

Utförliga regler för TRAX

Innehållsförteckning

Vad är TRAX?	Sid 2
Grundregler för TRAX	Sid 3
Vad är en tvingad yta?	Sid 4
Vad är en vinnande ögla?	Sid 6
Vad är en vinnande linje?	Sid 7
Grundläggande strategiska tips	Sid 8
Utökade strategiska tips	Sid 11
Olika sätt att spela TRAX	Sid 12
Längsta TRAX-spelet i turnering	Sid 15

Denna regelbeskrivning är försedd med copyright 2009 Pelunica Spel AB. Den är baserad på de engelska reglerna och några bilder är hämtade från traxgame.co.uk med tillåtelse av Tantrix UK.

Vad är TRAX?

TRAX är ett helt nytt strategispel i Sverige. Det kommer från Nya Zeeland och har vunnit internationella utmärkelser för dess elegans och strategiska djup.

TRAX består av 64 identiska fyrkantiga bakelitbrickor med röd- och vitmålade linjer. Varje bricka har en böjd linje av varje färg på ena sidan och en rak linje av varje färg på andra sidan.



Målet är att först göra en ögla (se sid 6) i din färg eller en vinnande linje (se sid 7) i din färg och att samtidigt försöka stoppa din motståndare att göra detsamma i hans/hennes färg.

Ju mer du spelar desto fler möjligheter kommer du att upptäcka i spelet.

Spelet är i första hand gjort för att spelas mellan två spelare men det går även att spela själv. Mer om det finns att läsa på sidorna 12-14 under "Olika sätt att spela TRAX".

Välkommen in i TRAX spännande värld!

Trosa november 2009

Lennart, Lewis & Monica

Grundregler för TRAX

Spelarna börjar med att välja var sin färg. Den som valt vit börjar spelet genom att plocka upp en bricka ur påsen och göra sitt drag genom att lägga brickan på bordet med **valfri sida** uppåt.

Spelarna turas sen om att göra sina drag genom att plocka upp en bricka i taget ur påsen och placera den på bordet. Följande regler måste hela tiden följas:

- 1) Varje bricka måste läggas intill minst en tidigare spelad bricka.
- 2) Färgpassning (dvs att vit linje läggs mot vit och röd linje mot röd) gäller alltid.



RÄTT



FEL

- 3) Du får antingen bygga på din egen färg eller motståndarens eller på bägge samtidigt om det är en bricka som läggs mot två tidigare lagda brickor.
- 4) Om det uppstår en tvingad yta när du spelat din bricka måste du också fylla i den med en ny bricka innan du avslutar ditt drag. Om det då uppstår ytterligare en tvingad yta måste den också fyllas i osv.

Spelet är slut så snart någon skapat en ögla eller en vinnande linje **efter** ett avslutat drag, vilket inkluderar att fylla i eventuella tvingade ytor. Vinnare är den som spelar med färgen som just bildat en ögla eller vinnande linje.

Det kan alltså hända att en spelare har gjort en ögla eller en vinnande linje i **motståndarens färg** när han/hon har avslutat sitt drag och då vinner således motspelaren.

Dock vinner spelaren om han/hon gjort en ögla eller vinnande linje i motståndarens färg och **dessutom** lyckas skapa en ögla eller vinnande linje i sin egen färg innan han/hon gjort klart sitt drag. Detta är dock en ovanlig situation!

Vad är en tvingad yta?

En tvingad yta är en yta som bara kan fyllas med **en** typ av bricka (antingen en bricka med raka eller böjda linjer). En tvingad yta måste fyllas innan spelarens drag är klart. Om det uppstår fler tvingade ytor måste även de fyllas i innan draget är klart.

TVINGAD YTA



← Om du först spelar den här brickan...

← ...så måste du också spela den här innan ditt drag är klart.

(Det är endast sidan med böjda linjer som passar här.)

EJ TVINGAD YTA



När två linjer med **olika färger** gränsar till en tom yta är det **ingen tvingad yta**.

(Här passar ju bägge sidorna av brickan.)

