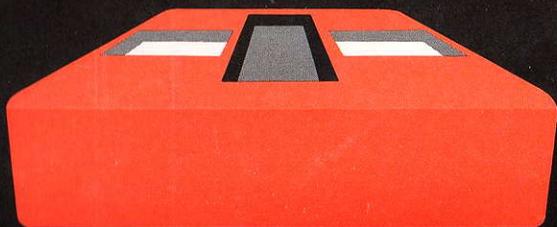


# TRAX™

DAS STRATEGIE-SPIEL



## Spiel- und Strategie-Anleitung

### FOURNIER-TRAX

Herzlichen Glückwunsch zu Ihrem TRAX-Spiel und willkommen im Kreis der TRAX-Spieler!

TRAX ist ein spannendes Strategie-Spiel für 2 Spieler ab 8 Jahren

Die TRAX-Spielregeln selbst sind so einfach, daß sie Ihnen in wenigen Minuten vertraut sein werden; faszinierend für viele Jahre sind jedoch die vielfältigen Möglichkeiten zur Spiel-Strategie und die anspruchsvolle Gestaltung des Spiels.

Diese Anleitung enthält:

- die vollständigen TRAX-Spielregeln.
- grundsätzliche Fragen zum Spielverlauf.
- Spiel-Strategie.
- TRAX-Regeln in Kurzform.

### SPIELREGELN

1

#### Die Spiel-Steine

Ihr TRAX-Spiel enthält 64 gleiche Spiel-Steine. Alle Spiel-Steine haben auf der einen Seite 2 gerade Strecken-Abschnitte und auf der anderen Seite 2 kurvenförmige Strecken-Abschnitte. Dabei ist auf jeder Seite ein Abschnitt in Weiß und einer in Schwarz dargestellt.



Während des Spiels sollen die aneinander gelegten Spiel-Steine mit ihren Strecken-Abschnitten für Schwarz und Weiß jeweils eine verbundene Wegstrecke bilden. Vor Spielbeginn wird durch Los oder Würfeln entschieden, welcher Spieler die weiße und wer die schwarze Wegstrecke legt.

Gespielt wird auf einer beliebigen ebenen Fläche, auf der in der Senkrechten und in der Waagerechten jeweils maximal 8 Spielstein-Reihen ausgelegt werden dürfen (8 mal 8 = 64 Steine).

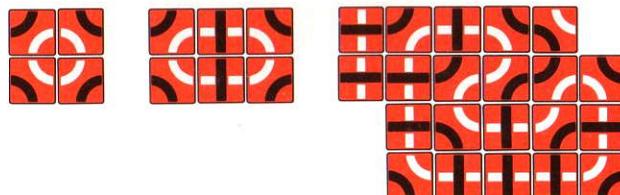
#### Wie Sie gewinnen

Gewinner sind Sie, wenn es Ihnen als erstem Spieler gelingt, mit den Streckenabschnitten Ihrer Farbe auf den ausgelegten Spielsteinen einen "geschlossenen Rundkurs" zu bilden, oder eine "Route" zu legen, die zwei gegenüberliegende Spielfeldseiten verbindet.

### GESCHLOSSENER RUNDKURS

Ein geschlossener Rundkurs ist jeder Spiel-Streckenverlauf einer Farbe, bei dem sich der Streckenabschnitt des Schluß-Steins mit dem des Start-Steins verbindet. Der Streckenverlauf selbst ist beliebig.

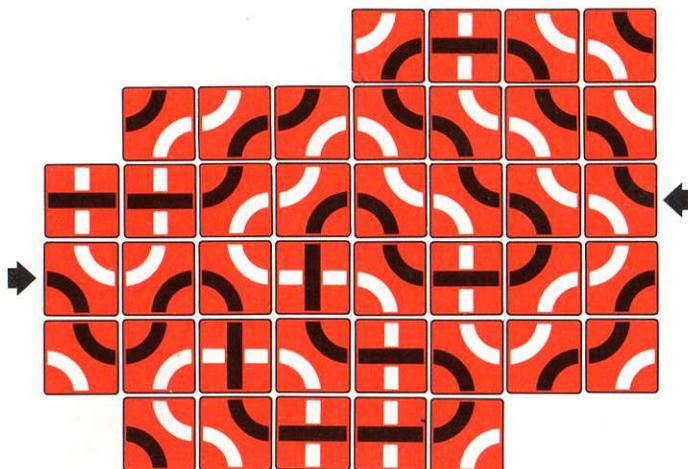
Hier einige Beispiele geschlossener Rundkurse für Weiß:



