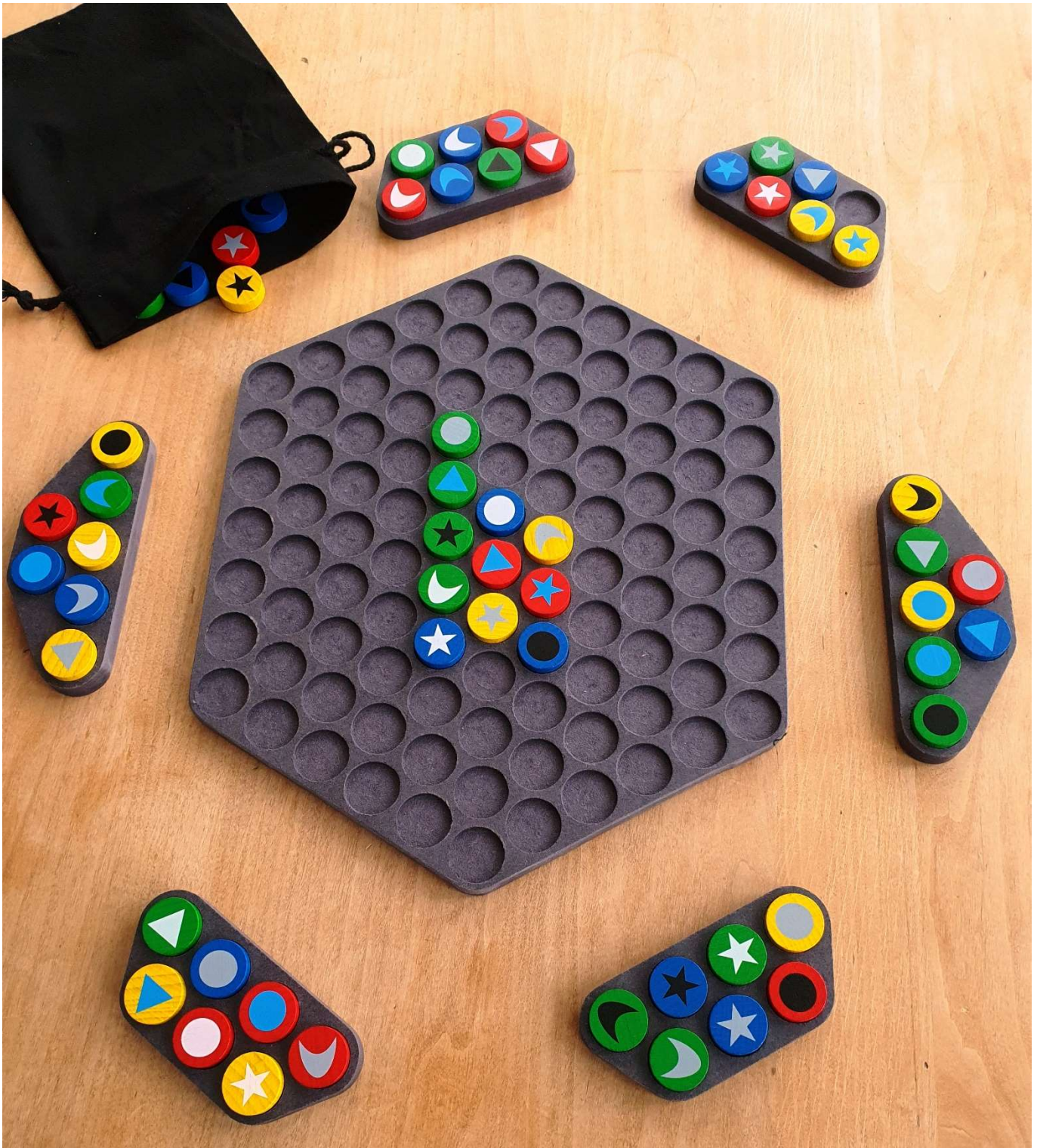


TRIPITZ

by Günther Bronner



TRIPITZ DOMINO

Aus Holz gefertigtes Strategiespiel für 2-6 Spieler ab 7 Jahren

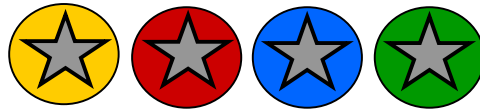
In Vorbereitung: TRIPITZ SOLITAIRE, die bunte Alternative zum Sudoku

Ziel: Durch geschicktes Anlegen an vorhandene Spielsteine versucht jeder Spieler so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Es gewinnt, wer am Ende des Spiels die meisten Punkte erworben hat.