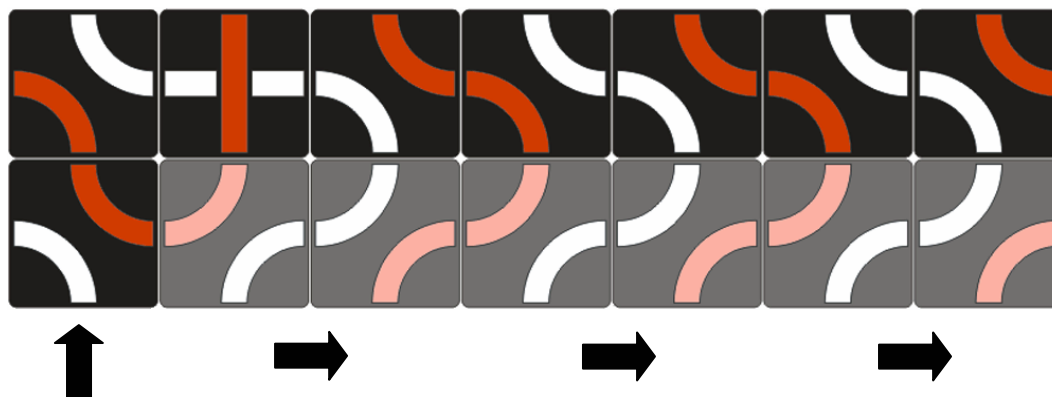
Exempel på en tvingad yta mellan tre brickor:



Genom att lägga brickan ovan till vänster tvingas den skuggade brickan i mitten.

Om det uppstår två eller fler tvingade ytor samtidigt åt olika håll, när du spelat en bricka, spelar det ingen roll i vilken ordning du fyller i dessa tvingade ytor.

Exempel på flera tvingade ytor i samma drag.



Genom att lägga brickan ovan till vänster tvingas alla de skuggade brickorna till höger ut. Tvingade ytor fylls alltid i vartefter de uppstår (i exemplet fylls de i från vänster till höger).

OBS! Om du får en tvingad yta som har tre linjer i samma färg är draget ogiltigt! Alla brickor i samma drag skall tas tillbaka och spelaren måste välja ett annat förstadrag istället.

Vad är en vinnande ögla?

En vinnande ögla är en ögla som kan ha vilken form eller storlek som helst.

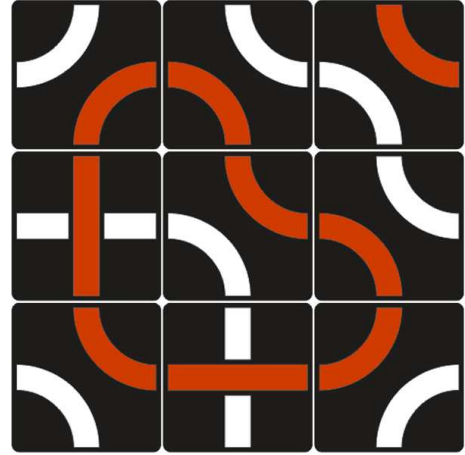
Exempel på olika vinnande öglor:



RÖD vinner



VIT vinner



RÖD vinner

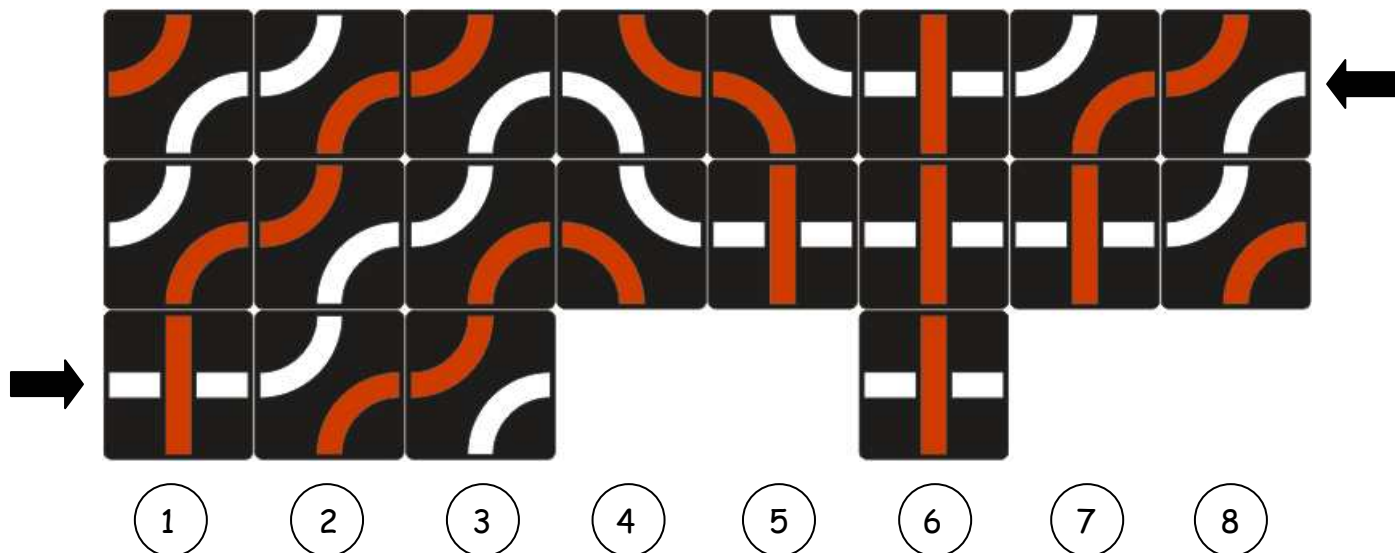
När du börjar spela kommer troligen spelet att sluta med en liten ögla. När du spelat några gånger kommer du att se när din motståndare håller på att skapa en vinnande ögla. Då kommer spelen att bli längre och hotet med en vinnande linje kommer att bli allt vanligare.