### ROUTE

Eine Route ist ein lückenloser Streckenverlauf (= aneinander gereichte Streckenabschnitte der Spielsteine) einer Farbe, der zwei gegenüber liegende Spielflächenseiten in beliebigem Verlauf verbindet. Die Spielflächenseiten müssen einen Abstand von 8 TRAX-Spielstein-Reihen haben.

Hier ein Beispiel, bei dem Schwarz mit einer Route gewinnt.



### Der Spielverlauf

Für das erste Spiel losen oder würfeln Sie, wer mit den weißen Streckenabschnitten das Spiel beginnt. Weiß legt grundsätzlich bei Spielbeginn zuerst aus (das bedeutet jedoch keinen Vorteil).

Weiß legt einen Spiel-Stein in die Mitte der Spielfläche. Dabei entscheidet der Spieler, ob die geraden oder die kurvenförmigen Streckenabschnitten nach oben zeigen.

In den nachfolgenden TRAX-Spielen beginnt immer der Verlierer des vorherigen Spiels mit Weiß.



Der Spieler der schwarzen Strecke antwortet mit einem zweiten Spiel-Stein, den er direkt an den ersten anfügt, so daß eine fortlaufende Spielstrecke entsteht. Der Streckenverlauf selber ist beliebig. Zum Beispiel:



## Der Spielverlauf

Für das erste Spiel lösen oder würfeln Sie, wer mit den weißen Streckenabschnitten das Spiel beginnt. Weiß legt grundsätzlich bei Spielbeginn zuerst aus (das bedeutet jedoch keinen Vorteil).

Weiß legt einen Spiel-Stein in die Mitte der Spielfläche. Dabei entscheidet der Spieler, ob die geraden oder die kurvenförmigen Streckenabschnitten nach oben zeigen.

In den nachfolgenden TRAX-Spielen beginnt immer der Verlierer des vorherigen Spiels mit Weiß.

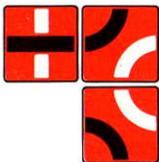


Der Spieler der schwarzen Strecke antwortet mit einem zweiten Spiel-Stein, den er direkt an den ersten anfügt, so daß eine fortlaufende Spielstrecke entsteht. Der Streckenverlauf selber ist beliebig. Zum Beispiel:

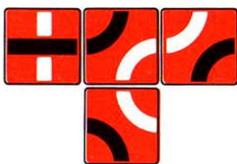


Dabei ist es dem Spieler überlassen, ob der sich für die Steinseite mit den geraden oder den kurvenförmigen Streckenabschnitten entscheidet.

Zwingend für ihn ist es, nur Streckenabschnitte der gleichen Farben aneinander zu fügen. Dabei darf auch die Farbe des Spielgegners angelegt werden. Zum Beispiel:



das zweite Auslegen von Weiß kann so aussehen.



das zweite Auslegen von Schwarz darf den weißen Streckenverlauf so verändern, daß für Weiß ein geschlossener Rundkurs und damit der Sieg verhindert wird.

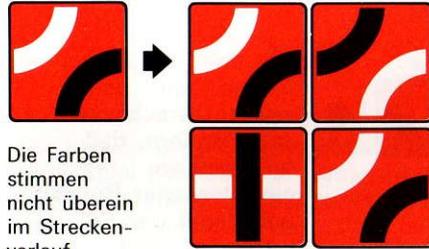
Abwechselnd legen die Spieler jeweils einen neuen Spiel-Stein an den gewünschten Streckenverlauf an. Ausgelegte Spiel-Steine dürfen nicht mehr verändert werden.

## Unerlaubte Spielzüge

Die nachfolgende Abbildung zeigt zwei Beispiele, wie die TRAX-Spielsteine nicht angelegt werden dürfen:



Die Kanten der Spiel-Steine liegen nicht aneinander.

