

TRYP SYLON[®]

AUF ZU NEUEN UFERN

			
2	10+	5-45 Min.	

www.trypsydon.com

Autoren: Robert Witter & Frank Warneke

instructions in additional
languages available at:

wiwa-spiele.com/instructions

Inhalt:

Y Spielanleitung

Y 8 Rahmenelemente

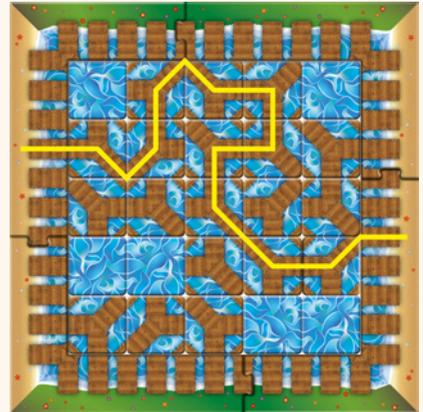


Y 36 TRYP SYLON-Karten  ...

Y 2 Zielkarten 

Spielziel:

- Y Lege möglichst schnell einen Weg von einer Seite des Spielfelds zur gegenüberliegenden Seite.
- Y Ein Spieler muss die beiden gelben Strände, der Andere die beiden grünen Wiesen miteinander verbinden.
- Y ...aber glaube nicht, dass es einfach wird! Denn mit jedem Zug werden bestehende Wege verschoben und Neue erschaffen, die auch ganz schnell deinem Gegenspieler zum Sieg verhelfen können.



Spielvarianten:

Es gibt zwei Spielvarianten:

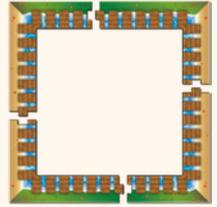
Y **TRYP SYLON** (ab Seite 3)

Y **TRYP SYLON Expert** (für fortgeschrittene Spieler, ab Seite 11)

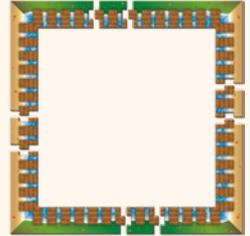
Spielvorbereitung:

- Y Baue den Rahmen auf einer glatten, ausreichend großen Unterlage auf.

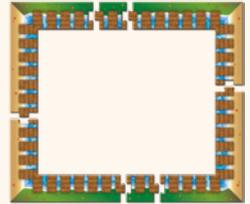
Für den Einstieg genügen die 4 Eck-Elemente. Damit steht eine Spielfläche für 5x5 Karten zur Verfügung.



Fortgeschrittene Spieler verwenden zusätzlich die 4 Rand-Elemente, wodurch die Spielfläche auf 6x6 Karten erweitert wird.

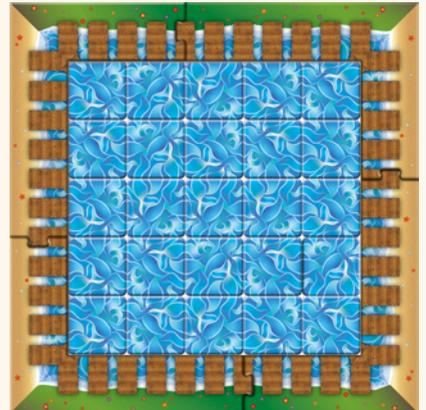


Für einen Spielstärkeausgleich können auch nur 2 Randelemente verwendet werden, wodurch ein rechteckiger Rahmen für 5x6 Karten entsteht. Siehe **Spielstärkeausgleich** auf Seite 12.



- Y Entnimm nun so viele Karten aus der Schachtel wie nötig, um die Spielfläche komplett bedecken zu können. Die restlichen Karten werden nicht benötigt.

- Y Lege die Karten verdeckt, also mit der Steg-Seite nach unten, so nebeneinander in den Rahmen, dass sich die Karten nicht überlappen und der Rahmen komplett ausgefüllt ist.