Hur du kan avstyra motståndarens försök att göra en ögla kan du läsa mer om på sidan 9.

Vad är en vinnande linje?

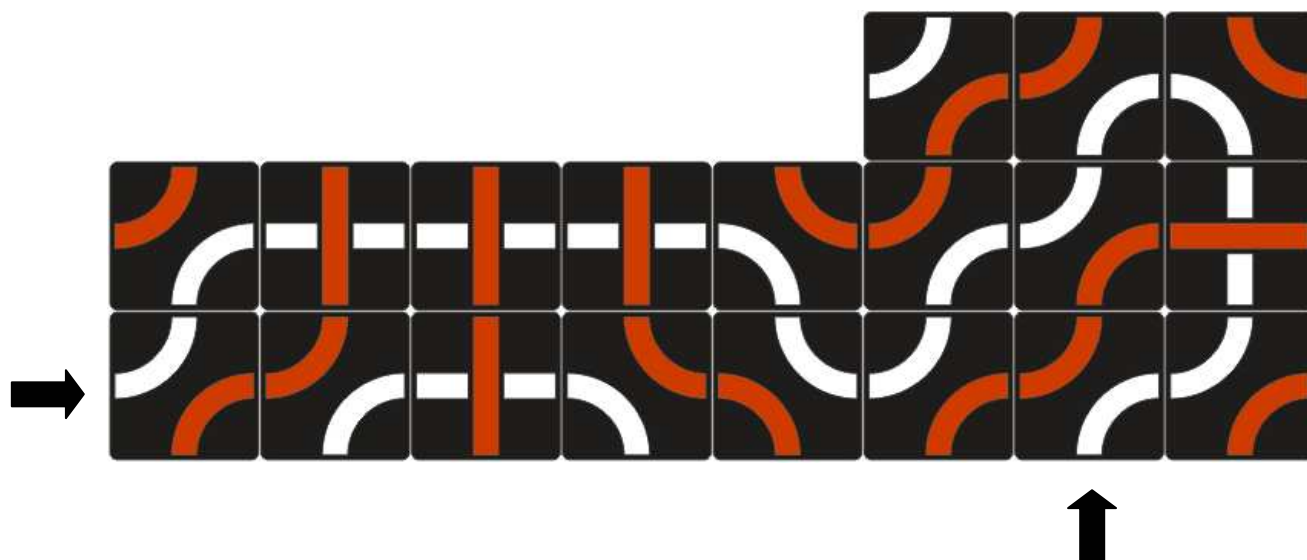
En vinnande linje är en linje som går mellan **två motstående** ytterkanter av spelplanen och som innehåller minst 8 rader med brickor.

Exempel på vinnande linje för vit:



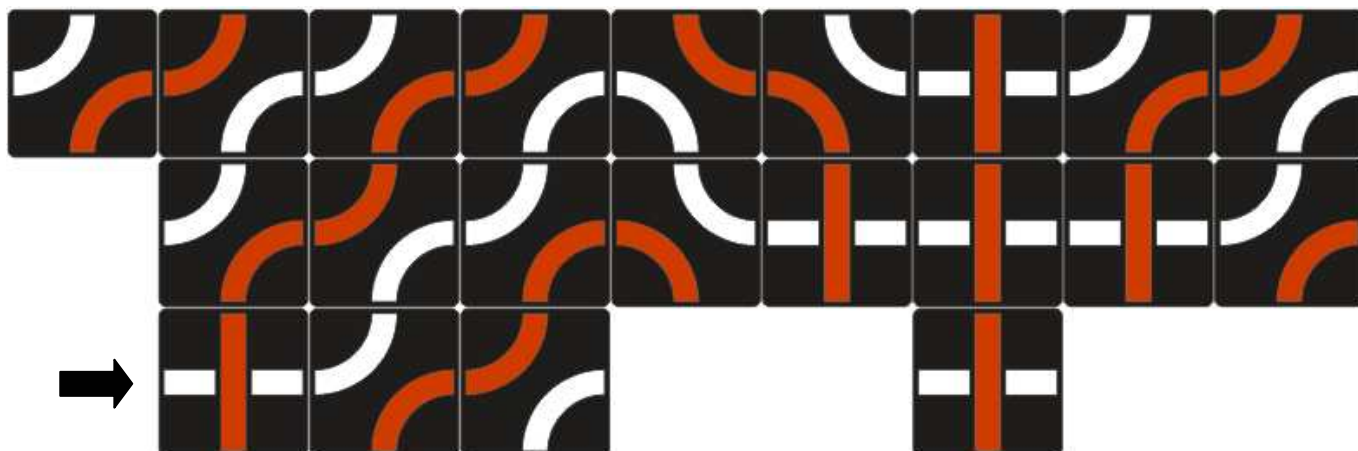
TIPS: För att motståndaren inte skall få en vinnande linje bör du redan försöka avstyra det när motståndaren har en linje som går över 5 eller 6 rader.