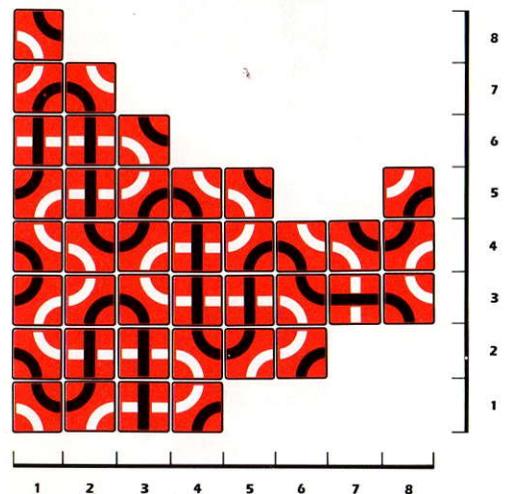


Die Farben stimmen nicht überein im Streckenverlauf.

## Begrenzung der Spielfläche

Die TRAX-Spielfläche darf in der Waagerechten und in der Senkrechten jeweils maximal 8 Spielstein-Reihen aufweisen.

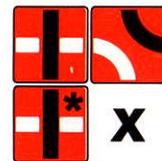
Nur innerhalb dieses Quadrats von  $8 \text{ mal } 8 = 64$  TRAX-Spielsteinen dürfen die Spiel-Steine ausgelegt werden, bis ein Sieg oder ein Unentschieden erreicht wird.



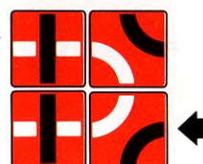
## Pflicht-Züge

Durch den ausgelegten Spiel-Stein des Spielers kann sich der Streckenverlauf so entwickeln, daß dem Gegenspieler für das Anlegen seines Spiel-Steins nur eine einzige Anlege-Möglichkeit mit einem bestimmten Streckenverlauf verbleibt.

Beispiel:



In dieser Situation ist der Spieler verpflichtet, durch einen "Pflicht-Zug" die einzige Spielmöglichkeit mit einem von ihm selbst ausgelegten Spiel-Stein auszuführen.

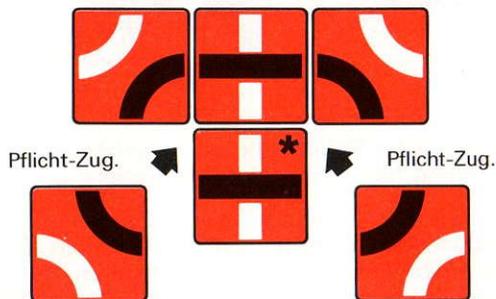


Nachdem der Spieler den mit "\*" markierten Spielstein ausgelegt hat, schließt er mit einem sofort folgenden Spielzug den mit X markierten Spielraum mit einem Streckenabschnitt der gleichen Farbe wie der vorangehende und der nachfolgende Streckenabschnitt.

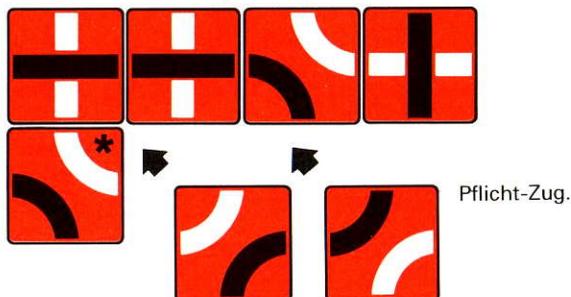
Kein anderer als der beschriebene Pflichtzug war möglich, denn alle anderen Spielweisen würden gegen die Spielregeln verstoßen (z.B. darf kein weißer Streckenabschnitt an einen schwarzen angelegt werden).

Das Anlegen eines Spielsteins kann manchmal mehrere Pflicht-Züge zur Folge haben.

Beim folgenden Beispiel verursacht der mit "\*" markierte Spielstein Pflicht-Züge auf beiden Seiten.



Das nächste Beispiel zeigt einen Pflicht-Zug, der - im Sinne einer Kettenreaktion - einen weiteren Pflicht-Zug nach sich zieht:



Erst wenn der Spieler alle sich ergebenden Pflichtzüge ausgeführt hat, kommt der Gegenspieler an die Reihe.