- Y Die Spieler vereinbaren, wer die beiden Strände und wer die beiden Wiesen miteinander verbinden muss. Die Spieler legen dazu die entsprechende Zielkarte Strand  oder Wiese  vor sich ab.

- Y Der Startspieler wird ausgelost. Werden mehrere Spiele hintereinander gespielt, darf immer der Verlierer das nächste Spiel beginnen.

Spielverlauf TRYPSTYON:

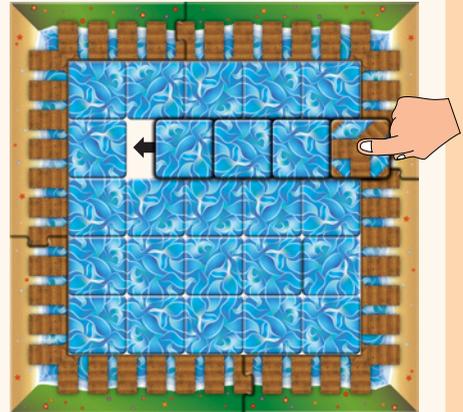
Der am Zug befindliche Spieler hat generell immer die Wahl zwischen einem **einfachen Zug** und einem **offenen Zug**.

Hat der Gegenspieler zuvor einen offenen Zug ausgeführt, hat er noch eine dritte Option, den **doppelten Zug** (Ausnahme siehe Endspiel).

Der Startspieler beginnt immer mit einem einfachen Zug.

Einfacher Zug

- Y Nimm eine beliebige **verdeckt**  liegende Karte vom Spielfeld und schiebe sie **offen**  mit der gewünschten Drehrichtung vom Rand aus wieder auf das Spielfeld ein.
- Y Schiebe dabei **mit dieser Karte** eine am Rand liegende Karte (und ggf. auch angrenzende Karten) so nach innen, dass das leere Feld wieder zugeschoben wird.
- Y Mit der eingeschobenen Karte **muss** mindestens eine weitere Karte verschoben werden!
- Y Die eingeschobene Karte kommt dabei als neue Randkarte zu liegen. Beachte daher beim Einschieben auch die Drehrichtung der Karte! So wie sie eingeschoben wird, kommt sie auch am Rand zu liegen.
- Y Beispiele siehe **Schiebemechanismus**.
- Y Damit ist der Zug beendet und der Gegenspieler ist mit einem **einfachen** oder einem **offenen** Zug an der Reihe.



Offener Zug

Achtung: Nach einem offenen Zug darf der Gegenspieler einen doppelten Zug ausführen!

Y Nimm eine beliebige **offen**  liegende Karte vom Spielfeld und schiebe sie auch **offen**  mit der gewünschten Drehrichtung vom Rand aus wieder auf das Spielfeld ein.

Ausnahme: Die zuletzt (vom vorherigen Spieler) eingeschobene Karte darf **nicht** genommen werden!

Y Schiebe dabei **mit dieser Karte** eine am Rand liegende Karte (und ggf. auch angrenzende Karten) so nach innen, dass das leere Feld wieder zugeschoben wird.

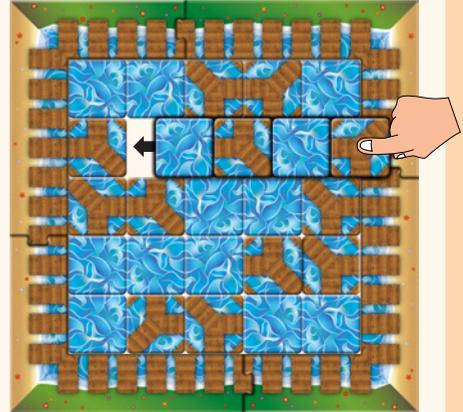
Y Mit der eingeschobenen Karte **muss** mindestens eine weitere Karte verschoben werden!

Y Die eingeschobene Karte kommt dabei als neue Randkarte zu liegen. Beachte daher beim Einschieben auch die Drehrichtung der Karte! So wie sie eingeschoben wird, kommt sie auch am Rand zu liegen.

