Ende des Zugs eines anderen Spielers „Doppel!“ rufen, falls zwei deiner Würfel die gleiche Augenzahl zeigen. Ein anderer Spieler kann deine Würfel anspielen und dein Doppel hervorrufen.

Du musst nicht „Doppel!“ rufen, nur weil zwei deiner Würfel die gleiche Augenzahl zeigen. Du kannst am Ende eines beliebigen späteren Zugs (irgendeines Spielers) „Doppel!“ rufen, falls die Würfel noch liegen.

Wenn du „Doppel!“ rufst, darfst du trotzdem nicht zwei Mal im gleichen Zug schnippen.

Doppel geben dir keine Doppelzüge sondern einen langen Atem!

Der ungeschnippte, oberste Würfel deines Turms zählt für ein Doppel nicht.

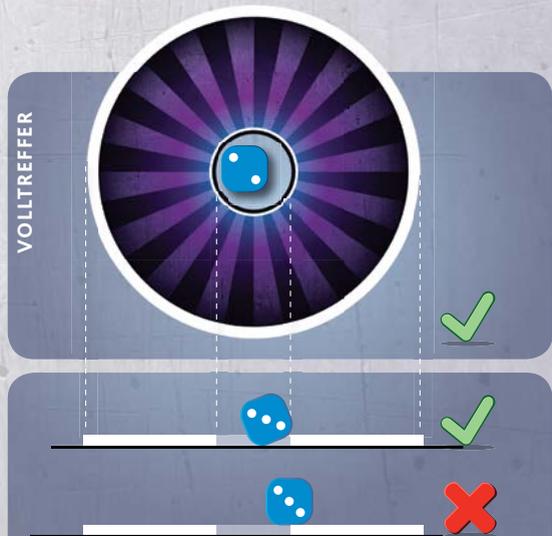
VOLLTREFFER



Du bekommst 1 Siegpunkt.

Du landest einen Volltreffer, wenn dein Würfel in der Mitte einer Zielscheibe den Tisch berührt. Für einen Volltreffer bekommst du sofort einen Siegpunkt. Leg den eingelochten Würfel *sofort unter* deinen Sockel und **nimm dir einen Siegpunkt**. *Kein Doppel durch Volltreffer!*

Du kannst einen Volltreffer auch landen, indem ein anderer Spieler einen deiner Würfel anspielt und dadurch einloch. Es können mehrere Volltreffer gleichzeitig gelandet werden.



RUNDENENDE

Targets geht fast immer über mehrere Runden. Eine Runde endet, wenn ihr **alle Türme komplett leer-geschnippt** habt und kein Spieler mehr „Doppel!“ ruft.

PUNKTSCHEBEN

Du bekommst **1 Siegpunkt pro Punkscheibe**.

Ab der zweiten Runde können Punkscheiben unter deinem Sockel sein (→ *siehe gleich: Treffer*). Nimm dir **für jede Punkscheibe unter deinem Sockel einen Siegpunkt**.

Legt alle Punkscheiben wieder griffbereit beiseite. Wertet *danach* die Treffer der laufenden Runde aus. *Erst die Punkscheiben, dann die Treffer!*

TREFFER

Du bekommst (vielleicht) **1 Punkscheibe**.

Jeder Treffer ist eine Chance auf Siegpunkte. Du landest einen Treffer, **wenn dein Würfel auf einer Zielscheibe liegt, ohne den Tisch zu berühren**.

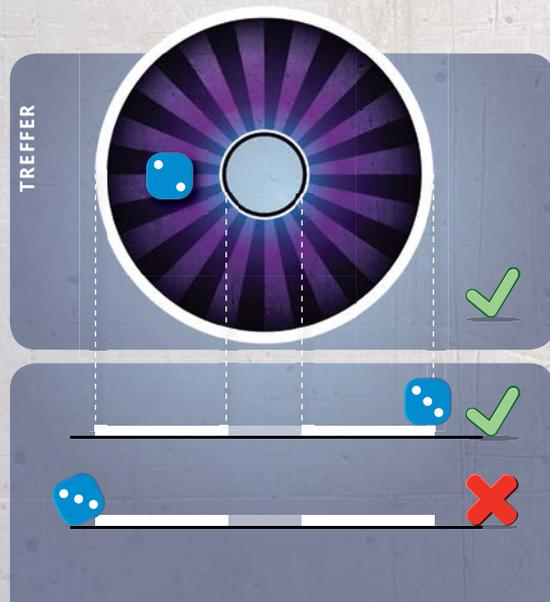
Ein anderer Spieler kann deine Würfel anspielen und einen Treffer für dich hervorrufen. Ein anderer Spieler kann deine Würfel auch anspielen und deinen Treffer wieder aufheben.