Nur im Zusammenhang mit den Pflicht-Zügen darf ein TRAX-Spieler mehr als einen Spielstein ausspielen und oft ergibt sich durch die Pflicht-Züge ein wichtiger strategischer Spiel-Vorteil (siehe Kapitel "Spiel-Strategie").

## Unentschiedene Spiele

Es kann vorkommen, daß das TRAX-Spiel mit einem "Unentschieden" endet, wenn keiner der beiden Spieler nach Auslegen der 64 Spiel-Steine mit seiner Farbe einen "geschlossenen Rundkurs" oder eine "Route" von einer Spielfeld-Seite zur anderen auslegen konnte.

Auch ist es möglich, daß ein einziger Zug beide Spieler gleichzeitig zum Gewinner macht, wenn der letzte Stein für beide Spieler eine Route zum Abschluß bringt.

## Fragen und Antworten zum Spielverlauf

**Frage: Muß ich die Streckenabschnitte meiner Farbe auslegen, wenn ich an der Reihe bin?**

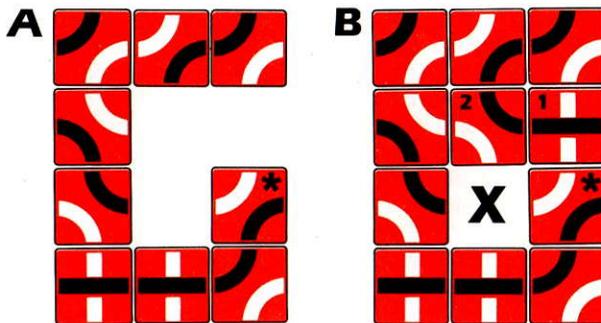
**Antwort:** Nein, Sie können sowohl weiße wie auch schwarze Streckenabschnitte auslegen. Bedingung ist jedoch, daß Sie nur Streckenabschnitte der gleichen Farbe aneinander legen.

**Frage: Was passiert, wenn ich einen Pflicht-Zug übersehe?**

**Antwort:** Ihr Gegenspieler sollte Sie auf alle erforderlichen Pflicht-Züge aufmerksam machen und die Pflicht-Züge verlangen. Haben beide TRAX-Spieler einen Pflicht-Zug übersehen und sie entdecken diesen Mangel erst nach mehreren Spielzügen, so holen sie den Pflicht-Zug nach, ohne Strafpunkte zu vermerken.

**Frage: Was geschieht, wenn eine Folge von Pflicht-Zügen zu einem unerlaubten Spiel-Zug führt?**

**Antwort:** Obgleich es selten vorkommt, ist es möglich: Zum Beispiel stellen Sie sich vor, der Spieler der Farbe... Schwarz möchte den mit "\*" markierten Spielstein anlegen, wie die Abbildung A zeigt.



Dieser Zug müßte mehrere Pflicht-Züge zur Folge haben, wie durch die Steine 1 und 2 der Abbildung B verdeutlicht wird. Nach diesen zwei Pflicht-Zügen ergeben sich drei weiße Streckenabschnitte, die zu dem leeren mit X markierten Feld führen. Hier haben wir eine "unmögliche" Spielsituation, denn kein Spielstein könnte hier angelegt werden, ohne die Spielregeln zu verletzen.

Daher wird dem Spieler nicht erlaubt, den in der Abbildung A angedeuteten Spielzug zu legen. Er muß also einen anderen Spielzug seiner Wahl ausführen, der ihn nicht zu einem unerlaubten Pflicht-Zug führt.

**Frage: Ja, die TRAX-Spielregeln sind einfach, aber welche Spiel-Strategie muß ich verfolgen?**

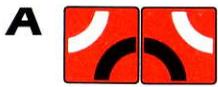
**Antwort:** Die Spiel-Strategie wird im nachfolgenden Kapitel mit praktischen Hinweisen erklärt, bitte informieren Sie sich dort.

