

Thade Precht

# TRAKKX



DE Spielanleitung

IT Regole del gioco

NL Spelregels

FR Règles du jeu

GB Rules of the game



ES Reglas de juego



# TRAKKX

Ein kniffliges Spiel  
für 2 bis 4 Spieler  
ab 8 Jahren  
von Thade Precht.

## Spielmaterial

- 112 Steine nummeriert von 1-14, jeweils zweifach in 4 Farben
- 4 Aktionssteine (2x , 2x )
- 1 Beutel für die Spielsteine
- 1 Anleitung

## Spielziel

Die Spieler legen reihum Spielsteine auf dem Tisch ab um sie unter einander oder mit bereits liegenden Steinen zu kombinieren. Dabei dürfen existierende Gruppen nicht nur vergrößert und verkleinert, sondern auch komplett umsortiert oder aufgelöst werden. Wer als Erster alle seine Spielsteine abgelegt hat, gewinnt das Spiel.

## Spielvorbereitung

Alle 112 Spielsteine sowie die 4 Aktionssteine werden in den Beutel gelegt. Danach zieht jeder Spieler blind **15 Spielsteine** und stellt sie aufrecht so vor sich ab, dass die anderen Spieler die bedruckte Seite nicht sehen können. Des Weiteren werden noch **6 Spielsteine** zufällig aus dem Beutel gezogen und **offen** und für jeden Spieler gut erreichbar nebeneinander am Rand der Spielfläche ausgelegt. Dies ist die offene Auslage. Die anderen Spielsteine bleiben vorerst im Beutel.

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel.



## Spielbeschreibung

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, **muss** er **eine** der folgenden 4 Aktionen durchführen. Danach ist im Uhrzeigersinn der nächste Spieler an der Reihe.

1. Der Spieler nimmt sich 1 beliebigen Spielstein aus der offenen Auslage und stellt ihn vor sich ab. Danach wird die offene Auslage wieder auf 6 Spielsteine aufgefüllt.
2. Der Spieler zieht 1 zufälligen Spielstein aus dem Beutel und stellt ihn vor sich ab.
3. Der Spieler spielt 1 Aktionsstein aus. Der Aktionsstein kommt anschließend aus dem Spiel und wird in die Schachtel gelegt. Folgende Aktionssteine gibt es:



Wenn dieser Aktionsstein ausgespielt wird, wählt jeder Spieler 2 seiner vor ihm stehenden Spielsteine aus und reicht diese verdeckt an den Spieler links von ihm weiter. Erst wenn ein Spieler seine Steine weitergegeben hat, darf er sich die Steine, die er von seinem rechten Mitspieler bekommen hat, ansehen. Sollte ein Spieler nur noch 1 Spielstein haben, gibt er nur diesen Spielstein weiter. Er erhält aber trotzdem 2 Spielsteine von seinem rechten Mitspieler.



Dieser Aktionsstein wird gegen einen beliebigen Mitspieler ausgespielt. Dieser Spieler muss 3 Spielsteine blind aus dem Beutel ziehen und zu seinen anderen Steinen stellen.

## Sequenzen, Reihen und Gruppen

- 1) Eine **Sequenz** besteht aus **3 oder 4 Spielsteinen** von gleichem Wert, aber unterschiedlicher Farbe und kann horizontal oder vertikal verlaufen.



Beispiel für eine Sequenz aus 4 Spielsteinen

- 2) Eine **Reihe** besteht aus **3 bis 14 Spielsteinen** gleicher Farbe, deren Werte eine ununterbrochene auf- oder absteigende Zahlenfolge bilden und deren benachbarte Werte sich genau um 1 unterscheiden. Auch die Reihe darf – wie die Sequenz – horizontal oder vertikal verlaufen.



Beispiel für eine Reihe aus 5 Spielsteinen

4. Der Spieler legt 1 oder mehrere seiner Spielsteine in der Tischmitte an bereits ausliegende Spielsteine an. Dabei können bereits ausliegende Spielsteine beliebig umgruppiert und neu arrangiert werden.

Die Regeln für **Sequenzen, Reihen und Gruppen** sowie fürs **Anlegen und Umgruppieren** müssen hierbei berücksichtigt werden.