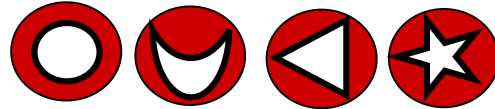
Die Spielsteine: Es gibt 64 einzigartige Spielsteine, genannt **Pids**.

Die 64 Spielsteine (**Pids**) weisen jeweils 3 Merkmale auf, sie unterscheiden sich in:

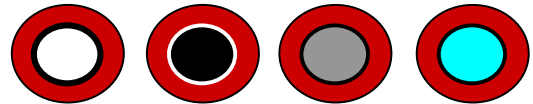
- **Farbe:** gelb – rot – blau – grün



- **Symbol:** Kreis, Mond, Dreieck, Stern



- **Symbolfarbe:** weiß, schwarz, grau, hellblau



Die 64 Spielsteine, in der Folge als **Pids** bezeichnet, unterscheiden sich voneinander in mindestens einem der angeführten Merkmale.

In der links stehenden Abbildung sind die Spielsteine zur besseren Verständlichkeit systematisch angeordnet.

Zusätzlich gibt es 4 unbedruckte Spielsteine als Reserve.

Was ist ein Tripel?

3 Pids bilden zusammen genau dann ein Tripel, wenn sie hinsichtlich jedes einzelnen der 3 Merkmale entweder alle gleich oder alle unterschiedlich sind.

Also gilt innerhalb der 3 Pids eines Tripels:

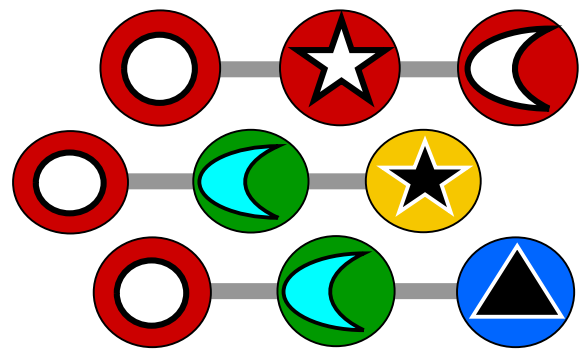
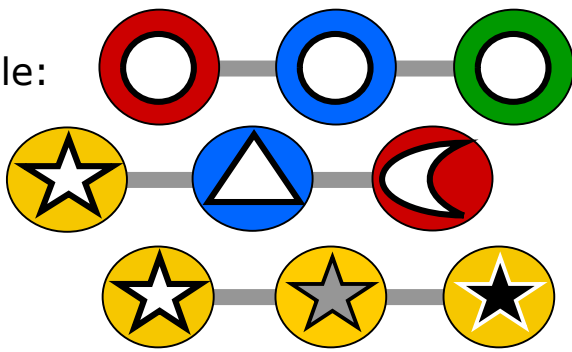
=> alle Pids in gleicher Farbe oder jedes in einer unterschiedlichen Farbe

=> alle Pids mit gleichem Symbol oder jedes mit unterschiedlichem Symbol

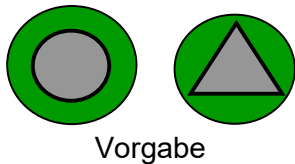
=> alle Pids mit gleicher Symbolfarbe oder jedes mit unterschiedlicher Symbolfarbe

=> Die Reihenfolge der Pids innerhalb eines Tripels spielt keine Rolle.

