

# Spielideen Triapon

Autorin von TRIAPON: Sabine Thomann, in Zusammenarbeit mit Murrel Spielwerkstatt und Verlag.

Die vorliegenden Spielideen sind als Einstieg in das Spiel gedacht. Es gibt sicher noch weitere spannende Varianten, die wir bisher noch nicht entdeckt haben.

Wir freuen uns über alle Ideen und Zuschriften, die zur Ergänzung und Weiterentwicklung des Spieles beitragen. Spielideen, die so gut sind, dass wir sie in einer weiteren Auflage des Spiels berücksichtigen können, werden mit einem Gratis-Spiel aus Holz belohnt.

© Murrel Spielwerkstatt und Verlag 2000 / 2009

## Verlag und Vertrieb:

MURMEL Spielwerkstatt und Verlag  
 Kanonengasse 16  
 CH-8004 Zürich  
 Schweiz  
 Telefon: ++41 (0)44 242 17 18  
 E-Mail: murmel@murmel.ch  
 Internet: www.murmel.ch

## Produktion:

Noveos  
 Turicaphonstrasse 31  
 CH-8616 Riedikon  
 Schweiz  
 Tel. ++41 (0)44 944 60 40  
 E-mail: info@noveos.ch  
 Internet: www.noveos.ch



Triapon ist ein Strategiespiel, das das Prinzip des Mühlespiels auf 3 Personen überträgt. Es ist ab ca. 6 Jahren spielbar und dauert ca. 15-30 Minuten.

## Spielmaterial

- 1 dreieckiges Spielfeld mit 45 Vertiefungen
- 30 Kugeln, je 10 pro Farbe (9 plus 1 Ersatz)
- 1 Broschüre mit Spielideen

## Spielziel

Durch das Bilden von Dreierreihen (*Triaden*) wird versucht, Kugeln der Mitspieler(innen) zu schlagen, bis ihnen nur noch je zwei Kugeln bleiben.

## Spielablauf

Das Spiel verläuft in zwei Phasen:

- *Setzphase*: Reihum platzieren alle Personen jeweils eine ihrer Kugeln auf einem freien Feld.
- *Zugphase*: Sind alle Kugeln gesetzt, wird reihum jeweils mit einer eigenen Kugel auf ein direkt benachbartes freies Feld gezogen (siehe *Abbildung 2*).

## Bilden von Triaden

Gelingt es, drei Kugeln gemäss nebenstehender Zeichnung in eine ununterbrochene gerade Reihe zu bringen, so gilt dies als *Bilden einer Triade*. Es gibt drei Arten von Triaden: kurze, mittlere und lange (siehe *Abbildung 3*).

## Schlagen von Kugeln

Wer eine Triade bildet, muss, falls möglich, eine Kugel eines(r) Mitspieler(in) schlagen, d.h. vom Spielfeld entfernen und in eine der Mulden auf der eigenen Spielfeldseite legen.

Folgende Kugeln dürfen geschlagen werden:

- Kugeln, die in **keiner** Triade liegen.

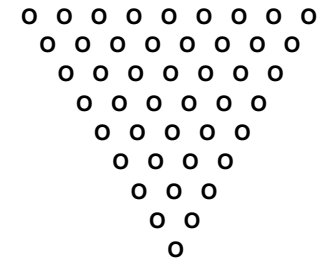


Abb. 1: Spielfeld

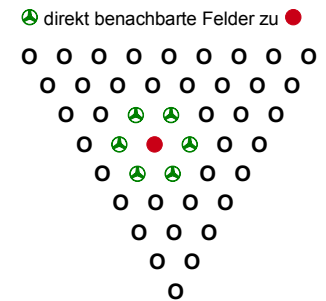
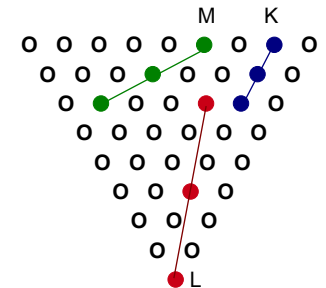


Abb. 2: direkt benachbarte Felder



K: kurze Triade  
 M: mittlere Triade  
 L: lange Triade

Abb. 3: Arten von Triaden

b) Kugeln, die in Triaden liegen, die **von einer längeren Triade gekreuzt** werden (siehe *Abbildung 4*)

c) Kugeln, die in Triaden liegen, die zu einer **4er- oder 5er-Reihe** verlängert worden sind:

- bei 4 Kugeln darf eine der beiden äusseren Kugeln,
- bei 5 Kugeln darf jede Kugel ausser der mittleren geschlagen werden.