Du bekommst **eine Punkscheibe, wenn am Rundenende deine Treffer auf einer Zielscheibe die höchste Augensumme ergeben**.

Gleich hohe Augensummen verschiedener Spieler **heben sich gegenseitig auf**. Ein „lachender Dritter“ kann hierdurch eine Punkscheibe bekommen.

Du schiebst alle Punkscheiben, die du so bekommst, unter deinen Sockel. Sie werden nicht sofort zu Siegpunkten, sondern können dir in der nächsten Runde noch abgenommen werden (→ *siehe gleich: Angriff*).

Jeder türmt seine Würfel wieder auf seinen Sockel (unter dem jetzt bis zu drei Punkscheiben sein können). Haltet dabei weiterhin zwei Punkscheiben Abstand von euren *Sockeln* zur jeweils nächsten Zielscheibe. Dann startet der Spieler links vom letzten Startspieler die neue Runde.





WEITERER ABLAUF

ANGRIFF



Du versuchst, einem Spieler **sämtliche Punkscheiben abzunehmen**.

Statt auf eine der Zielscheiben in der Tischmitte zu zielen, kannst du versuchen, einen **Treffer auf die oberste Punkscheibe eines anderen Spielers** zu landen. Durch einen erfolgreichen Angriff **nimmst du dem anderen Spieler sämtliche Punkscheiben ab**.

Du legst den erfolgreichen Würfel **sofort** unter deinen Sockel ❶. **Kein Doppel durch Angriff!** Die erbeuteten Punkscheiben schiebst du mittig unter deinen Turm, auf den Tisch ❷.

Du kannst auch mithilfe eines Mitspielers erfolgreich „angreifen“, indem dieser einen deiner Würfel anspielt, der dann eine Punkscheibe trifft.

Erbeutete Punkscheiben werden noch am Ende der gleichen **Runde** zu Siegpunkten. **Angriff lohnt sich!**

Seltene Sonderfälle: Treffen (durch Anspielen) mehrere Spieler gleichzeitig die oberste Punkscheibe eines anderen Spielers, nimmt der Spieler mit der höchsten Augensumme ihm **sofort** sämtliche Punkscheiben ab. Gleich hohe Augensummen verschiedener Spieler heben sich gegenseitig auf.



STÜRZEN

Ein Mitspieler verliert 1 Würfel.



Du stürzt den Turm eines anderen Spielers, **wenn dein Würfel gegen seinen Turm prallt und mindestens einer seiner Würfel fällt.**

Falls du seinen Turm einstürzen lässt, **verliert er einen Würfel** für die laufende Runde.

Der „gestürzte Spieler“ schiebt den verlorenen Würfel *sofort* unter seinen Sockel.

Kein Doppel für den Gestürzten!

Keine Treffer für den Gestürzten! Ein gefallener Würfel hilft nie gegen einen Angriff.

Fallen mehrere Würfel, verliert er nur einen.

Er türmt die verbliebenen Würfel *sofort* wieder auf seinen Sockel.

Seine Wahl!



SPIELENDE

Mit vier Siegpunkten gewinnst du das Spiel sofort.

Seltener Sonderfall: Du teilst den Sieg mit allen Spielern, die sich zeitgleich mit dir ihren vierten Siegpunkt nehmen.

ICONS

 = Spezialfall

 = Punkte

 = Konfrontation



Autor: Wilfried Fort
Grafik: Volker A. Maas

Art.Nr.: 60 110 5106
© Blackrock Games, France
© 2017 Zoch Verlag
Werkstraße 1 · D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com



Die Community App für alle Spiele-Freunde.



Jetzt kostenlos herunterladen!







WILFRIED FORT



7+



2-6



15-20



TARGETS

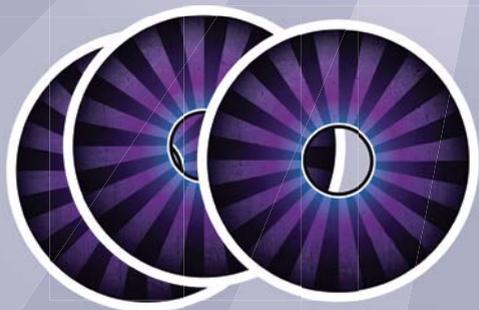
DICE WITH A KICK!

OVERVIEW · COMPONENTS

Each player has three dice, and three targets lie in the center of the table. You take turns flicking your dice at the targets. Dead centers score immediately but other hits may also earn you points. The first player to score four points wins. And then? Then there's revenge!