**Frage: Gibt es noch weitere Schwierigkeitsstufen für geübte Spieler?**

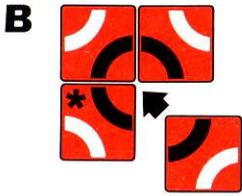
**Antwort:** Ja. Es gibt die Spiel-Variante **SUPERTRAX**, bei der die Möglichkeit eines "Unentschieden" ausgeschlossen ist, weil die Spielflächenbegrenzung auf  $8 \text{ mal } 8 = 64$  Spiel-Steine aufgehoben wird.

Wenn Sie von einem zweiten TRAX-Spiel weitere Spiel-Steine hinzunehmen, können Sie die Spielfläche in jede Form und Größe ausdehnen. Gewinner ist - wie üblich - der Spieler, der als erster einen geschlossenen Rundkurs auslegt oder dem eine Route gelingt, die zwei gegenüber liegende Spielflächenränder verbindet. Zwischen beiden Rändern müssen jedoch mindestens 8 Spielstein-Reihen liegen.

Das häufigste Spiel-Risiko bei TRAX ist die Gefahr, daß der Gegenspieler einen geschlossenen Rundkurs legt und damit gewinnt:

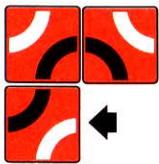


Der in Abb. A gezeigte schwarze Streckenverlauf könnte mit einem Spiel-Zug durch den Spieler "SCHWARZ" gewonnen werden.



Würde der Spieler "SCHWARZ" - wie in Abb. B gezeigt - den Spiel-Stein \* auslegen, so erlaubt ihm die Pflichtzug-Spielregel einen weiteren Stein (hier den vierten Stein) auszulegen.

Damit hätte "SCHWARZ" einen geschlossenen Rundkurs und den Sieg erreicht.



Der Spieler "WEISS" muß daher verhindern, daß "SCHWARZ" den Rundkurs schließen kann, indem er mit seinem eigenen Spiel-Zug den schwarzen Streckenverlauf - wie Abb. C zeigt - in eine andere Richtung lenkt.

Da ein guter Gegenspieler leicht das einfache Risiko eines geschlossenen Rundkurs erkennen und verhindern kann, sollte die TRAX-Spielstrategie möglichst immer gleich Doppel-Risiken für den Gegner entwickeln. Ein Doppel-Risiko ergibt sich nach einem Spielzug, der zwei ganz verschiedene Möglichkeiten zu einer Rundkurs- oder Strecken-Bildung eröffnet. Da dann der Gegenspieler nur auf eines dieser Risiken (bzw. auf die Gewinnchancen) reagieren kann, führt das Doppel-Risiko schnell zum Sieg.

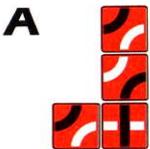
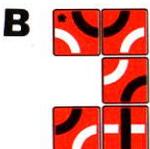


Abb. A zeigt eine Spielsituation für "SCHWARZ", mit der Chance, ein Doppel-Risiko auszulegen.



"SCHWARZ" legt den Spielstein "" aus und mit dem daraus resultierenden Pflichtzug ergibt sich die Spielsituation der Abb. C, wenn "WEISS" an der Reihe ist.

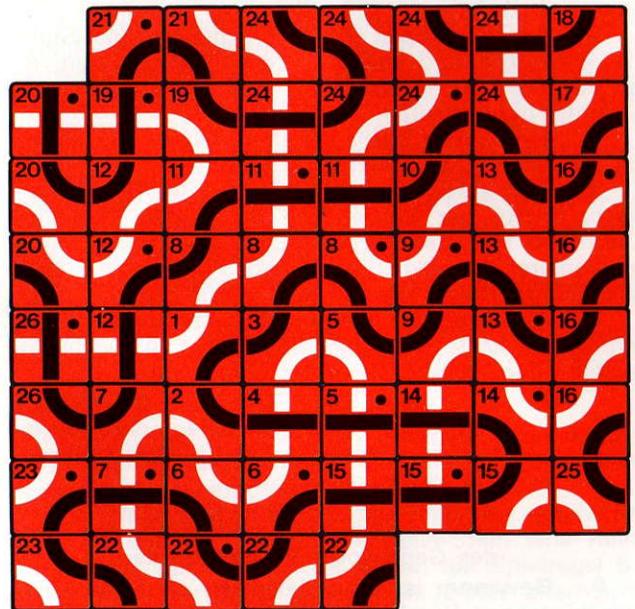


Sie können erkennen, daß "SCHWARZ" für sich zwei Chancen für einen geschlossenen Rundkurs geschaffen hat., eine links und eine weitere oben. Da "WEISS" mit dem nächsten Zug nur eine schwarze Streckenführung ablenken kann, wird "SCHWARZ" einen geschlossenen Rundkurs vollenden und gewinnen.