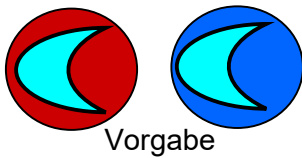
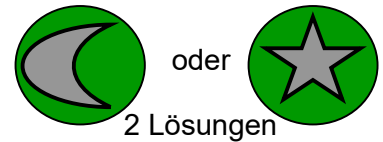
Beispiele:



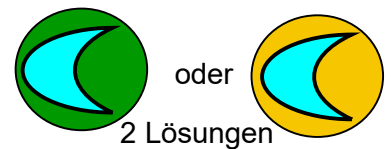
Welches Pid fehlt zum Tripel?



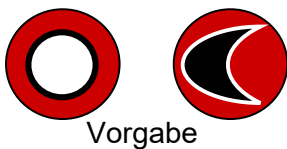
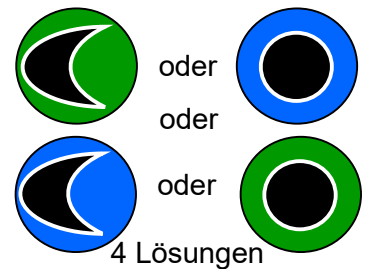
Farbe gleich, daher grün
Symbolfarbe gleich, daher grau
Symbol ungleich, daher Mond oder Stern
=> grün, grau, Mond oder Stern



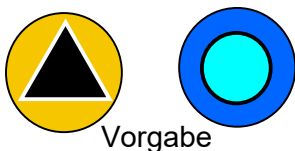
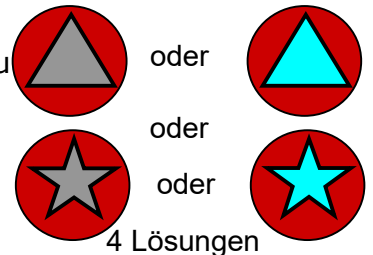
Farbe ungleich, daher gelb oder grün
Symbolfarbe gleich, daher hellblau
Symbol gleich, daher Mond
=> gelb oder grün, hellblau, Mond



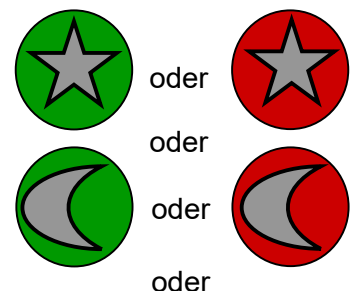
Farbe ungleich, daher blau oder grün
Symbolfarbe gleich, daher schwarz
Symbol ungleich, daher Kreis oder Mond
=> blau oder grün, schwarz,
Kreis oder Mond



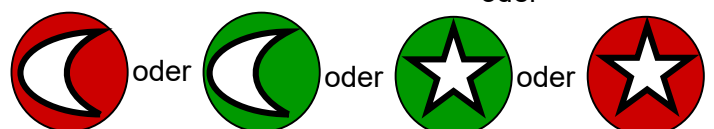
Farbe gleich, daher rot
Symbolfarbe ungleich, daher grau oder hellblau
Symbol ungleich, daher Dreieck oder Stern
=> rot, grau oder hellblau, Dreieck oder Stern



Farbe ungleich, daher rot oder grün
Symbolfarbe ungleich, daher weiß oder grau
Symbol ungleich, daher Mond oder Stern
=> rot oder grün, Mond oder Stern,
weiß oder grau



Das ergibt insgesamt 8 Lösungen!

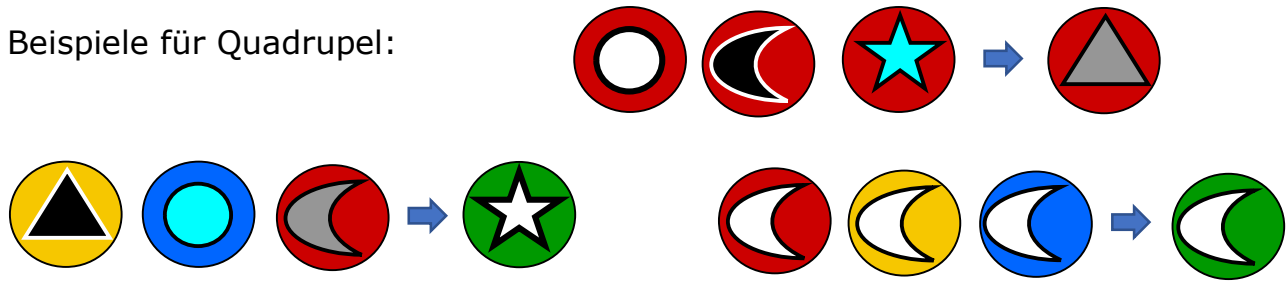


Was ist ein Quadrupel?