Här följer exempel på linjer som inte är vinnande linje eftersom de inte går ända ut i **motstående** kanterna.



Den vita linjen börjar i en ytterkant - till vänster. Men den når aldrig motstående ytterkant - till höger - utan böjer av nedåt.

I nästa exempel går inte den vita linjen ända ut i vänsterkanten. Linjen måste nå **de yttersta motstående kanterna** av spelet för att vara en vinnande linje.



Grundläggande strategiska tips

TRAX-strategin är att ha en balans mellan öglor och linjer. Att försvara öglor tenderar att göra dessa till vinnande linjer istället. Om man istället försvarar sig mot vinnande linjer blir det risk för att böja dem till öglor istället. Men öglor är betydligt enklare och snabbare att få till. Vinnande linjer tar många drag att lyckas bygga och är mer uppenbara hot i början av spelet. Men de är betydligt svårare att försvara sig mot än öglor.

Ögle-hot:

En ögle-hot är en linje som kan bli till en vinnande ögla i ett enda drag.

Två exempel på ögle-hot:

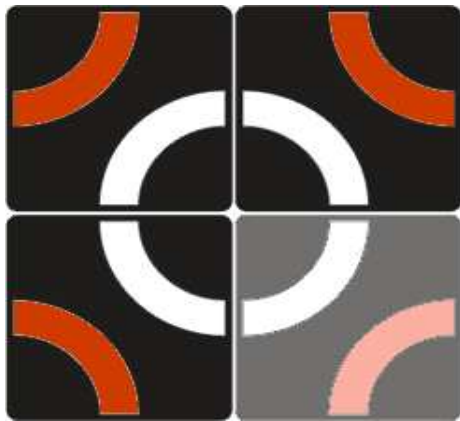


För att göra en vit ögla, fortsätt att bilda öglan nedtill och den sista biten blir tvingad.

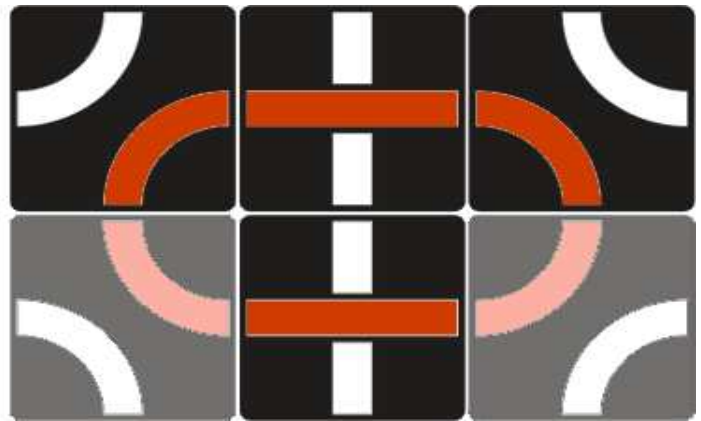


För att göra en röd ögla, spela en rak röd i mitten nedtill. Tvingade ytor skapar sen öglan.

Så här går det till:



Spela här och tvinga ut brickan till höger och ögla blir komplett.



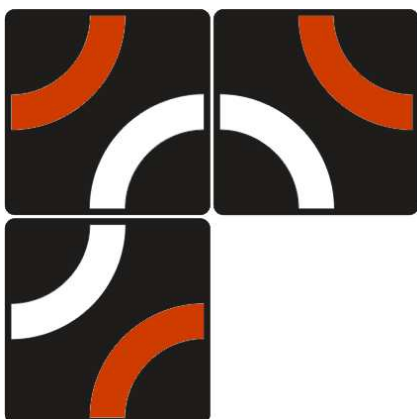
Spela här och tvinga ut brickorna på bägge sidorna och ögla blir komplett.

Ögle-hot kan förekomma i olika storlekar och former. När en ögla kan skapas i ett och samma drag måste den försvaras. Det görs lämpligen genom att böja bort linjen åt ett annat håll, så kallat ögle-försvär.

