

TRAX SPIELREGELN

1. Zwei Spieler entscheiden sich, wer in Weiß und wer in Schwarz spielt.
2. Weiß beginnt immer zuerst. Daraus entsteht kein Spielvorteil.
3. Jeder Spieler legt abwechselnd einen Stein, egal mit welcher Seite nach oben, auf eine beliebige, glatte Unterlage. Dabei muß jeder Stein Kante an Kante an die bereits gespielten Steine angelegt werden.
4. Die weiße Linie muß immer mit einer weißen Linie verbunden werden und die schwarze Linie immer mit einer schwarzen (**Fig. 1**).
5. Jeder Spieler kann, wenn er am Zug ist, an einen Pfad mit einer oder beiden Farben anlegen.
6. Erzwungene Züge (**Fig. 2**) Ein angelegter Stein kann eine oder mehrere angrenzende Lücken bilden, in die zwei gleichfarbige Linien führen. In diesem Fall muß der Spieler, der gerade an der Reihe ist, sämtliche dieser Lücken füllen. Seine Runde ist erst beendet, wenn die verbleibenden Lücken jeweils von Weiss und Schwarz gebildet werden.
7. Der GEWINNER ist der Spieler, dessen Pfad zuerst eine SCHLEIFE oder eine LINIE bildet.
8. Eine SCHLEIFE ist irgendein Pfad, der mit sich selbst verbunden ist, egal in welcher Form (**Fig. 3**).
9. Das maximale Spielfeld besteht aus 8x8 Reihen. Eine LINIE ist ein ununterbrochener Pfad, der zwei gegenüberliegende Seiten miteinander verbindet (**Fig. 4**).
10. Wird, während ein Spieler an der Reihe ist, eine Schleife oder eine Linie in beiden Farben verbunden, ist das Spiel von diesem Spieler gewonnen.
11. Bei einem gewöhnlichen Spiel darf die Spielsteinanordnung nicht über 8 Reihen breit oder 8 Reihen lang ausgedehnt werden.
12. Falls nach dem Anlegen aller 64 Steine kein Ergebnis erzielt wurde, ist das Spiel unentschieden.
13. In SUPERTRAX für Fortgeschrittene wird das Spiel bis zum Endspiel gespielt. Dabei erweitert sich die Spielsteinanordnung über 8 Reihen breit und/oder 8 Reihen lang und erfordert mehr als 64 Steine, die aus einem zweiten Spielsteinsatz entnommen werden können.