Ein Tripel lässt sich nach derselben Regel zum Quadrupel erweitern. Während ein Tripel aus 3 Pids besteht, enthält ein Quadrupel 4 Pids.

Für ein Quadrupel gilt analog: alle 4 Spielsteine haben entweder alle gleiche Eigenschaften oder sie unterscheiden sich alle hinsichtlich der jeweiligen Eigenschaft.

Beispiele für Quadrupel:



Welches Pid fehlt zum Quadrupel?

Beispiel 1: 3x rot, daher der 4. auch rot; Formen unterschiedlich, daher 4. Form auch unterschiedlich; Symbolfarben unterschiedlich, daher 4. Symbolfarbe auch unterschiedlich.
Beispiel 2: alles unterschiedlich, daher 4. Pid unterschiedlich hinsichtlich aller Eigenschaften.
Beispiel 3: 3x Mond, daher 4. auch Mond; 3x Symbolfarbe weiß, daher 4. auch weiß; 3 Farben unterschiedlich, daher 4. Farbe auch unterschiedlich.

Für ein vorhandenes Tripel existiert jeweils nur ein einziges Pid, das die Erweiterung zu dem passenden Quadrupel ermöglicht.

Spielvorbereitung

Das Spielfeld wird in der Mitte platziert. Es besitzt 102 Vertiefungen, in die die Pids gelegt werden können. Alle Pids werden in das Säckchen gelegt. Es werden 4 Spielsteine gezogen, die möglichst unterschiedliche Eigenschaften besitzen sollten, idealerweise ein Quadrupel.

Diese Spielsteine werden in die Mitte des Spielbretts gelegt.

Die 4 Mittelfelder sind durch eine kleine Vertiefung gekennzeichnet.

Danach zieht jede Spielerin und jeder Spieler 7 Pids aus dem Säckchen und legt sie für alle sichtbar vor sich auf eines der kleinen Brettchen mit den 7 Vertiefungen. Alle anderen Pids verbleiben im Säckchen.

Weiters wird ein Zettel und ein Bleistift benötigt, um die erzielten Punkte für jeden Spieler zu notieren. Es wird eine Schriftführerin oder ein Schriftführer ernannt. Die Punkte werden durch senkrechte Striche aufgezeichnet, jeder 5. Punkt ist ein waagrechter Strich.



Es beginnt, wer zuerst an die in der Mitte liegenden Spielsteine ein Pid aus dem eigenen Vorrat so anlegen kann, dass dabei ein Tripel in einer geraden Linie entsteht. Die Spieler*innen legen nacheinander im Uhrzeigersinn ihre Pids an. Nach jedem Anlegen wird, solange der Vorrat reicht, ein Pid aus dem Säckchen gezogen. Kann man mit einem Zug mehrere Tripels bilden, erhöht dies Wertung. Doch es dürfen beim Anlegen außer einem gültigen Tripel auch weitere ungültige Tripel entstehen.

Statt eines regulären Zugs darf man seine Pids gegen blind gezogene Pids aus dem Säckchen austauschen.

Wertung und Spielende

Ein Tripel zählt 1 Punkt, ein Quadrupel 3 Punkte. Diese Zahl wird mit der Anzahl der beim Anlegen berührten Nachbarsteine multipliziert. Im späteren Spielverlauf, wenn viele Pids auf dem Brett liegen, kann es auch gelingen, mit einem Zug zwei oder mehrere Tripels zu bilden, oder zum Beispiel ein Tripel und ein Quadrupel zu kombinieren. Dann wird die Summe dieser Punkte mit der Anzahl der Nachbarsteine multipliziert.

