



Tric-Trac

In den Grundzügen wird bei diesem Spiel wie bei Backgammon verfahren; es gelten die gleichen Regeln für das Blockieren von Zungen durch Bänder und das Schlagen einzelner gegnerischer Steine. Der wesentliche Unterschied besteht darin, daß um Punkte gespielt wird. Wer als erster 12 oder mehr Punkte erreicht hat, gewinnt die Partie; dies kann schon eintreten, wenn noch längst nicht alle Steine des betreffenden Spielers ausgespielt worden sind. Zur Markierung der Punkte benützt jeder Spieler zusätzlich eine Figur (man nimmt am besten Halmakegel), die er auf seiner Seite des Spielbretts unter die der Punktzahl entsprechende Zunge setzt.

Aufstellung und Zugrichtung:

Weiß setzt alle 15 Steine in drei Türmen auf Zunge 1. Seine Zugrichtung ist von 1 über 12,12A bis 1A. Schwarz setzt alle 15 Steine in drei Türmen auf 1A. Seine Zugrichtung ist von 1A über 12A, 12 bis 1. Die Zungen 1 und 1A sind Start- bzw. Zielfelder; Steine auf diesen Zungen befinden sich nicht „im Spiel“.

Spielbeginn und Ziehen:

Mit 2 Würfeln wird ausgewürfelt, wer das Spiel eröffnet. Wer den höheren Wurf erzielt, beginnt und führt seine ersten Züge nach diesem Wurf aus. Zunächst müssen alle 15 Steine von der Zunge 1 bzw. 1A ins Spiel gebracht wer-



den, bevor mit den Steinen weitere Züge ausgerührt werden dürfen. Es steht den Spielern frei, zwei Steine oder einen Stein in fortgesetztem Zug ins Spiel zu bringen. Würfelt Weiß z. B. 5/4, so setzt er entweder einen Stein auf Zunge 5 und einen auf Zunge 6, oder einen Stein auf Zunge 10. Die Steine müssen auf den erreichten Zungen stehen bleiben, bis die Startzunge geräumt ist. Grundsätzlich muß, wenn möglich, für beide Würfelzahlen ein Zug ausgerührt werden. Die Reihenfolge, in der die Zahlen verwendet werden, ist beliebig. Kann nur ein Zug ausgerührt werden, so verfällt der zweite Wurf. Bei Pasch werden die Würfelzahlen nur einfach gesetzt; nach einem Pasch darf der Spieler nochmals würfeln.

Die „Hucke“:

Zunge 12 für Weiß und Zunge 12A für Schwarz sind die sogenannten „Hucken“, die besonderen Zugbeschränkungen unterliegen. Die eigene Hucke darf zuerst nur mit einem Band (2 Steinen zugleich) besetzt werden, also z.B. bei einem Wurf 4/2 mit einem Stein von 10 und einem Stein von 8. Danach können beliebig viele Steine, auch einzeln, auf der Hucke angehäuft werden. Die Steine können auch wieder einzeln von der Hucke weiterziehen, bis auf die beiden letzten Steine; diese müssen zusammen - mit einem Wurf- von der Hucke abgezogen werden.

Die gegnerische Hucke ist, auch wenn sie unbesetzt ist, blockiert; kein Zug darf auf der gegnerischen Hucke enden. Hat man die eigene Hucke noch nicht besetzt und macht einen Wurf, mit dem man die Hucke des Gegenspielers besetzen könnte, so darf man in die eigene Hucke gehen. Man darf also mit den betreffenden Steinen einen Schritt weni-

ger machen, als der Wurf erlaubt hätte. Dies ist jedoch nur dann gestattet, wenn es nicht möglich ist, durch diesen Wurf auch mit anderen Steinen in die eigene Hucke zu gelangen.

Schlagen:

Einzelne gegnerische Steine werden geschlagen (siehe Backgammon). Geschlagene Steine werden auf die Startzunge des Gegenspielers zurückgesetzt. Der Gegenspieler muß dann als erstes diese geschlagenen Steine wieder ins Spiel bringen, bevor er irgendeinen anderen Zug ausführen darf.

Ausspielen:

Steine können jederzeit ausgespielt werden, wenn ein Wurf vorliegt, der den betreffenden Stein bis auf die letzte Zunge seiner Spielbahn oder darüber hinaus bringt (für Weiß Zunge 1A, für Schwarz Zunge 1). Auf diesen Zungen wird nicht geschlagen.