(siehe *Abbildung 5*)

Das heisst:

- Kugeln in langen Triaden können niemals geschlagen werden (sie sind aufgrund des Spielfeldes nie länger als 3 Kugeln)
- Kugeln in mittleren und kurzen Triaden können nur geschlagen werden, wenn sie entweder länger als 3 Kugeln sind oder von einer längeren Triade gekreuzt werden.

Haben beide Mitspielenden Kugeln, die geschlagen werden können, muss derjenigen Person eine Kugel genommen werden, die noch mehr Kugeln im Spiel hat. Bei Gleichstand kann frei entschieden werden.

### Besonderheiten

Das Anlegen einer 4. oder 5. Kugel an eine bereits bestehende Triade (Bilden einer 4er- oder 5er-Reihe) gilt **nicht** als das Bilden einer neuen Triade.

Wer gleichzeitig 2 oder mehr Triaden schliesst, darf trotzdem nur **eine** Kugel wegnehmen.

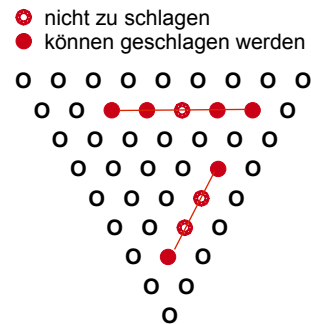
### Springen

Sobald eine Person nur noch 3 Kugeln hat, darf sie, wenn sie am Zug ist, jeweils eine ihrer Kugeln auf ein beliebiges freies Feld des Spielfeldes setzen.

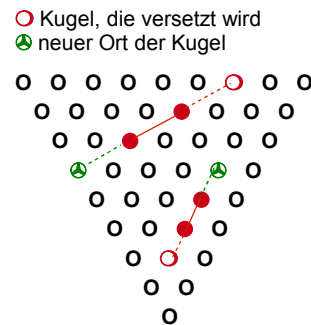
Auch das Springen aus einer Triade in eine neue durch Versetzen einer Randkugel auf die gegenüberliegende Seite der Triade ist erlaubt (siehe *Abbildung 6*).



**Abb. 4:** schlagbare Kugeln in gekreuzten Triaden



**Abb. 5:** schlagbare Kugeln in verlängerten Triaden



**Abb. 6:** Springen aus einer Triade in eine neue durch Versetzen der Randkugel

### Ausscheiden

Eine Person scheidet aus, wenn sie in der Zugphase nur noch 2 Kugeln auf dem Spielfeld hat. Die Kugeln der ausgeschiedenen Person bleiben auf dem Spielfeld liegen und können bis Spielende nicht mehr bewegt werden.

### Spielende

Sind 2 Personen ausgeschieden, hat die dritte gewonnen.

Wurde 15 Runden lang keine Kugel geschlagen oder glaubt keine(r) der Spieler(innen) mehr daran, das Spiel durch Schlagen von Kugeln für sich entscheiden zu können, gewinnt diejenige Spieler(in), **die am meisten Kugeln schlagen konnte**.

Bei Gleichstand der geschlagenen Kugeln gilt:

- Sind noch 3 Personen im Spiel, gewinnen die beiden **mit der höchsten Anzahl geschlagener Kugeln**. Haben alle drei gleich viele Kugeln geschlagen, gilt die Partie für alle drei als unentschieden.
- Sind nur noch 2 Personen im Spiel, gewinnt diejenige, die **mehr Kugeln der ausgeschiedenen Spieler(in)** schlagen konnte.

Kann jemand keine seiner Kugeln mehr bewegen, ist das Spiel ebenfalls zu Ende. Es gilt als unentschieden für alle, die bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht ausgeschieden sind (siehe *Abbildung 7*).

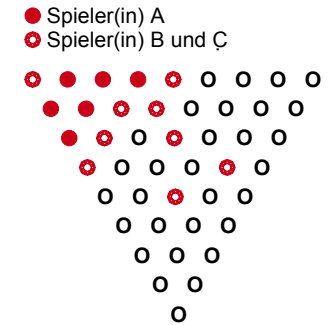
### Variante: Geschlagene Kugeln neu setzen

Solange alle drei Spieler(innen) im Spiel sind, verläuft das Spiel wie in der Grundvariante.

Nach dem Ausscheiden einer Person haben die beiden verbleibenden die Möglichkeit, diejenigen Kugeln, die sie der ausgeschiedenen Person wegnehmen konnten, nochmals als Barrikade-Kugeln zurück aufs Spielfeld zu setzen.

Dabei kann jede Person nach jedem ihrer Züge entscheiden, ob sie direkt anschliessend jeweils eine dieser Kugeln zurück aufs Spielfeld setzt.

Einmal gesetzte Kugeln können später nicht mehr verschoben werden.



**Abb. 7:** Unentschieden durch Bewegungsunfähigkeit