Wenn man mit seinem Zug den Rand des Spielbretts erreicht, verdoppelt sich die so errechnete Punktezahl.

Der Spieler oder die Spielerin, die einen Zug macht, errechnet die erzielte Punktezahl und gibt das Ergebnis den Mitspielern bekannt. Nach kritischer Prüfung wird das Ergebnis notiert.

Das Spiel endet, wenn alle Spielsteine aufgebraucht sind. In ganz seltenen Fällen kann man den letzten Spielstein nicht anlegen. Dann muss man aussetzen und der Spielstein bleibt unbenutzt.

In einer beschleunigten Spielvariante endet das Spiel, sobald ein Zug den Rand des Spielbretts erreicht.

Es gewinnt, wer am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat.

Variante:

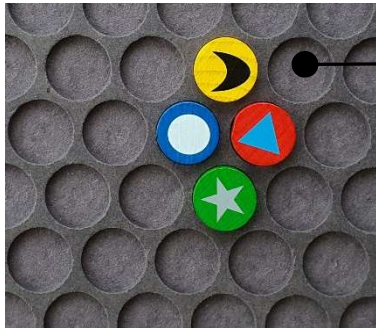
Die 4 bunten Reserve-Pids können als Joker verwendet werden.

Sie können dann aus dem Säckchen statt eines normalen Pid gezogen werden. Wer ein Joker-Pid zieht, kann damit – sobald er oder sie an der Reihe ist - ein bereits verbautes Pid durch Austausch vom Spielbrett holen. Das entnommene Pid muss dazu so tief im Inneren des belegten Spielbretts liegen, dass die Entnahme beim Bilden neuer Tripel keine Rolle spielt; das bedeutet, dass es vom Rand der mit Pids belegten Fläche mindestens zwei Reihen entfernt sein muss. Der Austausch gegen den Joker und das Anlegen des Pids kann in einem Zug erfolgen.

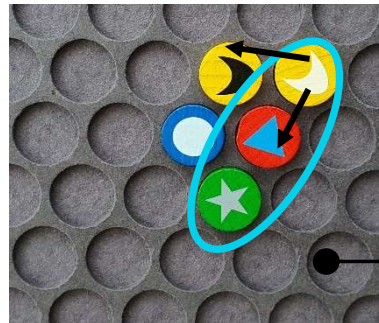
Strategie

- In den meisten Fällen hat man mehrere Möglichkeiten, Pids anzulegen. Man wählt in der Regel jenen Zug, welcher bei der Wertung die meisten Punkte bringt.
- Versierte Spieler behalten auch die Möglichkeiten der Mitspieler*innen im Blick und versuchen besonders gewinnträchtige gegnerische Züge zu verhindern, in dem sie solche Positionen selbst einzunehmen versuchen.
- Manchmal ist es besser, auf Siegpunkte zu verzichten und dafür günstige strategische Positionen auf dem Spielbrett zu besetzen. Bei dieser Art der Vorausplanung sollte man neben den eigenen geplanten Zügen auch die möglichen Züge der Mitspieler*innen ins Kalkül ziehen.
- Beim Spielen mit Kindern kann das Spiel kooperativ statt kompetitiv gespielt werden. Man hilft sich gegenseitig und verzichtet nach den Zügen auf das Notieren und Aufsummieren der Wertungspunkte. Diese Spielweise ist auch dann zu empfehlen, wenn man noch unerfahrene Spieler*innen in eine erfahrenere Spielrunde aufnehmen und „anlernen“ möchte. Dabei könnte das rote Reserve-Pid nach einem besonders hoch bewerteten Zug als Wanderpokal zur Spielerin oder zum Spieler mit der im Spiel erzielten höchsten Wertung wandern, das gelbe Reserve-Pid zur 2.höchsten Wertung etc.