Y Beispiele siehe **Schiebemechanismus**.

Y Damit ist der Zug beendet und der Gegenspieler ist mit einem **einfachen**, einem **offenen** oder einem **doppelten** Zug an der Reihe.

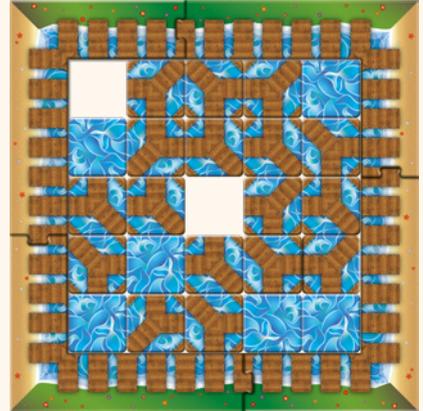
Ausnahme: Hat bereits das Endspiel begonnen, gibt es keine doppelten Züge mehr.



Doppelter Zug

Achtung: Der doppelte Zug darf nur ausgeführt werden, wenn der Gegenspieler zuvor einen offenen Zug ausgeführt hat!

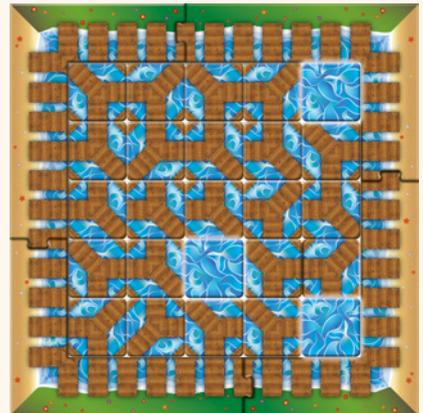
- Y Nimm zuerst **zwei verdeckt**  liegende Karten vom Spielfeld.
- Y Dann schiebe die beiden Karten nacheinander **offen**  wieder ein (siehe **Schiebemechanismus**).
- Y Nach dem Einschieben der zweiten Karte ist der Zug beendet und der Gegenspieler ist mit einem **einfachen** oder einem **offenen** Zug an der Reihe.
- Y Man darf auf den doppelten Zug verzichten und stattdessen einen einfachen oder einen offenen Zug ausführen.



Wählt man den offenen Zug, darf der Gegenspieler anschließend, wie sonst auch, einen doppelten Zug ausführen.

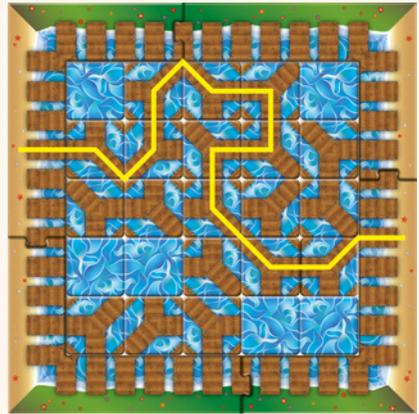
Endspiel

Liegen nur noch 3 oder weniger verdeckte Karten auf dem Spielfeld, beginnt das Endspiel. Im Endspiel darf jederzeit eine **verdeckte** oder eine **offene** Karte genommen werden, ohne dass der Gegenspieler danach einen doppelten Zug ausführen darf.

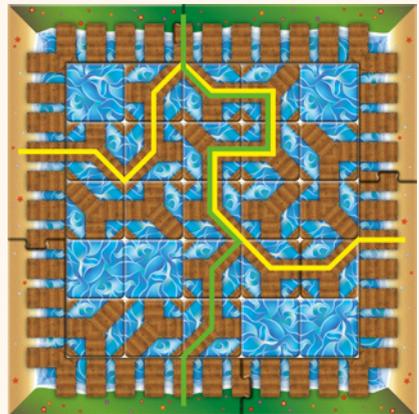


Spielende:

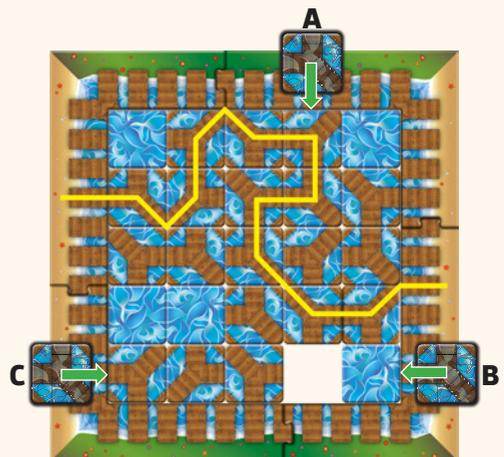
Y Sobald (nach vollendetem Zug) zwei gegenüber liegende Ufer vollständig verbunden sind (siehe **Gültige Wege**), gewinnt der Spieler mit dem vollständigen Weg.



Y Sind sowohl die Strände als auch die Wiesen vollständig miteinander verbunden, gewinnt der Spieler, der am Zug war, also der Spieler, der die Wege vervollständigt hat.

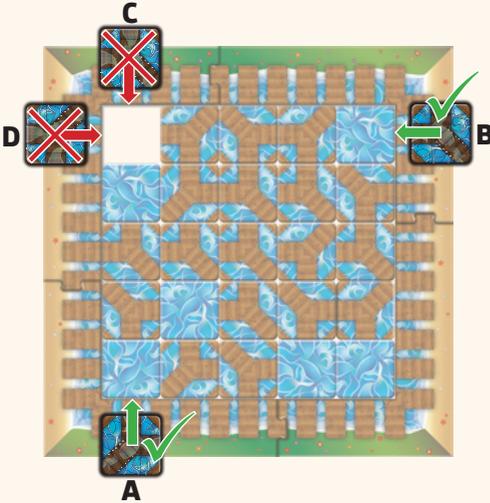


Y **Sonderfall:** Wird bei einem doppelten Zug mit der ersten Karte ein Weg vervollständigt, hat dies noch keine Auswirkung. Erst wenn auch nach dem Einschieben der zweiten Karte einer oder beide Wege vollständig sind, ist das Spiel beendet. Mit Zug A im Beispiel rechts könnte der Sieg von Gelb also noch verhindert werden.



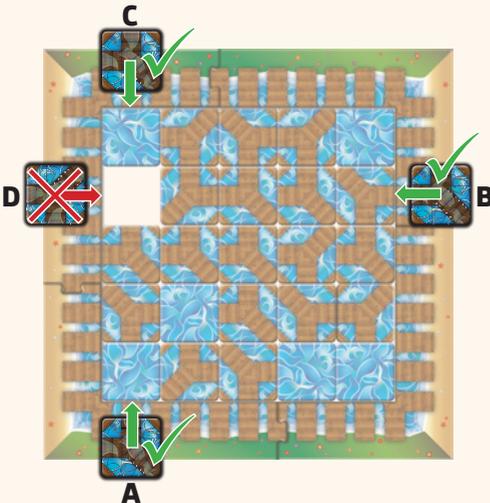
Schiebemechanismus:

Eine entnommene Karte muss immer **so vom Rand** eingeschoben werden, dass mindestens eine weitere Karte bewegt und das leere Feld (oder beim doppelten Zug eines der beiden leeren Felder) wieder zugeschoben wird. Schiebe dazu mit der entnommenen Karte die am Rand liegende Karte einfach in Richtung des leeren Feldes. Beachte dabei auch die Drehrichtung der einzuschiebenden Karte!