18 dice in the 6 player colors



3 targets with holes



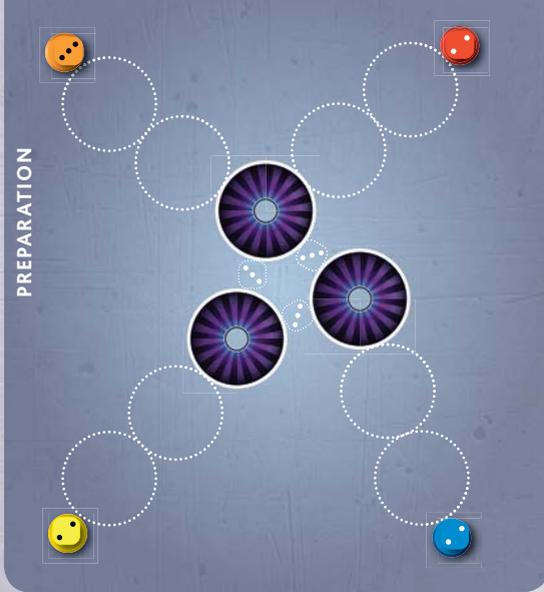
6 pedestals
in the 6 player colors



3 score discs without holes



24 victory points



PREPARATION

Place the **three targets in the center of the table**, leaving the width of a die between them. Set the three score discs (without holes) and the victory points aside for now.

 Each player takes the pedestal and three dice of his chosen color. Place your pedestal in front of you, about 20 cm (the width of two targets) away from the nearest target. **Stack your three dice on top of your pedestal.**

Pedestal and dice together are known as your tower.

GAMEPLAY

The player with the biggest hands takes the first turn and play proceeds clockwise.

FLICKING

You flick 1 die.

On your turn, **flick the top die of your tower.**

Usually, you will be aiming at one of the targets.

(→ *Dead Centers, Score Discs, Hits*)

Leave the die wherever it lands, unless it was a foul, a double or a dead center. (→ *Fouls, Doubles, Dead Centers*)

FOULS

You lose 1 die.

The following all count as fouls:

- **Your dice fall off the table.** Banish them. This holds true even if they were knocked off the table by another player's die.
- **Your die slides instead of rolling** when you flick it. Banish it.
- **You flick two dice from your tower** instead of one. Banish *your choice* of one of them and leave the other where it lies.
- **You knock all three dice from your tower** while flicking. Banish one of *your choice*, place another back on your pedestal and leave the third where it lies.

If you commit a foul, **banish the offending die by placing it under your pedestal.** You will not be able to use that die for the rest of the round.

If you accidentally flick your pedestal, just put it back in its place.



DOUBLES

You will get an additional flick later.

If, at the end of your turn, at least **two of your dice show the same value**, you may shout "Double!" If you do, put *your choice* of **one of them back on your pedestal**.

You will flick the returned die as normal on your next turn, so each double allows you to flick an additional time each round. You still just flick one die a turn.

You may also call a double at the end of an opponent's turn, if at least two of your dice show the same value. Another player's dice can knock your dice over and create a double for you.

Calling a double is not mandatory. Instead of calling it straight away you can wait till the end of a subsequent turn, provided the double still exists.

The top die of your tower does not count towards doubles.



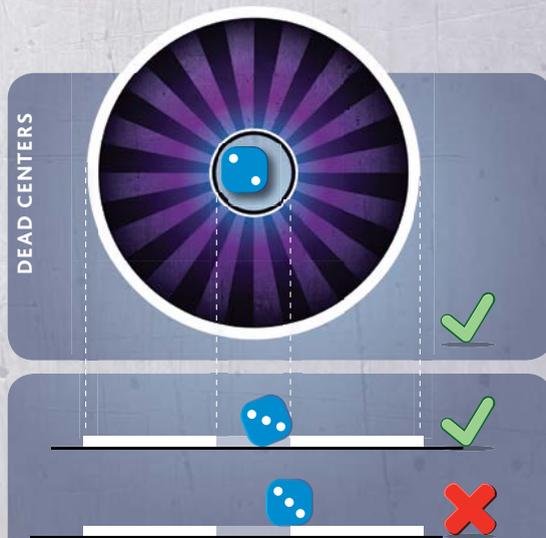
DEAD CENTERS

You get 1 victory point.



A dead center is when your **die lies in the center of a target, touching the table** through the hole. Dead centers score immediately. Put the successful die *immediately* under your pedestal and **take a victory point**. *Dead centers never count towards doubles!*

You can score a dead center on another player's turn if your die is pushed into a hole. You can score more than one dead center a turn.