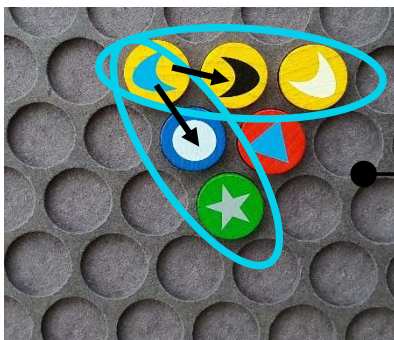
Beispiel eines Spielverlaufs mit den Wertungen der Züge:



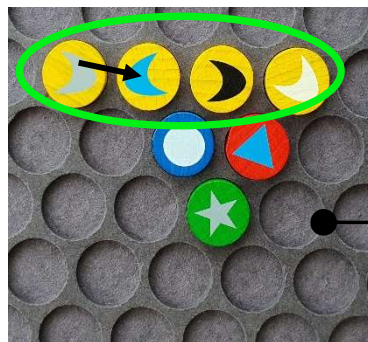
Zufällig gewählte Spielstart Konstellation



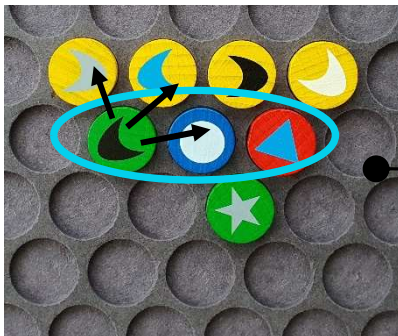
1. Zug: zwei Berührungen (↗),
ein Tripel, zwei Punkte für die Wertung



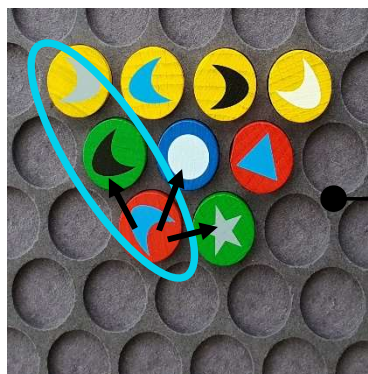
2. Zug: zwei Tripel, zwei Berührungen,
 $2 \times 2 = 4$ Punkte für die Wertung



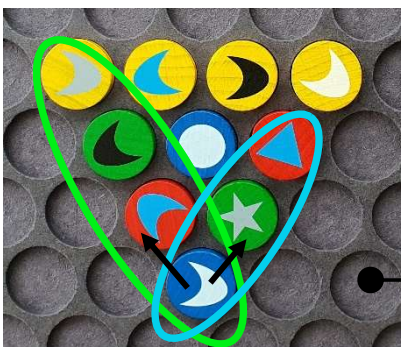
3. Zug: ein Quadrupel, eine Berührung,
drei Punkte für die Wertung



4. Zug: ein Tripel, drei Berührungen, drei Punkte für die Wertung



5. Zug: ein Tripel, drei Berührungen,
drei Punkte für die Wertung



6. Zug: ein Tripel, ein Quadrupel, zwei Berührungen,
 $1 + 3 = 4$; $4 \times 2 = 8$ Punkte für die Wertung

Kurzanleitung: Tripitz Domino

Spielvorbereitung:

- 4 StartPids in unterschiedlichen Farben ziehen und auf die Spielbrett-Mitte legen.
- Alle übrigen Pids kommen in das Säckchen.
- Jeder Spieler zieht 7 Pids und legt sie vor sich offen auf das Brettchen.
- Wer zuerst ein Tripel anlegen kann, beginnt.

Tripel oder Quadrupel anlegen und neue Pids ziehen

- Die Spieler legen im Uhrzeigersinn abwechselnd je 1 Pid auf ein freies Feld des Spielfelds und bilden dabei – in eine beliebige Richtung an zwei vorhandene Pids anschließend – mindestens ein neues Tripel oder Quadrupel.
- Es muss mindestens eine beim Anlegen entstehende Dreiergruppe ein Tripel oder eine Vierergruppe ein Quadrupel bilden. Falls mehr als ein Tripel oder Quadrupel entsteht, erhöht sich die Wertung. Wenn gleichzeitig ungültige Tripel entstehen stört das nicht, mindestens eines muss gültig sein.
- Statt des eines regulären Spielzugs kann eine beliebige Anzahl an Spielsteinen gegen dieselbe blind gezogene Anzahl im Säckchen getauscht werden.
- Solange im Säckchen Pids vorhanden sind, zieht man nach dem Anlegen eines Pids ein neues Pid, natürlich blind, ohne nachzugucken.

