

TETRIS

CLEVER KOMBINIEREN UND
PUNKTE KASSIEREN

Ein einfaches Würfelspiel für
1 bis 4 Spieler ab 8 Jahren




moses.

Sie würfeln und tragen das Ergebnis auf dem Blockblatt ein! Das ist schon alles. Und trotzdem entwickelt Te-Trix eine ungeahnte Tiefe und Spannung. Denn Ihre Mitspieler verwenden genau das gleiche Würfelerggebnis. Aber wer passt die geometrischen Formen geschickter in sein Raster ein? Haben Sie mit Ihrer Taktik die Nase vorn? Es bleibt spannend bis zum letzten Würfelwurf.

DAS IST DRIN:

4 Würfel

1 Block

Zusätzlich benötigen Sie Stifte.



VOR DEM SPIEL:

Jeder bekommt ein Blockblatt in einer unterschiedlichen Farbe und legt es mit der farbigen Seite vor sich ab. Nehmen Sie einen Stift zur Hand und halten Sie die Würfel bereit.

SO WIRD GESPIELT:

Der älteste Spieler würfelt mit allen vier Würfeln und ordnet sie zu einer der folgenden Formen an:



T-FORM



L-FORM



Z-FORM



QUADRAT



J-FORM



S-FORM

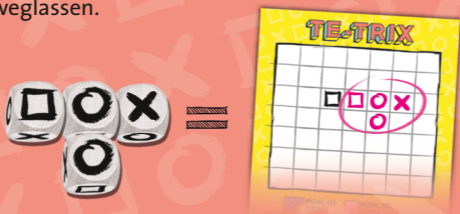


I-FORM

Die Symbole auf den Würfeln können Sie innerhalb einer Form beliebig anordnen. Aber natürlich dürfen Sie die Würfel nicht auf eine andere Seite drehen! Haben Sie sich für eine Form entschieden?

Dann trägt jeder von Ihnen die Symbole auf den Würfeln in genau dieser Form in die leeren Kästchen seines Blockblatts ein. Beim Eintragen der Symbole müssen Sie Folgendes beachten:

- ☞ Sie müssen **die Form und die Symbole unverändert** beibehalten. Das heißt, Sie dürfen die Würfel innerhalb der Form nicht tauschen oder verändern und dürfen keine Symbole weglassen.

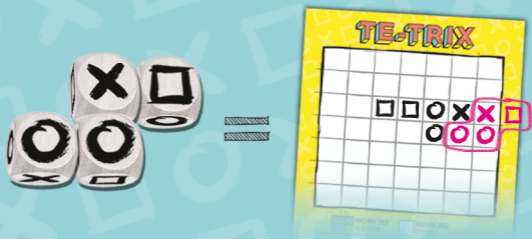


- ☞ Sie dürfen die **gesamte Form** um 90° , 180° oder 270° drehen.



- ☞ Sie dürfen die Form und ihre Symbole in **beliebige Kästchen** eintragen. Das heißt, sie müssen nicht an andere (bereits eingetragene) Symbole angrenzen.

- Einzelne Symbole einer Form dürfen **über den Rand** der Spielfläche „hinausragen“. Sie müssen also nicht auf Biegen und Brechen die gesamte Form auf Ihrem Blockblatt unterbringen. Jedes Symbol, das über den Rand hinausragt, tragen Sie einfach nicht ein. In jeder Runde müssen Sie aber **mindestens ein Symbol** in ein Kästchen eintragen.



- Wenn Sie Symbole einer Form eintragen, bekommt **jedes Symbol ein eigenes Kästchen**. Sie dürfen nie mehrere Symbole für ein Kästchen verwenden oder Formen beim Eintragen über schon „besetzte“ Kästchen legen.

Anschließend würfelt Ihr linker Nachbar und ordnet die gewürfelten Symbole zu einer neuen Form an. Das ist die Form, die Sie nun als Nächstes eintragen müssen. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

SPIELENDE:

Das Spiel endet, sobald **ein Spieler** die gewürfelte Form nicht mehr auf seinem Blockblatt eintragen kann. Im Idealfall hat er dann alle Kästchen auf seinem Blockblatt gefüllt. Es kann aber passieren, dass einzelne Kästchen übrig bleiben, weil sie isoliert liegen. Wer die gewürfelte Form noch eintragen kann, darf das tun. Anschließend folgt die Wertung.