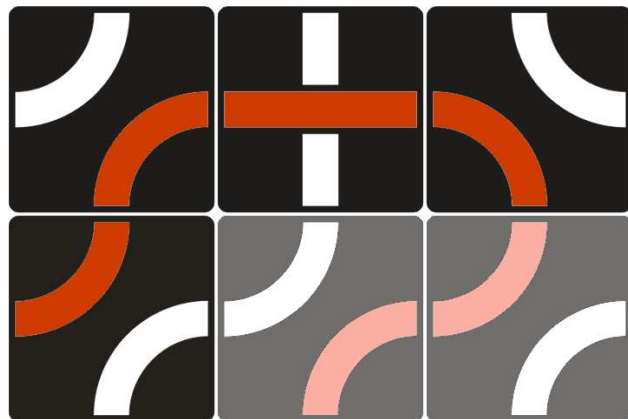
Ögle-försvär:

Vanligaste sättet att försvara sig mot öglor är att böja bort ena änden från den andra.

Två exempel på hur det kan gå till:



Böjer bort
VITT Ögle-hot



Böjer bort
RÖTT Ögle-hot

(och fyller sen i
tvingade ytor)

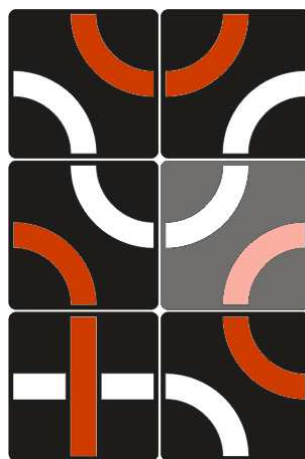
Strategi för Ögle-attack:

- 1) Försök att inte göra meningslösa hot som enkelt kan försvaras.
Spar möjligheten tills du kan göra två hot samtidigt.
- 2) När du kan är det alltid bra att göra mer än en sak i ditt drag,
alltså inte bara försvara utan samtidigt försöka utgöra ett hot.
- 3) För att göra det svårare för din motståndare bör du försöka skapa lägen där din motståndare har begränsade möjligheter att själv göra attackerande drag för att hota dig.

L-hotet:

En av de mest grundläggande vägarna för att skapa två ögle-hot (se sid 8) samtidigt är L-hotet. Om hotet inte omgående blir försvarat av motståndaren (VIT) kan RÖD spela en bricka upp till höger. Då skapar RÖD ett ögle-hot upptill samtidigt som en tvingad yta skapas. Den skall också fyllas i innan RÖD är klar med sitt drag och då skapar RÖD ytterligare ett ögle-hot till höger:

Så här går det till:



- 1) Spela här.
- 2) Fyll i den tvingade ytan under.
- 3) Då skapas **två** ögle-hot samtidigt - ett upptill och ett till höger.

Om du väl lyckats skapa läget som högra bilden visar spelar det ingen roll vilken ögla VIT försvarar. RÖD kommer alltid att kunna göra en ögla och vinna spelet.

Ytterligare strategiska tips och övningar hittar du på www.tantrix.nu

Utökade strategiska tips:

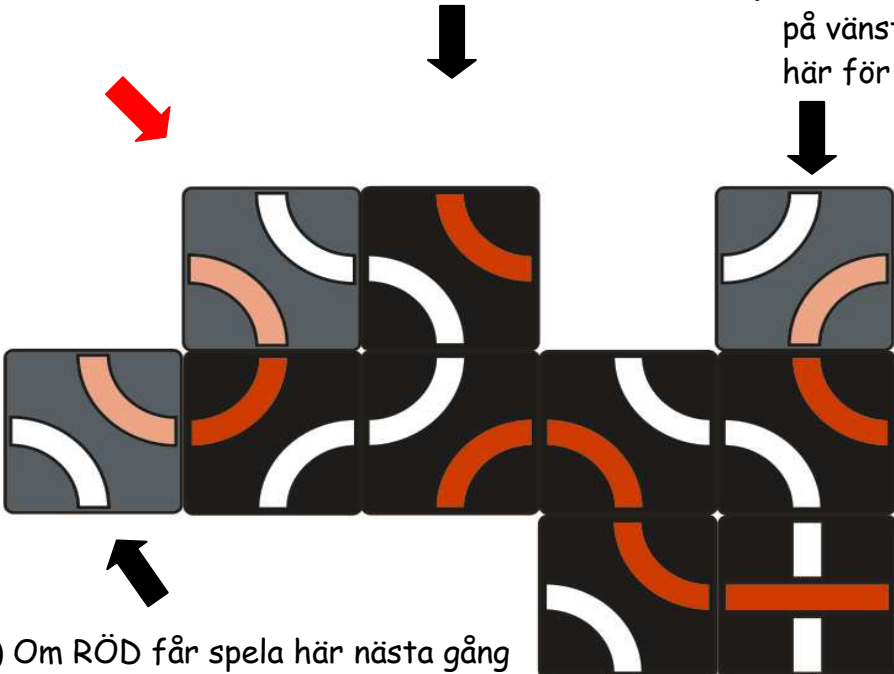
Här är ett avancerat exempel på hur TRAX kan utvecklas med olika strategier som du kan öva på. I följande läge har RÖD spelat brickan som är markerad med en röd pil. Se vad som händer i följande drag 1-3.