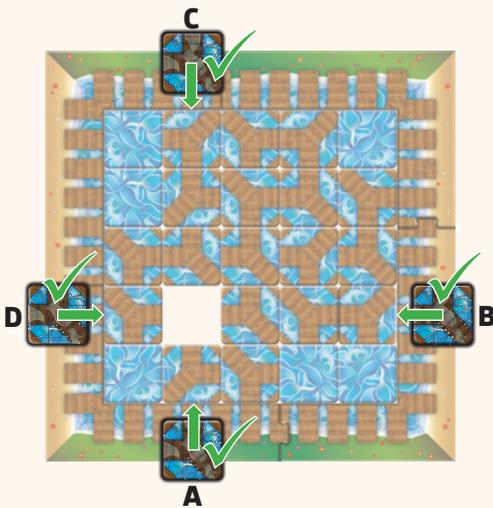
Wurde eine Karte aus einer Ecke entnommen, ergeben sich daraus 2 Zugmöglichkeiten mit je 4 Drehrichtungen.

Die im Beispiel durchgestrichenen Züge C und D sind hier nicht erlaubt, da mindestens eine weitere Karte verschoben werden muss.

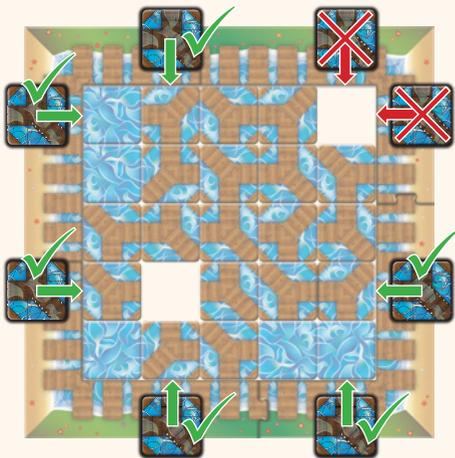


Wurde eine Karte vom Rand entnommen, ergeben sich daraus 3 Zugmöglichkeiten mit je 4 Drehrichtungen.

Der im Beispiel durchgestrichene Zug D ist hier nicht erlaubt, da mindestens eine weitere Karte verschoben werden muss.



Wurde eine Karte aus der Mitte entnommen, ergeben sich daraus 4 Zugmöglichkeiten mit je 4 Drehrichtungen.
Im Beispiel Zug A, B, C und D.



Beim **doppelten Zug** werden zuerst **zwei** Karten entnommen. Für das Einschieben der ersten der beiden Karten ergeben sich dadurch entsprechend mehr Möglichkeiten.

Aber auch hier ist das Einschieben nur dort zulässig, wo noch eine Karte am Rand liegt.

Für die zweite Karte gelten dann entsprechend die oben beschriebenen Regeln eines einfachen Zuges.

Generell gilt: Eine entnommene Karte darf niemals nur auf ein leeres Feld zurückgelegt (bzw. eingeschoben) werden.

Gültige Wege:

Y Ein Weg ist nur dann gültig, wenn die Wegstücke direkt miteinander verbunden sind.



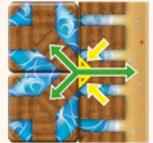
Y Bei den Diagonalen müssen dazu auch die **beiden** angrenzenden (hier gelb markierten) Ecken durch eine offen liegende Karte besetzt sein. Fehlt auch nur eine der beiden Ecken, ist der Weg ungültig (hier rot markiert).



Y Diagonalen gelten auch „um die Ecke“, sofern beide angrenzenden Ecken durch offen liegende Karten besetzt sind. Dabei können auch Kreuzungen mit 3 oder sogar 4 Wegen entstehen.



Y Am Rand sind die Ecken automatisch besetzt, so dass bei einer abbiegenden Diagonale, die am Rand vorbeiläuft, bereits beide Ecken besetzt sind.



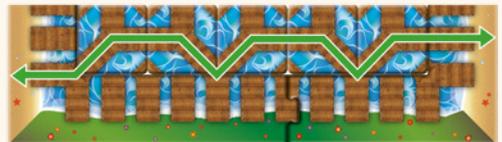
Y Eine Diagonale, die zum Rand hinläuft, ist jedoch nur gültig, wenn die fehlende Ecke besetzt ist.



Y Zeigt eine Diagonale genau in die Ecke, sind sogar beide Ecken bereits durch den Rand besetzt, der Weg ist also immer gültig. Er gilt auch immer für beide Spieler.