WERTUNG:

Jeder von Ihnen umrandet oder schraffiert auf seinem Blockblatt Flächen mit gleichen Symbolen. Flächen sind Kästchen, die **waagrecht und senkrecht aneinandergrenzen** und dasselbe Symbol zeigen. Das vordruckte Symbol dürfen Sie mitzählen. Diagonal angrenzende Symbole, gelten hingegen nicht.

Streichen Sie alle Flächen, die aus **weniger als 5 gleichen Symbolen** bestehen. Für diese bekommen Sie leider keine Punkte.

Zählen Sie nun die **Flächen mit 5 oder mehr Feldern**, die Sie pro Symbol auf Ihrem Blockblatt haben, und tragen Sie die jeweilige Zahl in die erste Spalte im entsprechenden Wertungsfeld ein.

Anschließend zählen Sie, wie viele **Kästchen innerhalb dieser Flächen das gleiche Symbol** haben, und tragen Sie die Gesamtzahl in die zweite Spalte im entsprechenden Wertungsfeld ein.

Multiplizieren Sie die Zahlen von „Anzahl der Flächen“ (erste Spalte) und „Anzahl der Symbole“ (zweite Spalte). Zählen Sie nun die drei Zwischenergebnisse zusammen. So erhalten Sie Ihre Gesamtpunktzahl. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

*** DIE ZWISCHENERGEBNISSE ZUSAMMENZÄHLEN!**

TE-TRIX

ANZAHL DER FLÄCHEN		ANZAHL DER SYMBOLE				
○	2	X	11	=	22	
□	1	X	17	=	17	
X	2	X	13	=	26	
					GESAMT	65

moses.

SOLO-VARIANTE:

SOLO-VARIANTE

TE-TRIX

Sie können Te-Trix auch alleine spielen. Das Spiel funktioniert wie das Grundspiel mit folgender Änderung:

Sie spielen mit der schwarz-weißen Rückseite, die als Solo-Variante gekennzeichnet ist. Beachten Sie, dass nur **acht Symbole** über den Rand hinausragen dürfen. Für jedes Symbol, das Sie nicht auf Ihrem Blockblatt eintragen bzw. über den Rand hinausragen lassen, müssen Sie ein Feld der Leiste am oberen Rand durchstreichen. Haben Sie keine Felder mehr in der Leiste frei? Dann dürfen Sie auch keine Symbole mehr über den Rand hinausragen lassen.

Können Sie keine Symbole mehr auf Ihrem Blockblatt eintragen? Dann endet das Spiel. Sie können das Spiel aber auch vorzeitig beenden, wenn Sie glauben, Sie haben genügend Flächen gesammelt. Die Wertung erfolgt wie im Grundspiel. Zusätzlich bekommen Sie noch **je einen Punkt** für jedes freie Feld in der Leiste am oberen Rand. Diese zählen Sie zu Ihrem Gesamtergebnis dazu. Die unten stehende Tabelle zeigt, wie gut Sie waren:

130 und mehr Punkte	Chapeau! Keiner kann Ihnen so schnell das Wasser reichen. Unglaublich, wie Ihnen die Punkte nur so zufliegen.
120 bis 129 Punkte	Ihr Ergebnis kann sich sehen lassen und Sie wissen, was Sie tun. Weiter so!
0 bis 119 Punkte	Naja, das ist jetzt nicht ganz optimal gewesen. Aber keine Bange! Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen. Bleiben Sie dran – mit ein wenig Übung schaffen Sie das!

Autor: Christof Tisch
Lizenz: www.whitecastle.at
Grafik / Gestaltung: Kreativbunker
Lektorat: Elke Vogel
Redaktion: Anneli Ganser
Herstellung: Anja Trentepohl

Art.-Nr.: 90137
© 2018 mooses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
47906 Kempen
www.moses-verlag.de