

TRES

Für 2 Spieler von 10 bis 99 Jahren

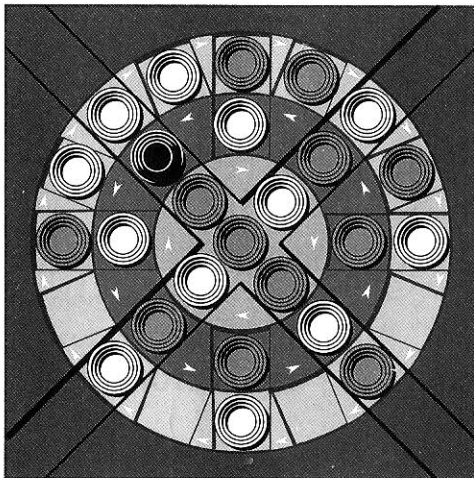
Inhalt: 1 Spielgerät 35 Spielsteine

Ein Ring darf allerdings erst gedreht werden, wenn sich auf ihm bereits mindestens ein Stein befindet. Sobald nach mehreren Spielzügen auch der innere Ring mit wenigstens einem Stein belegt ist, darf auch dieser in der angegebenen Pfeilrichtung gedreht werden.

Ende des Spiels

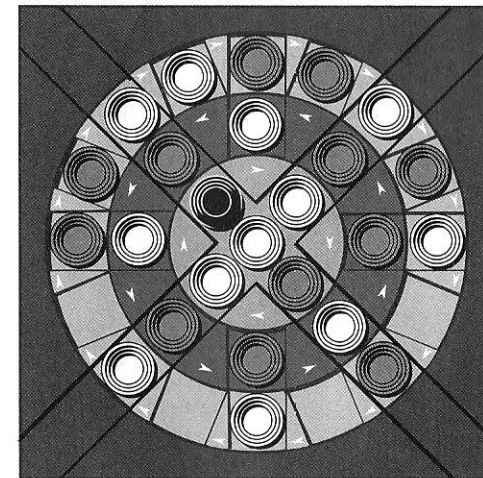
Gelingt es einem Spieler, im Zentrum des Spielgerätes eine ununterbrochene Reihe aus drei Steinen der eigenen Farbe zu bilden, so beendet er das Spiel als Sieger.

Das Spiel ist auch beendet, wenn ein Spieler dem anderen durch einen Zug zum Sieg verhilft, indem er drei Steine des Gegners in der Mitte des Spielgerätes zu einer ununterbrochenen Reihe zusammenschiebt.



Ziel des Spiels

Beide Spieler versuchen, als Erster im Zentrum eine Reihe aus drei Steinen der eigenen Farbe zu bilden.



Vorbereitung

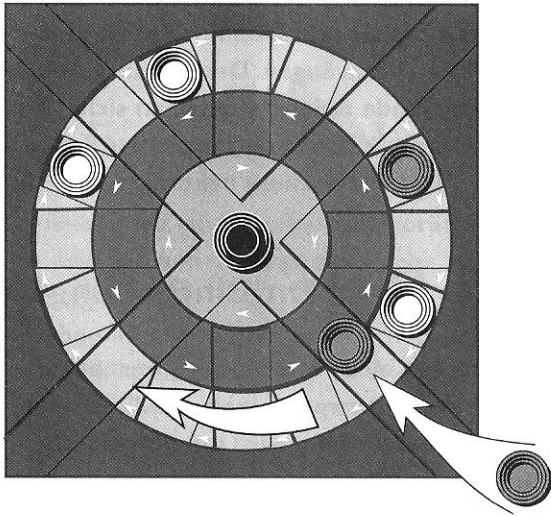
Jeder Spieler erhält 17 Steine einer Farbe.

Die Ringe des Spielgerätes werden so gedreht, dass die jeweils gegenüberliegenden Ecken durch gerade Wege verbunden sind.

Der schwarze Stein ist neutral und wird in die Mitte des Spielgerätes gelegt. Er dient als Blockade, kann aber im Verlauf des Spieles, wie die übrigen Steine, verschoben werden.

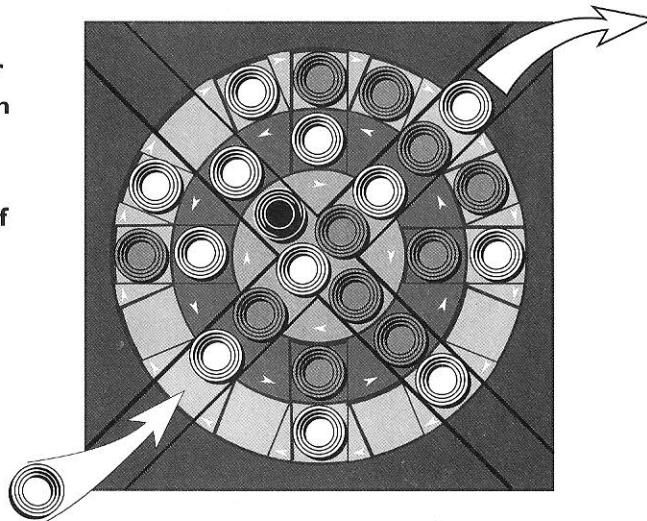
Spielverlauf

Die Spieler entscheiden, wer beginnt. Ein Spielzug verläuft immer in zwei Teilen: Einschieben eines Steines und Drehen eines Ringes.



I. Einschieben eines Steines

Der Spieler am Zug entscheidet, über welche der vier Ecken er seinen Stein in das Spiel, d.h. in den äußersten der drei Ringe bringen möchte. Liegt auf diesem Ring bereits ein Stein in der Eckposition, wird dieser durch das Einschieben des neuen Steins auf den mittleren Ring geschoben.



Ein Stein wird grundsätzlich immer nur bis in den ersten Ring eingeschoben.

Nach einigen Spielzügen bilden sich Diagonalen (von Ecke zu Ecke) aus verschiedenen Steinen durch das Spielgerät. Jetzt ist es natürlich auch möglich, durch das Einschieben der Steine andere Steine wieder aus dem Spielgerät zu verdrängen. Den herausgeschobenen Stein nimmt der entsprechende Spieler wieder an sich.

Hat ein Spieler keine Steine mehr, setzt er solange aus, bis er durch den gegnerischen Zug wieder einen bekommt.

2. Drehen eines Ringes

Nach dem Einschieben eines Steines wird immer einer der Ringe in Pfeilrichtung gedreht und zwar so weit, bis die Diagonalen wieder sichtbar werden. D.h. der innere Ring wird um 90° gedreht, der mittlere um 45° und der äußere um $22,5^\circ$.