Y Der einfachste Sieg kann also dadurch erreicht werden, dass ein Weg am Rand entlang aufgebaut wird.



Spielvariante: TRYPSYLON Expert

Erfahrene Spieler können alternativ die deutlich schwierigere Variante **TRYPSYLON Expert** spielen. Dabei gelten dieselben Regeln wie bei **TRYPSYLON**, jedoch fällt der einfache Zug (mit Ausnahme des ersten Zuges des Startspielers) weg.

Werden mehrere Spiele in Folge gespielt, wird abwechselnd begonnen.

Startspieler

- Y **Der Startspieler beginnt ausnahmsweise noch mit einem einfachen Zug**
- Y Dazu nimmt der Startspieler **eine** beliebige Karte  vom Spielfeld und schiebt sie **offen**  vom Rand aus wieder auf das Spielfeld ein (siehe **Schiebemechanismus**).
- Y Der erste Zug des Startspielers ist damit beendet und der Gegenspieler fährt nun mit einem **doppelten** oder einem **offenen** Zug fort.
- Y **Ab jetzt gibt es nur noch den doppelten und den offenen Zug.**

Doppelter Zug

- Y Der Spieler nimmt **zwei** beliebige **verdeckt**   liegende Karten vom Spielfeld und schiebt diese anschließend nacheinander **offen**   wieder auf das Spielfeld ein (siehe **Schiebemechanismus**).
- Y Damit ist sein Zug beendet und der Gegenspieler fährt mit einem **doppelten** oder einem **offenen** Zug fort.
- Y **Sonderfall:** Gibt es nur noch eine einzige **verdeckt**  liegende Karte auf dem Spielfeld, darf mit dem doppelten Zug nur diese eine verdeckte Karte genommen und **offen**  wieder eingeschoben werden.

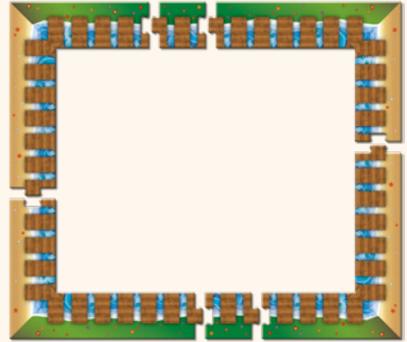
Offener Zug

- Y Der Spieler nimmt eine beliebige **offen**  liegende Karte vom Spielfeld und schiebt diese auch **offen**  wieder auf das Spielfeld ein.
- Y Damit ist sein Zug beendet und der Gegenspieler ist mit einem **doppelten** oder einem **offenen** Zug an der Reihe.
- Y **Ausnahme:** Die zuletzt (vom vorherigen Spieler) eingeschobene Karte darf **nicht** genommen werden!

Spielstärkenausgleich: (optional)

Für einen Spielstärkenausgleich kann das Spielfeld rechteckig gestaltet werden, so dass einer der beiden zu bildenden Wege kürzer ist als der andere.

Der stärkere Spieler muss die beiden weiter auseinander liegenden Ufer verbinden.



Berührt geführt:

Sofern nicht anders vereinbart gilt „Berührt geführt“.

Sobald eine auf dem Spielfeld liegende Karte vom am Zug befindlichen Spieler berührt wurde, muss er diese aufnehmen (sofern regelkonform) und wieder auf das Spielfeld einschieben.

Er darf die Karte dazu in der Luft in beliebiger Drehrichtung an die gewünschte Stelle halten.

Berührt er mit der einzuschiebenden Karte jedoch eine der auf dem Spielfeld liegenden Rand-Karten, muss er diesen Zug ausführen (sofern regelkonform).



WiWa Spiele

Hochwertige Spiele zum *um die Ecke*

denken

WiWa Spiele UG
(haftungsbeschränkt)
Schlehdornstraße 7 B
D-82031 Grünwald
info@wiwa-spiele.com

wiwa-spiele.com