1) För att göra klart RÖD's drag (röd pil) fyller RÖD i den här tvingade ytan.

3) När VIT har stoppat attacken på vänster sida kan RÖD spela här för att skapa och fylla den tvingade ytan till vänster.

Därmed får RÖD två ögle-hot och VIT kan ju endast stoppa en av dessa, så RÖD vinner.

2) Om RÖD får spela här nästa gång tvingas den sista delen av röda öglan ut och RÖD vinner. VIT måste alltså lägga en bricka till vänster för att vända bort de röda brickorna.



Var inte orolig - du behöver inte förstå allt detta på en gång! Det är enklare att bara börja spela TRAX och öva på de enklaste situationerna först.

Så småningom kommer du att upptäcka att TRAX är ett spel som blir mer utmanande och roligare ju fler gånger du spelar. Du kommer också att upptäcka fler och fler möjligheter att skapa vinnande hot samtidigt som du kan avstyra motståndarens hot.

Olika sätt att spela TRAX

Begränsat TRAX-spel för 2 spelare:

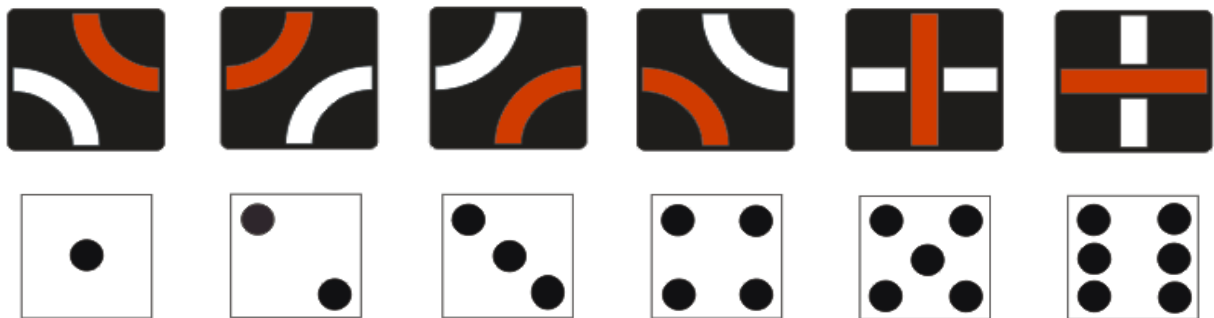
TRAX har normalt inga begränsningar i storlek när man spelar och heller inte hur många brickor som används. Rekordet i turneringsspel (se sid 15) är 240 utlagda brickor men de flesta spelen avgörs med färre än 64 brickor.

Om ni spelar med 64 brickor kan ni bestämma att ni spelar "Begränsat TRAX-spel". Då får ni bara lägga ut brickor i högst 8 rader i bredd och 8 rader i höjd. Om ingen spelare vunnit efter att alla 64 brickorna spelats, eller det inte finns något tillåtet drag, blir det oavgjort.

Tur-TRAX:

Om två spelare med olika spelstyrka och erfarenhet av TRAX spelar brukar alltid den duktigaste och mest erfarne vinna eftersom det inte finns någon tur i vanligt TRAX-spel. Istället kan ni då välja att spela Tur-TRAX.

Enda skillnaden i spelregler mot vanligt TRAX-spel är att en tärning används vid varje drag. Beroende på vilken siffra som kommer upp måste nästa bricka läggas enligt följande:



Som ni ser är det dubbelt så vanligt att ni måste spela böjar än raka linjer. Det stämmer dock ganska bra med vanlig TRAX där normalt betydligt fler brickor spelas med sidan med böjar på. Viktigt är att brickan läggs exakt på samma sätt som ovan. Den får alltså INTE vändas eller roteras (sett från den aktuella spelarens synvinkel).

OSB! Även i Tur-TRAX måste tvingade ytor fyllas i som vanligt. Det är bara när första brickan i varje drag skall läggas som tärningen används. Som vanligt fylls därefter de tvingade ytorna vartefter som de eventuellt uppstår.