- 3) Zusammenhängende ausgelegte Spielsteine bilden eine **Gruppe**, die aus beliebig vielen Reihen und Gruppen bestehen darf. Das Spielfeld teilt sich bei **2-3 Spielern** in **maximal 3 Gruppen**. Bei **4 Spielern** gibt es **maximal 4 Gruppen**.

Zu Spielbeginn gibt es noch keine Gruppe. Eine **Gruppe** wird **eröffnet**, indem ein Spieler **mindestens 3 Spielsteine** entweder als Sequenz oder Reihe auf dem Tisch ablegt.

Ein Spieler muss zuerst eine „eigene“ Gruppe eröffnen, bevor er weitere Spielsteine auch an andere Gruppen anlegen darf. Bis jeder Spieler „seine“ erste Gruppe ausgelegt hat, darf kein anderer Spieler weitere Gruppen auslegen. Diese ausgelegten Gruppen stehen dann anschließend jedem Spieler zum Anlegen oder Umgruppieren zur Verfügung.

Bei einem Spiel mit 2 Spielern kann die 3. Gruppe erst eröffnet werden, nachdem beide Spieler jeweils eine Gruppe eröffnet haben.

# Anlegen und Umgruppieren

**Anlegen:** Ein Spieler kann 1 oder mehrere Spielsteine an bereits ausliegende Spielsteine anlegen. Dabei ist zu beachten, dass die Sequenzen und Reihen immer aus **mindestens 3 Spielsteinen** bestehen müssen.

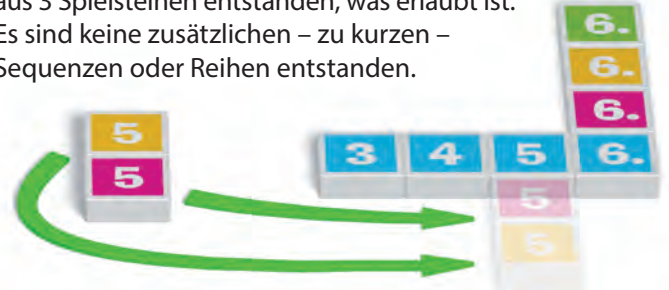
1. Beispiel:

Ein Spieler möchte in diese Gruppe eine gelbe „5“ sowie eine rote „5“ an die blaue „5“ senkrecht anlegen. Dies ist auf diese Weise nicht erlaubt, da sonst waagerechte Reihen mit nur 2 Spielsteinen entstehen würden (5 6. und 5 6.).



Stattdessen entscheidet sich der Spieler, die rote „5“ und die gelbe „5“ senkrecht unter der blauen „5“ anzulegen, wodurch eine Sequenz aus 3 Spielsteinen entsteht (5 5 5.).

Hier ist – im Gegensatz zu oben – nur eine neue Sequenz aus 3 Spielsteinen entstanden, was erlaubt ist. Es sind keine zusätzlichen – zu kurzen – Sequenzen oder Reihen entstanden.



2. Beispiel:

In einem Spiel mit 3 Spielern haben bisher nur 2 Spieler Spielsteine ausgelegt. Daher gibt es bisher auch nur 2 Gruppen, in denen abgelegt wurde:



1. Gruppe

2. Gruppe

Der dritte Spieler legt in seinem Spielzug zum ersten Mal Spielsteine ab und eröffnet die 3. Gruppe mit 4 grünen Spielsteinen (4 5 6. 7.), die er als Reihe ablegt. Danach ergänzt er die 1. Gruppe um 2 gelbe Spielsteine (6. 7.). Dies war ihm bislang noch nicht möglich, da er noch keine Gruppe eröffnet hatte. Nach dem Ende seines Zugs steht auch die 3. Gruppe allen Spielern zum An- und Umlegen zur Verfügung.



1. Gruppe

2. Gruppe

3. Gruppe

**Umgruppieren:** Ein Spieler kann bereits ausliegende Spielsteine in allen Gruppen **beliebig** umgruppieren und so neu auslegen, dass er anschließend eigene Spielsteine passend anlegen kann. Dabei muss sich der Spieler aber an die Regeln für das **Anlegen** sowie für **Sequenzen, Reihen und Gruppen** halten. Weiterhin dürfen nach dem Umgruppieren keine Spielsteine übrig bleiben, sondern alle Spielsteine müssen wieder in den Gruppen verbaut werden.