END OF THE ROUND

The round ends when there are **no more dice on top of pedestals** to be flicked, and no one shouts "Double!" either. The game almost always lasts several rounds..

SCORE DISCS

You get 1 victory point per score disc.

From the second round on, there might be score discs under your pedestal. (→ *Hits, below*)

Take a **victory point for each score disc under your pedestal**, then place all score discs aside as at the start of the game. *Next* evaluate the Hits of the current round, as described. (→ *Hits, below*)
Score discs before hits!

HITS

You might gain score discs.

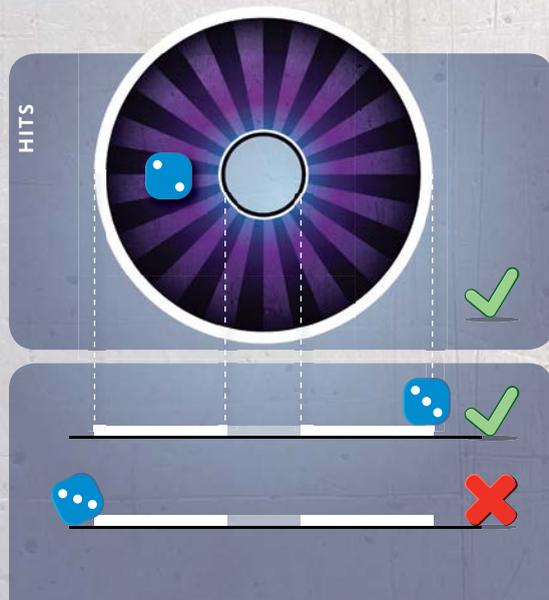
A die is known as a hit **when it lies on a target without touching the table beneath**. Each hit gives you a chance to score a victory point at the end of the round.

One of your dice might become a hit on another player's turn if one of his dice knocked into it. Similarly, you might lose a hit thanks to an incoming enemy die.

At the end of each round, compare the hits on each target. **For each target, give a score disc to the player who owns the hit on that target showing the highest *unique* value**. Highest unique value means that you ignore any ties. Thus a "laughing third" can win the disc!

Place any score discs you win this way on the table under your tower. They do not score you any points right now and may yet be stolen from you by another player in the next round. (→ *Attacking, below*)

Each player then stacks his three dice back on his pedestal. You might now have up to three score discs under your tower. As before keep your *pedestals* the width of two targets away from the nearest target. The player to the left of the starting player becomes the new starting player. Then start the next round.



HIGHEST UNIQUE VALUE



GAMEPLAY, CONTINUED

ATTACKING



You try to take all another player's score discs.

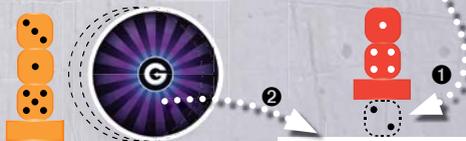
Instead of aiming at one of the targets in the center of the table you can try to **land a hit on another player's topmost score disc**. Successful attacks let you take all another player's score discs.

Put the successful die *immediately* under your pedestal ❶. *No doubles result from attacks!* Put the player's score discs on the table centered under your tower ❷.

You can successfully "attack" during another player's turn, if one of his dice knocks yours so that it hits a player's score disc.

Score discs are worth points at the end of the *round*. *Attacking is worth it!*

RED ATTACKS ORANGE



Uncommon but possible: If multiple players' dice hit the same score disc in the same turn, the player who owns the hit on that score disc showing the highest unique value *immediately* takes all the attacked player's score discs.

TOPPLING

An opponent banishes 1 die.



You can knock your opponents' towers over. You count as having **knocked a tower over when your die knocks into it and at least one of its dice falls off.**

If this happens, **that player must immediately banish one die** of *his choice* from those that fell by putting it under his pedestal. He stacks the rest of the dice back wherever they were in his tower, either above or below his pedestal.

Dice that toppled over don't count towards doubles. They are never considered to be hits either. *A fallen die never protects against an attack!*



END OF THE GAME

The first player to have four victory points wins immediately.

Uncommon but possible: If multiple players gain their fourth victory point at the same time, they share the victory.

ICONS

 = special case

 = victory points

 = confrontation



Author: Wilfried Fort
Illustrations: Volker A. Maas
English Translation: Neil Crowley

Art.Nr.: 60 110 5106
© Blackrock Games, France
© 2017 Zoch Verlag
Werkstraße 1 · D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com



Die Community App für alle Spiele-Freunde.



Jetzt kostenlos herunterladen!

JETZT BEI Google Play

Laden in App Store

