

TRICOLOR

Spielanleitung

das strategische Brettspiel

Valentin Siena Bearbeitung E. Oker 1973

Alle Rechte einschl. das Recht zur Übersetzung in fremde Sprachen:
F.X. Schmid Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken KG. München

THE JOURNAL OF THE

AMERICAN

PHYSICAL

EDUCATION

ASSOCIATION

Vorwort

In diesem abgefeimten Kampfspiel spielt das „Gelände“ eine wichtige Rolle. Die verschiedenfarbigen Felder verstärken oder schwächen die darauf befindlichen Figuren nach jedem Zug. Dabei haben aufeinandergetürmte Steine sowohl eine größere Stärke als auch Reichweite.

Im Verlaufe des Spiels bilden sich gewaltige Türme, deren Kraft jedoch nicht mehr wächst. Man kann sie aber durch geschicktes Teilen vervielfältigen und so eigene Gefangene befreien. Es gilt, den Gegner durch Fangen oder Schlagen zu eliminieren, bewegungsunfähig zu machen oder zur Aufgabe zu zwingen.

„Tricolor“ ist ein Spiel für 2 oder 3 Personen.

Das Spielzubehör

„Tricolor“ besteht aus

1. Spielplan
2. zwei x 18 Spielsteine in schwarz und weiß
3. ein x 11 Spielsteine in grau
4. eine Spielanleitung

Der Spielbeginn

Der Spielplan wird über Eck zwischen die Spieler gelegt. Beim Spiel für 2 Personen bestücken die Gegner die ersten drei ihnen zugewandten Spielfeldreihen mit ihren Steinen, also 18. Bei 3 Personen sind es nur 2 Reihen, also 11 Steine. Um den ersten Zug wird gelöst. Es wird reihum mit jeweils einer eigenen Figur in jede mögliche Richtung gezogen.

Eine Spielfigur bestehend aus

- 1 Stein zieht 1 Feld weit
- 2 eigenen Steinen zieht bis zu 2 Felder weit
- 3 eigenen Steinen zieht bis zu 3 Felder weit.

Die Stärke der Figuren resultiert sowohl aus ihrer Höhe,

- 1 Stein = Stärke 1
- 2 eigene Steine = Stärke 2
- 3 und mehr eigene Steine = Stärke 3,

als auch aus dem Feld, auf dem sie steht:

Figur auf gelbem Feld = mal 1

Figur auf grünem Feld = mal 2

Figur auf rotem Feld = mal 3.

Die jeweilige Stärke geht aus folgendem Diagramm hervor:

	gelb	grün	rot
1 Stein	1	2	3
2 Steine	2	4	6
3 Steine	3	6	9

Wohlgemerkt: Es zählen in einem Turm nur die eigenen Steine.

Die Figuren dürfen ihrer Höhe entsprechend weit ziehen, dabei jederzeit auf eigene Figuren springen, jedoch nicht über sie hinweg. Auch nicht über gegnerische hinweg, jedoch auf sie, wenn der Angreifer stärker ist. **In diesem Fall herrscht Schlag- bzw. Fangzwang!**

Ist der Angreifer

mehr als doppelt so stark, gelten die gegnerischen Steine einer gegnerischen Figur als geschlagen und werden vom Brett genommen,

höchstens doppelt so stark, bleibt die gegnerische Figur als Gefangene unter der schlagenden.

Bei gleicher Stärke ist ein Angriff nicht möglich.

Nach einem Zug nimmt eine Figur eine Stärke entsprechend dem neuen Standort ein.

Es darf jederzeit mit nur einem beliebig großen Teil eines Turmes gezogen werden, wobei zu beachten ist, daß jede so entstehende Figur dem gehört, dessen Farbe der oberste Stein trägt.

Das Spielziel

Bei „Tricolor“ siegt,

wer alle gegnerischen Steine gefangen oder geschlagen hat,

wer seinen bzw. seine Gegner einsperrt, also bewegungsunfähig macht,

wessen Gegner aufgibt, bzw. aufgeben.

Taktische Hinweise

Vorsichtige Spieler neigen dazu, auf den roten Feldern ihrer Ausgangsposition Dreifachfiguren aufzubauen. Tut dies auch der Gegner, dann sieht es zunächst aus, als sei die Partie von keinem zu gewinnen. Es kommt aber darauf an, den Gegner zum Fangen auf schwachen Feldern zu zwingen, was oft mit einem Stein von einem starken Turm herunter geschieht, auf daß man ihn dort selber schlägt oder fängt.

Einbrüche einzelner starker Figuren in die gegnerische Phalanx sind gefährlich, besonders für den Angreifer. Entscheidend ist oft, wie geschickt ein eigener hoher Turm abgebaut wird.