Punktwertung und Gewinner:

Jeder geschlagene gegnerische Stein und jeder ausgespielte eigene Stein erbringen jeweils 1 Punkt. Gelingt es, die Hucke zu besetzen und außerdem die fünf davorliegenden Zungen auf der eigenen Seite mit Bändern zu blockieren, so hat man die sogenannte „große Brücke“ errichtet, die für den Gegenspieler ein unüberwindliches Hindernis ist. Die große Brücke erbringt 2 Punkte. Solange die große Brücke bei den folgenden Würfeln des Spielers noch gehalten werden kann, erzielt er damit jeweils nochmals 2 Punkte.

Sobald ein Spieler - auch mit dem ersten seiner beiden Züge - 12 Punkte erreicht oder überschritten hat, hat er die Partie gewonnen. Ist der Gegenspieler mit seiner Markierungsfigur noch nicht über



6 gekommen, so zählt der Sieg doppelt, ist er nicht über 2, dreifach, und hat er noch gar keinen Punkt, vierfach.

Fortgesetzte Spielrunde:

Tric-Trac wird häufig in mehreren fortgesetzten Partien gespielt, in der Regel dann über 12 Partien zu je 12 Punkten. Der Gewinner kann verlangen, daß die nächste Partie wieder völlig neu mit der Grundaufstellung begonnen wird oder daß die nächste Partie aus der erreichten Situation heraus fortgesetzt wird. Wird

die Partie fortgesetzt, so darf der Gewinner die zuvor über 12 hinaus erzielten Punkte sofort für die neue Partie in Anrechnung bringen. Wird mit neuer Aufstellung begonnen, so verfallen überschüssige Punkte.

Bei einer fortgesetzten Partie werden zunächst alle Steine ausgespielt und dann zusammen wieder in drei Türmen auf die Startzunge gesetzt; dies gilt nicht als Zug. Anschließend setzt der betreffende Spieler sein Spiel wie bei einem völligen Neubeginn fort.

Puff

Puffentspricht in allen wesentlichen Zügen dem Backgammon; es gibt jedoch keine Grundaufstellung. Auch hier versucht jeder Spieler seine 15 Steine so schnell wie möglich in sein letztes Viertel zu bringen und dann aus dem Brett herauszuwürfeln, Gewinner ist, wem dies zuerst gelingt.

Das Blockieren von Zungen, das Schlagen und das Wiedereinsetzen geschieht genau wie bei Backgammon.

Zugrichtung und Setzen:

Bei Beginn sind alle Steine außerhalb des Brettes und müssen erst ins I. Viertel des betreffenden Spielers eingesetzt werden. Die Zungen 1-6 sind das I. Viertel für Weiß; er zieht von dort über 12,12A bis 1A. Die Zungen 1A bis 6A sind das I. Viertel für Schwarz; er zieht in entgegengesetzter Richtung. Jeder Spieler würfelt mit 2 Würfeln. Wer die höchste Augenzahl wirft, beginnt. Beim Einsetzen werden keine fortgesetzten Züge

ausgeführt. Wirft Weiß z.B. 4/2, so setzt er einen Stein auf Zunge 4 und einen auf Zunge 2. Erst wenn alle Steine ins I. Viertel gebracht worden sind, dürfen sie von dort aus weitergezogen werden.

Pasch:

Bei einem Pasch-Wurf zählen nicht nur die obenliegenden Augen, sondern auch die, auf denen die Würfel liegen: Bei 1 also 6, bei 2 die 5 usw. Wirft man z. B. 3/3, so können zwei Steine auf Zunge 3 und zwei auf Zunge 4 gesetzt werden. Vom zweiten Pasch an darf man die geworfenen Zahlen von Ober- und Unterseite doppelt setzen. Außerdem darf man nach jedem Pasch nochmals würfeln.

Ziehen:

Sobald alle Steine im Brett sind, wird gezogen, wobei nun auch fortgesetzte Züge mit einem Stein erlaubt sind. Die niedere Würfelzahl muß immer zuerst



gezogen werden; ist dies nicht möglich, so darf auch mit der höheren Zahl nicht gezogen werden. Kann ein Spieler nur mit der niederen Zahl ziehen, so verfällt die höhere Zahl. Ebenso darf er mit der Unterseite eines Pasches nicht ziehen, wenn er mit der Oberseite nicht ziehen kann. Kann er mit der Oberseite ziehen, so braucht die Unterseite nicht voll ausgenutzt zu werden.

Ausspielen:

Mit dem Ausspielen darf erst begonnen werden, wenn alle Steine im letzten Viertel des betreffenden Spielers stehen. Wie bei Backgammon müssen die Steine von höheren Zungen gegebenenfalls nachgerückt werden.