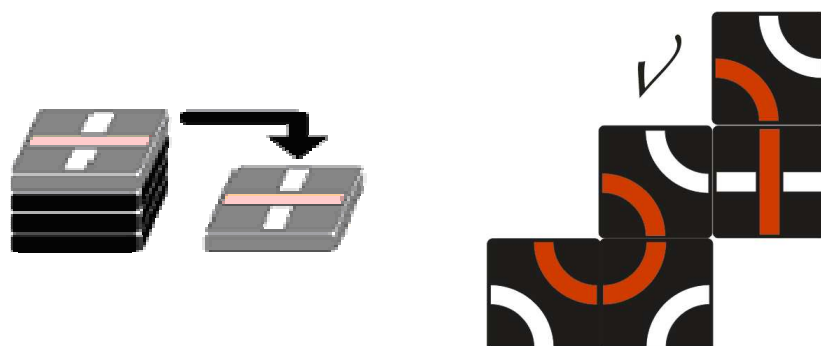
TRAX patiens:

Målet är att göra en linje, antingen VIT eller RÖD, som går genom alla 9 brickorna i en 3 x 3-kvadrat eller genom alla 16 brickorna i en 4 x 4-kvadrat.

Börja med att ta antingen 9 eller 16 brickor, blanda dem och lägg dem i en hög så bara den översta brickan syns. Ta sedan en bricka i taget från toppen av högen och lägg den på bordet och följ dessa regler:

1) Alla brickor (förutom den första) måste läggas intill en tidigare spelad bricka.

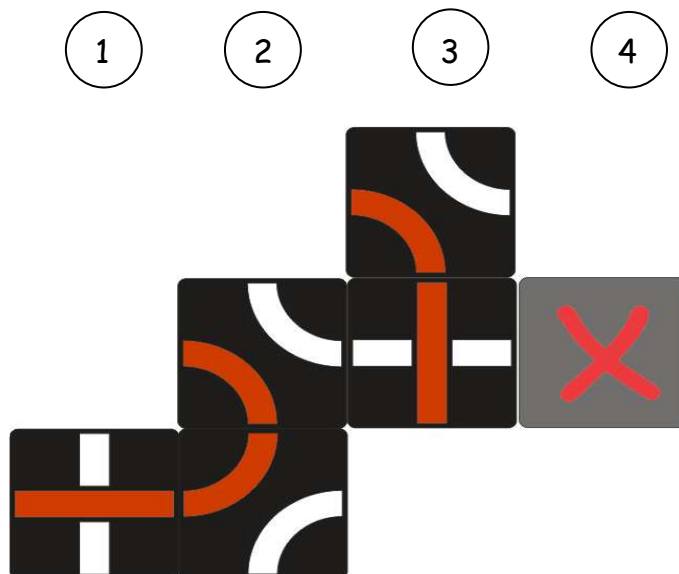
2) Alla brickor måste läggas på exakt samma sätt som de låg i högen. Du får inte vrida eller vända på den om du inte tvingas av regel 5 eller 6.



Den översta brickan till vänster i bilden går endast att spela på ett enda ställe i en 3 x 3 ruta.

3) Du får spela brickan mot vilken tidigare lagd bricka som helst. Färgmatchning gäller dock hela tiden, dvs vit linje måste läggas mot vit och röd linje mot röd.

4) Brickorna måste spelas inom en kvadrat på 3 x 3, eller 4 x 4. Det innebär att du inte får skapa en 4:e, eller 5:e, rad eller kolumn.



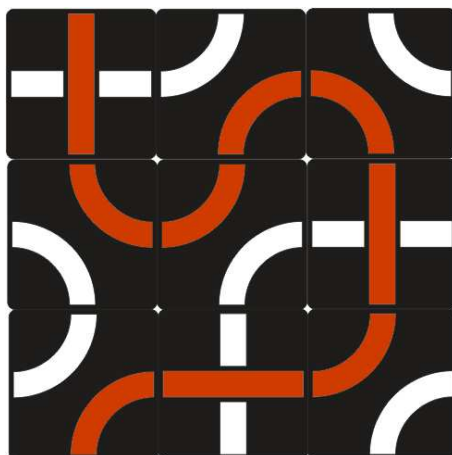
När du spelar 3 x 3 patiens får du inte lägga brickan i en fjärde rad eller kolumn.

5) Om du skapar en tvingad yta (en yta där endast en sida av brickan passar) så måste du fylla i den med nästa bricka även om du måste vända och/eller vrida på den.

6) Om en bricka *inte* går att spela någonstans i 3 x 3-rutan, eller 4 x 4-rutan, utan att vända eller vrida på den, så *får du* vända eller vrida på den.