Wertung

- Ein neu gebildetes Tripel zählt einen Punkt.
- Ein neu gebildetes Quadrupel zählt drei Punkte.
- Die Punkte der gebildeten Tripel und Quadrupel wird mit der Anzahl der beim Anlegen berührten Nachbar-Pids multipliziert.
Es können ein bis sechs Nachbarn berührt werden.
- Ein Zug in einer der äußersten Reihen des Spielbretts zählt doppelt.

Ende des Spieles und Siegerermittlung

- Das Spiel endet, wenn alle Spielsteine aufgebraucht sind. Ganz selten kommt es vor, dass ein oder zwei Spielsteine nicht angelegt werden können. In diesem Fall muss der betroffene Spieler oder die Spielerin aussetzen, die Pids bleiben unbenutzt.
- Die Punkte werden pro Spielerin und Spieler summiert.
Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.
- In einer verkürzten Version endet das Spiel sobald ein Pid auf eine der äußeren Reihen des Spielbretts gelegt wird. Da dieses Spielende von einem Spieler oder einer Spielerin in Kenntnis ihres Punktevorsprungs ganz bewusst gewählt werden kann, ergeben sich andere strategische Möglichkeiten.

Strategie

- In den meisten Fällen hat man mehrere Möglichkeiten, Pids anzulegen. Man wählt in der Regel jenen Zug, welcher bei der Wertung die meisten Punkte bringt.
- Versierte Spieler haben stets die Möglichkeiten der Mitspieler*innen im Blick und versuchen besonders gewinnträchtige gegnerische Züge zu verhindern.
- Manchmal ist es besser, auf Siegpunkte zu verzichten und dafür günstige strategische Positionen auf dem Spielbrett zu besetzen. Bei dieser Art der Vorausplanung sollte man neben den eigenen geplanten Zügen auch die möglichen Züge der Mitspieler*innen ins Kalkül ziehen.
- Beim Spielen mit Kindern kann das Spiel kooperativ statt kompetitiv gespielt werden. Man hilft sich gegenseitig und verzichtet auf das Aufsummieren der Wertungspunkte. Das rote Reserve-Pid wandert als Wanderpokal zur Spielerin oder zum Spieler mit der zuletzt erzielten höchsten Wertung, das gelbe zur 2.höchsten.

Hinweise zum Material sowie zum Ein- und Auspacken des Spiels

Das Spielbrett und die Spielsteine sind aus Holz bzw. Holzplatten gefertigt. Die Säckchen sind aus Baumwolle, die Gummis aus Naturkautschuk. Es wurde Wert auf die Vermeidung von jeglicher Art von Kunststoff gelegt. **Die Spielsteine dürfen nicht in die Hände von Kleinkindern geraten (Erstickungsgefahr)**

Das **Auspacken** sollte auf einem Tisch erfolgen, damit nicht unkontrolliert Spielsteine auf den Boden fallen. Die Spielsteine werden anschließend im kleinen schwarzen Säckchen aufbewahrt.

Beim **Einpacken** gibt es 2 Möglichkeiten:

Schnell: Alle Spielsteine ins kleine Schwarze Säckchen stecken und dieses zusammen mit dem Spielbrett und dem Rest im größeren schwarzen Sack verwahren.

Sorgfältig: Die Spielsteine wie in den folgenden Bildern dargestellt in 7-er Gruppen am Rande des Spielbretts in die Vertiefungen legen und die kleinen Brettchen verkehrt darüber stülpen, sodass sie einrasten. Die restlichen Pids im Säckchen so verteilen, dass sie nicht übereinander liegen. Das Säckchen zur Hälfte gefaltet in der Mitte auf das Spielbrett legen und danach die Deckplatte mit den Gummis befestigen.

