



Ein Strategiespiel für 2 Spieler
von Néstor Romeral Andrés.

EINLEITUNG

TRITT ist ein abstraktes Brettspiel für 2 Spieler, erdacht im Jahr 2009 von Néstor Romeral Andrés.

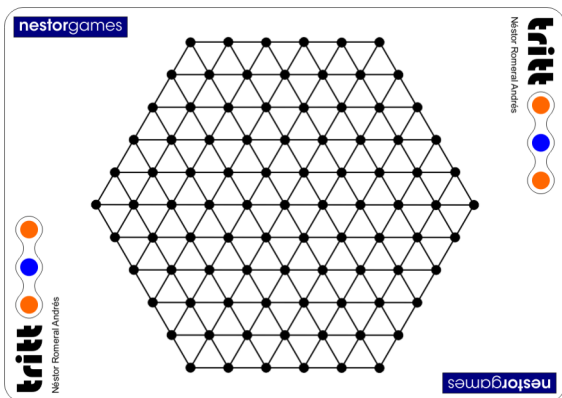
TRITT verwendet spezielle Spielsteine, sogenannte **Trittons**. Sie bestehen aus 3 zusammenhängenden Punkten in den Farben **blau-orange-blau** (**bob**) oder **orange-blau-orange** (**obo**).

Das Ziel von TRITT ist es, 3 Punkte der eigenen Farbe in einer Reihe zu platzieren, ohne das gleichzeitig mit 3 Punkten in der Farbe des Gegners zu machen.

SPIELMATERIAL

Um TRITT zu spielen, benötigt man:

- ein sechseckiges Brett mit 91 verbundenen Punkten:



- 8 orange-blau-orange Trittons.



- 8 blau-orange-blau Trittons.

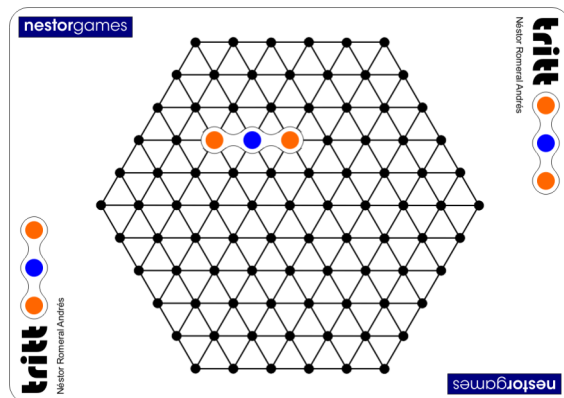


SPIELABLAUF

Das Spiel beginnt mit einem leeren Brett.

Jedem Spieler wird eine Farbe zugeordnet: **Orange** oder **Blau**. **Orange** übernimmt die **orange-blau-orange** Trittons, **Blau** die **blau-orange-blau** Trittons.

Orange beginnt das Spiel, indem er einen seiner **Trittons** irgendwo auf dem Brett platziert. Die 3 Punkte des Trittons müssen auf 3 leeren, zusammenhängenden Punkten des Bretts zum Liegen kommen.

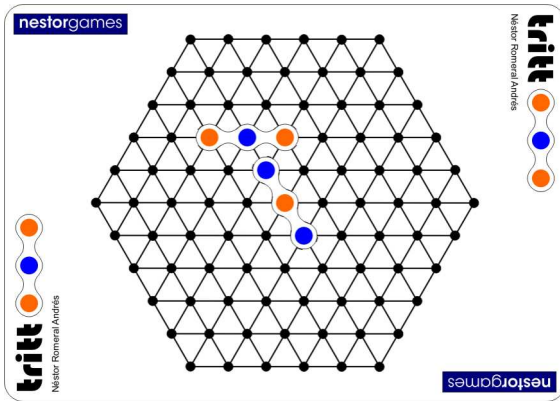


Beispiel eines ersten Zuges.

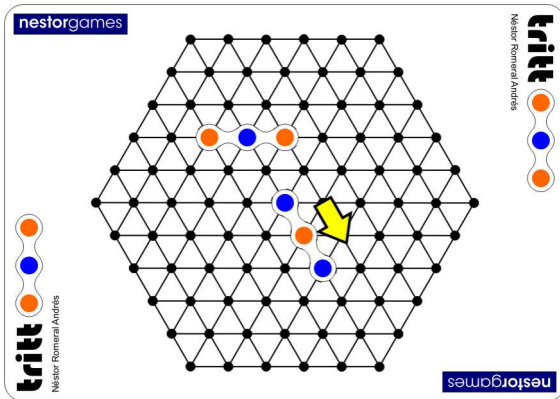
Ausgleich für den ersten Zug: Nach dem Zug von Orange kann Blau (wenn es vorteilhaft erscheint) einen Seitenwechsel fordern.

Von jetzt an **müssen** die Spieler **eine** dieser beiden Zugmöglichkeiten wählen:

- Einen eigenen Tritton auf dem Brett **platzieren**, oder
- einen Tritton **des Gegners** 1 Schritt entlang seiner Ausrichtung **bewegen** (**variante:** beliebig viele Schritte).



Beispiel: Blau platziert einen Tritton, bildet dabei eine Reihe von 2 blauen Punkten ...

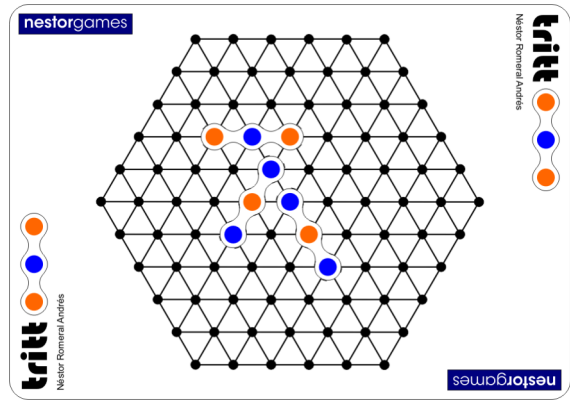


... und Orange bewegt den blauen Tritton um einen Schritt.

ENDE DES SPIELS

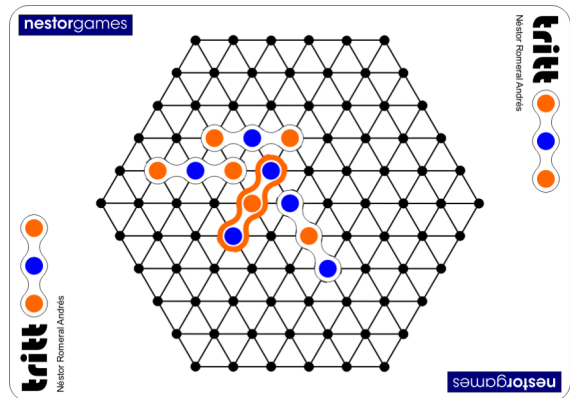
Das Spiel endet, wenn entweder ...

- einer der Spieler **gewinnt**, weil er eine Reihe von 3 (oder mehr) Punkten in seiner Farbe platziert und dabei nicht auch gleichzeitig eine Reihe von mindestens drei Punkten der gegnerischen Farbe komplettiert hat,



Blau gewinnt.

- oder einer der Spieler **verliert**, weil er eine Reihe von mindestens 3 Punkten in der Farbe des Gegners komplettiert hat.



Blau verliert, wenn er den markierten Spielstein auf diese Weise spielt.

- Das Spiel **endet unentschieden**, wenn sich beide Spieler einig sind, dass keiner von ihnen im weiteren Spielverlauf einen Vorteil für sich erringen kann.