Kom ihåg att du skall försöka få brickorna att bilda en linje som går genom alla de 9 eller 16 brickorna.

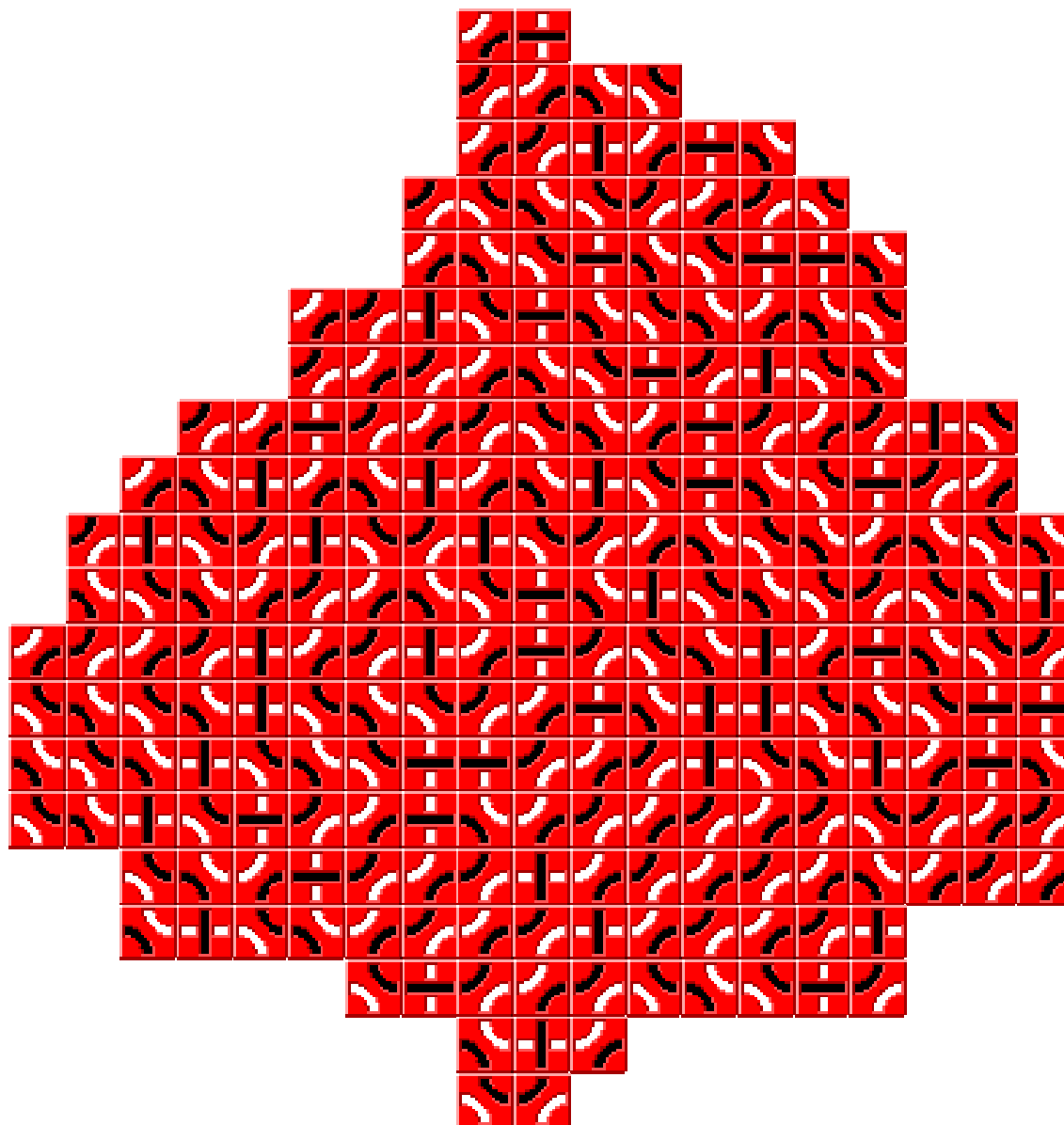
Exemplet visar ett sätt att få patiensen i en 3 x 3-ruta att gå ut:



Längsta TRAX-spelet i en turnering

Det längsta obegränsade TRAX-spelet som spelats i en turnering varade i 90 drag och bestod av 240 brickor! Det vanns till slut av en enkel ögla nere till höger. Rekordet sattes 2007.

(Obs - bilden tagen från spelservern, därför är linjerna vita och svarta.)



För förfrågningar inom Sverige:
kontakta generalagenten för TRAX i Sverige, Pelunica Spel AB.

TRAX / Pelunica Spel AB
Telefon: 070-490 66 21
E-post: tantrix@live.se
Webbsida: www.tantrix.nu