Beim Dreierspiel ist die Partie für einen Teilnehmer erst dann wirklich beendet, wenn alle seine Steine geschlagen, also vom Brett sind. Geistern welche noch als Gefangene in Türmen herum, kann es sein, daß der eine oder andere Gegner aus taktischen Gründen deren einen oder mehrere freisetzt, wodurch er wieder ins Spiel eingreift, auch wenn dies meist nur ein kurzes Intermezzo bleibt. Sollte solches unerwünscht sein, kann man vereinbaren, daß kein solcher Stein aus einem Turm entlassen werden darf.

Natürlich sind im Dreierspiel taktische Bündnisse, die oft schnell wechseln, an der Tagesordnung.

Wenn Ihnen „Tricolor“ gefällt,

und Sie Ihr Repertoire an Spielen für Erwachsene erweitern wollen, dann lesen Sie bitte auf den folgenden Seiten was F.X. Schmid an taktischen, strategischen, psychologischen, unterhaltenden, Geschicklichkeits- und Glücks-Spielen für Erwachsene und die ganze Familie noch zu bieten hat.

Alle Spiele dieser Serie wurden von spielbegeisterten Autoren ersonnen, von routinierten Spielexperten weiter entwickelt und von schöpferischen Designern gestaltet.

Trotzdem wissen wir: Kein Spiel ist so vollkommen, als daß es in seinen Spielmöglichkeiten nicht noch weiter ausgebaut werden könnte. Deshalb begrüßen wir jede Idee, die dazu beiträgt, unsere Spiele für Erwachsene noch vollkommener und vielfältiger zu machen. Wir danken Ihnen für alle Anregungen, die Sie bitte richten wollen:

an das Lektorat

F.X. Schmid, Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken KG
8 München 1, Postfach 326

In der F.X. SCHMID-Buchkassettenreihe sind diese Spiele erschienen:

- © Edmond Dujardin „**1000 Kilometer**“, das internationale Rallye Kartenspiel, in dem es darauf ankommt, eine vorgeschriebene Rallye-Strecke möglichst schnell zu durchfahren und den Gegner dabei zu hindern, dieses Ziel früher zu erreichen. Für 2 bis 3 Spieler oder 4 bis 6 Mannschaften.
Bestell-Nr. 70009
- H. v. Kemnitz „**Quiz für Globetrotter**“ Man muß nicht Weltreisender sein, um an diesem Spiel mit 550 Quizfragen und 43 Bildkarten von Weltwundern Freude zu haben. Man kann aber noch eine Menge an Allgemeinwissen und Wissenswertem dazulernen. Für beliebig viele Spieler oder Spielteams.
Bestell-Nr. 70509
- Walter Ruhland „**Carmen probt Othello**“ ein Spiel, in dem es darum geht, unter einem 3 Minuten-Zeitlimit aus den Titeln bekannter Bühnenstücke und aus vorgegebenen Satzelementen „Superschlagzeilen“ oder Kurzgeschichten zu formen, wobei die originellste die höchste Bewertung erfährt.
Für beliebig viele Spieler. Bestell-Nr. 70709
- © F.X. Schmid „**5 Minuten - denk mal**“, das klassische Stadt- Land- Fluß-Spiel ohne Grenzen in moderner Fassung aus 170 Wissensgebieten, aktiviert vorhandenes, vermittelt neues Wissen und fordert den spielerischen Wettbewerb im Denk- und Erinnerungsvermögen.
Für beliebig viele Spieler oder Spielteams. Bestell-Nr. 70609
- © Hanno Vonke „**Salta Rivala**“, ein heiterer Quiz-Dialog zwischen klassischem Zitat und aktuellem Werbeslogan, bei dem es darauf ankommt, beide in möglichst origineller und nicht unbedingt originaler Form fortzuführen.
Für beliebig viele Spieler. Bestell-Nr. 70809
- F.X. Schmid „**Kartenorakel**“ Wahrsagen aus Karten mit einer Anleitung zum Selbsterlernen. Bestell-Nr. 41809
- Hanno Vonke „**Panto-Mimik**“, das heitere Spiel mit der Kunst, sich seinen Mitmenschen ausdrucksvoll mitzuteilen. Eine höchst amüsante Darbietung für alle, die Freude an überzeugender und individualistischer Selbstdarstellung haben. Für beliebig viele Spieler. Bestell-Nr. 70209

Bei F.X. Schmid, München, sind weiter erschienen:

- Hanno Vonke: **typisch DU!** ein Spiel mit überraschenden Situationen und typischen, menschlichen Verhaltensweisen, die prognostiziert und verschiedenen männlichen und weiblichen Spielerkategorien zugeordnet werden. Ein lustiges Unterhaltungsspiel für 2 bis 6 Spieler, das seine Aufgabe darin sieht, Geselligkeit und zwischenmenschliche Beziehungen zu fördern, Kommunikations- und Aggressionsbarrieren abzubauen und humorvoll aufzuzeigen wie sich Menschen – in diesem Falle die Mitspieler – in alltäglichen oder auch grotesken Lebenssituationen verhalten können. Bestell-Nr. 91980
- BLA-PAZ-GAMES: **Wie bin ich?** Ein nicht zu ernstes Psycho-Spiel für 2 bis 6 Personen, in dem sich jeder Spieler nach 36 Charakteristiken selbst einstufen und auf Grund der Beurteilung durch seine Mitspieler ermessen kann, inwieweit er sich dabei über- oder unterschätzt hat. Bestell-Nr. 91900
- Valentin Siena: **Tricolor**, ein strategisches Spiel, in dem Figuren ihre Kampfstärke verändern, gegnerische Figuren gefangen nehmen und eigene befreien können. Bestell-Nr. 91800
- Valentin Siena: **Pagode**, das von dem uralten, ostasiatischen Astrologenspiel „SCHUTI“ abgeleitete Brettspiel ist problemreicher als Schach und doch einfacher in seinen Grundregeln. Ein Spiel für 2 Personen, von dem Menschen, die Freude am Denken haben, so schnell nicht wieder loskommen. Bestell-Nr. 91810
- Kurt Heuser: **Xerxes**, zwei Spiele in einem. Die beiden Kampfformationen Blau und Rot stehen sich in verschiedenen Ausgangspositionen gegenüber. Gute Planung, Übersicht und Taktik entscheiden über Sieg und Niederlage. Zwei Spiele für 2 Personen. Bestell-Nr. 91820
- Emanuel Lasker: **Laska**, ein dem Schachweltmeister würdiges Spiel voller Feinheiten, in dem gegnerische Steine geschlagen, eigene befreit und erfolgreiche Figuren, die sich bis zur gegnerischen Grundlinie durchgekämpft haben, zu Offizieren mit außerordentlichem Aktionsradius befördert werden. Ein anspruchsvolles, strategisches Spiel für 2 Personen. Bestell-Nr. 91830

Mark Berger:

Criss Cross. Dieses Spiel schafft Turnieratmosphäre.

Es baut auf den taktischen Elementen auf, wie sie z.B. in den Kampfspielen Rugby, Hockey und Fußball praktiziert werden, mit dem Unterschied, daß Criss Cross mit wenigen, einfachen Regeln auskommt. Dabei bietet dieses Spiel die wohl einmalige Möglichkeit, daß drei oder vier Mannschaften zur gleichen Zeit in einem Turnier einen Kampf, jede gegen jede, oder jeder gegen jeden austragen können. Ein Spiel für 2 bis 4 Spieler oder Mannschaften.

Bestell-Nr. 91840

Rudolf Ross:

Caramba. Jeder Spieler bestimmt insgeheim, welcher seiner drei Caballeros das Ziel erreichen muß – aber Vorsicht! Desparados lauern ihnen überall auf, und man muß schon ganz raffiniert taktieren und täuschen, wenn man seinen auserwählten Agenten ins Ziel bringen will. Ein spannendes, abenteuerliches Spiel für 2 Personen.

Bestell-Nr. 91850

Peter Schulte:

Knobello, 2 ganz neue Knobelspiele mit Blatt, Brett und Spielsteinen, denen die bekannten Knobelsymbole: Stein, Schere, Papier als Funktionsbasis dienen. Das Knobelblattspiel ist in seiner Art das Non Plus Ultra eines fesselnden Kartenspiels für 2 bis 3 Spieler. Beim Knobelbrettspiel gewinnt eher der intuitiv klügere Knobler, weil er zumeist die Taktik seines Gegners durchschauen kann. Ein amüsantes und spannendes Spiel für 2 bis 6 Personen.

Bestell-Nr. 91930

F.X. Schmid:

Gamble, ein spannendes Spiel mit je 10 verschieden schweren Kubusgewichten, die gegeneinander ausgespielt und mittels einer Wippe ausgewichtet werden. In diesem Spiel für 2 Personen gewinnt nicht Mister Pokerface oder Bluffer, sondern der kluge Taktiker, der gut memorieren und vorausberechnen kann.

Bestell-Nr. 91910

BLA-MEMO-GAMES: Ball-Slalom, ein ausgesprochenes Geschicklichkeits-Spiel für beliebig viele Teilnehmer, in dem es darum geht, einen kleinen Ball mit Hilfe von zwei Kurvenlinealen über einen schwierigen Slalomkurs zu führen, der in seinem Schwierigkeitsgrad von Spiel zu Spiel verändert werden kann. Der Sieger wird nach Zeit und zurückgelegter Strecke exakt ermittelt.

Bestell-Nr. 91920



* E-Spiel = Erwachsenenspiel von F.X. Schmid, München

F.X. SCHMID,

Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken KG · 8 München 1 · Postf. 326