## SPIEL-BEISPIEL FÜR TRAX

Dieses TRAX-Beispiel können Sie nachspielen, indem Sie die Spiel-Steine entsprechend ihrer Nummerierung auslegen. Die mit einem Punkt markierten Nummern (wie z. B. 5\*) stellen den ersten Spielstein eines Zuges dar, dem ein oder mehrere Pflichtzüge folgten. Beachten Sie die angewandte Spiel-Strategie, mit der "SCHWARZ" bei dem Zug 26 mit einer Route von links nach rechts gewinnt.

## SPIEL-BEISPIEL FÜR TRAX



## TRAX KURZANLEITUNG

1. TRAX ist ein spannendes Strategie-Spiel für 2 Spieler ab 8 Jahren.
2. Ihr TRAX-Spiel enthält 64 gleiche Spiel-Steine mit schwarzen und weißen Strecken-Abschnitten, die auf der einen Seite gerade und auf der anderen Seite kurvenförmig verlaufen.
3. Ein Spieler spielt mit den weißen, der andere mit den schwarzen Strecken-Abschnitten.
4. **Den ersten Zug** zur Eröffnung des TRAX-Spiels macht immer der Spieler, der die weißen Strecken-Abschnitte legt. Die Farbe WEISS übernimmt immer der Verlierer des vorherigen Spiels. Für das erste Spiel wird WEISS durch Würfel oder durch Los ermittelt.
5. **Auslegen der Steine:** Der erste Stein (WEISS) wird in die Mitte des Spielfelds gelegt. Abwechselnd werden dann weitere Steine angelegt, und zwar:
  - a. jeder neue Spiel-Stein muß mit mindestens einer Längskante einen oder mehrere bereits ausgelegte Spiel-Steine berühren,
  - b. die aneinandergelegten Streckenabschnitte müssen immer gleichfarbig sein (wobei man selber die Farbe des Gegenspielers auslegen darf).
6. **Gewinner** ist der Spieler, der als erster einen "geschlossenen Rundkurs" oder eine "Route" legt.
7. Ein **geschlossener Rundkurs** ist ein nicht unterbrochener Spiel-Streckenverlauf einer Farbe, dessen Ende auf den Start-Stein stößt, ohne daß er dabei eine bestimmte Form bilden muß.
8. Eine **Route** ist ein lückenloser Spiel-Streckenverlauf einer Farbe, der zwei gegenüberliegende Spielflächenseiten über 8 Spielstein-Reihen hinweg verbindet. Die Form spielt keine Rolle, ebenso ist es gleich, ob die Route senkrecht oder waagrecht verläuft.
9. Das Spiel endet **unentschieden**, wenn nach Auslegen der 64 Steine keiner der Spieler einen geschlossenen Rundkurs oder eine Route erreicht hat - oder - wenn ein Spiel-Zug gleichzeitig für beide Spieler eine Sieg-Situation herbeigeführt hat.
10. **Pflichtzüge:** Wenn ein Spieler mit seinem Auslegen einen oder mehrere angrenzende Räume schafft, in denen es nur eine einzige Möglichkeit zum Anlegen eines neuen Spiel-Steins gibt, hat er einen oder mehrere Pflichtzüge ausgelöst. Er muß weiterspielen und diesen Raum der Spielfläche füllen.
11. Wurde ein **Pflichtzug übersehen**, so muß er sofort nach Entdecken ausgeführt werden. Strafpunkte werden nicht angerechnet.
12. **Unerlaubte Pflichtzüge:** Sollte der seltene Fall eintreten, daß ein ausgelegter Spiel-Stein eine Reihe von Pflichtzügen auslöst, die gegen die Spielregel 5.b (siehe oben) verstößt, so muß ein erster alternativer Stein ausgelegt werden.