

Spielanleitung: Dreieck nimmt (© Orges Leka)

Ziel des Spiels

Lege deine farbigen Dreiecksplättchen strategisch auf das Spielfeld und nimm gegnerische Dreiecke gefangen! Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Spieleranzahl

2+ Spieler

Spielmaterial

- Jeweils 24 farbige Dreieckskarten pro Spieler
- Jedes Dreieck zeigt 3 Emojis an den Ecken
- Spielfläche (z. B. Tisch oder Raster auf Papier)

Spielablauf

- 1.Start: Jeder Spieler nimmt sich seine Farbe. Die Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel oder Hand bereitgehalten.
- 2.Der jüngere Spieler beginnt. Gespielt wird abwechselnd.
- 3.Plättchen legen: Lege ein Dreieck aus deiner Hand/von deinem Stapel an ein bereits liegendes Dreieck auf dem Spielfeld an. Dabei müssen zwei der drei Emojis an der anliegenden Kante exakt mit den Emojis des Nachbarplättchens übereinstimmen.
- 4.Passen: Falls du kein gültiges Dreieck legen kannst, musst du für diese Runde passen.

Gefangennahme (2 Spieler)

Wenn dein Gegner ein oder mehrere Plättchen so angelegt hat, dass sie eine zusammenhängende Fläche bilden, und du diese Fläche vollständig mit deinen Plättchen umzingelst (d.h., an allen *äußeren* Kanten der gegnerischen Fläche liegen deine Plättchen), dann gelten die eingeschlossenen gegnerischen Plättchen als gefangen.

- Du darfst alle eingeschlossenen gegnerischen Plättchen vom Spielfeld nehmen. Sie zählen als deine Gefangenen.
- Für jedes entfernte gegnerische Plättchen erhältst du sofort 1 Punkt.

Gefangennahme (Mehrspieler-Regel)

Wenn ein Spieler ein oder mehrere Plättchen so legt, dass eine zusammenhängende Fläche aus Plättchen eines *anderen* Spielers vollständig von gegnerischen Plättchen umzingelt ist (egal welcher Farbe die umzingelnden Plättchen angehören), gelten die eingeschlossenen Plättchen als gefangen.

- Nur der Spieler, der das letzte Plättchen legt und damit die Umzingelung vollendet, darf alle eingeschlossenen gegnerischen Plättchen dieser Farbe entfernen und als seine Gefangenen werten.
- Für jedes entfernte gegnerische Plättchen erhält dieser Spieler 1 Punkt – unabhängig davon, wie viele andere Spieler an der Umzingelung beteiligt waren.
- Wichtig:

- Du kannst Plättchen von jedem beliebigen Gegner gefangen nehmen.
- Mehrere Farben können gemeinsam umzingeln, aber nur die Person, die den entscheidenden Zug macht, erhält die Punkte.
- Beispiel: Spieler A (Blau) und B (Grün) haben gemeinsam fast alle Seiten eines roten Gebiets von Spieler D blockiert. Spieler C (Gelb) legt das letzte Plättchen, das das rote Gebiet vollständig umzingelt – Spieler C bekommt die Punkte für alle gefangenen roten Plättchen, auch wenn A und B den Großteil der Vorarbeit geleistet haben.

Strafpunkte

Am Spielende erhältst du –1 Punkt für jedes deiner eigenen Plättchen, das du nicht mehr legen konntest (also noch auf der Hand oder im verdeckten Stapel hast).

Spielende & Sieg

Das Spiel endet, wenn alle Spieler ihre Plättchen gelegt haben oder alle Spieler nacheinander gepasst haben, weil keine Züge mehr möglich sind.

Anschließend werden die Punkte für jeden Spieler gezählt:

1. Punkte für Gefangene:

- +1 Punkt für jedes gegnerische Plättchen, das du während des Spiels gefangen genommen hast.

2. Strafpunkte:

- –1 Punkt für jedes eigene Plättchen, das am Spielende noch nicht auf dem Spielfeld liegt.

Gesamtpunktzahl = (Punkte für Gefangene) - (Strafpunkte)

Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt das Spiel! Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Taktik-Tipp

- Plane Formationen voraus, um große eigene Gebiete zu bilden und gleichzeitig gegnerische Plättchen für Mehrfach-Gefangennahmen einzuschließen.
- Blockiere deinen Gegner, indem du kritische Felder belegst, die er zum Anlegen oder zum Verbinden seiner Gebiete benötigen könnte! Achte darauf, nicht selbst eingeschlossen zu werden.