3. Beispiel:

- 1) Ein Spieler möchte diese 3 Spielsteine an die rechts gezeigten Gruppen anlegen.



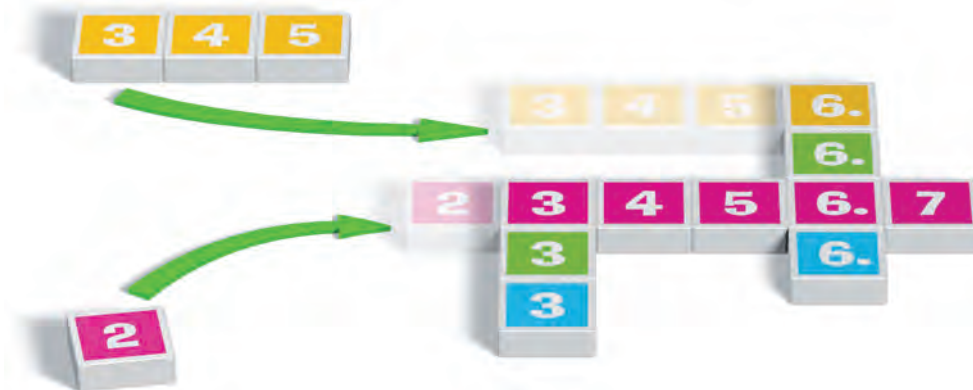
- 2) Dazu legt er zunächst die rote „4“ an die rote Reihe an.



- 3) Im nächsten Schritt nimmt sich der Spieler aus der linken Gruppe eine rote „3“ und eine grüne „3“ und legt sie vertikal an die rote Reihe an. Unter der grünen „3“ platziert er den Spielstein mit der blauen „3“.



- 4) Zuletzt legt der Spieler noch die „2“ neben die rote „3“ und verschiebt die gelbe Reihe an die gelbe „6“.



- 5) Der Spieler hat durch seinen Zug zwei Gruppen zu einer zusammengefasst, wodurch jetzt weniger Gruppen ausliegen, als erlaubt. Er könnte somit irgendwo in der Auslage eine neue Gruppe beginnen.



## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle seine Spielsteine auf dem Tisch ablegen konnte. Dieser Spieler ist der Gewinner.

Sollten mehrere Spiele hintereinander gespielt werden, zählen die anderen Spieler die Zahlenwerte ihrer nicht abgelegten Spielsteine zusammen. Jeder der 4 Spezialsteine zählt dabei 20 Punkte. Der Gewinner erhält stets 0 Punkte.

Wer nach einer vorher festgelegten Anzahl an Spielen die **wenigsten Punkte** erzielt hat, ist der Gewinner.

*Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regelleseern.*



Autor: Thade Precht

Redaktion: Thorsten Gimmler & Matthias Karl

# TRAKKX

Jeu de casse-tête  
de Thade Precht  
pour 2 à 4 joueurs  
à partir de 8 ans.

## Contenu du jeu

- 112 pions numérotés de 1-14, chacun en double et en 4 couleurs
- 4 pions d'action (2x , 2x )
- 1 sac pour les pions de jeu
- règles du jeu

## But du jeu

Les joueurs posent, à tour de rôle, des pions sur la table pour les combiner entre eux ou avec d'autres pions déjà posés. Pour cela, il est possible non seulement d'élargir et de réduire les groupes existants, mais aussi de changer leur disposition ou de les dissocier complètement. Qui arrive en premier à placer tous ses pions, remporte la partie.

## Préparatifs

Tous les 112 pions du jeu sont mis avec les 4 pions d'action dans le sac, après quoi chacun des joueurs tire au hasard **15 pions** du sac et les dispose sur la tranche devant lui, de manière à ce que les autres joueurs ne puissent pas voir la partie chiffrée. **6 pions** supplémentaires sont retirés en plus du sac et posés, **face visible**, les uns à côté des autres au bord du plan de jeu, de façon bien accessible à tous les joueurs. Ces six pions constituent la pioche ouverte. Les autres pions restent pour le moment dans le sac.

Le joueur le plus jeune commence.



## Description du jeu

Le joueur dont c'est le tour **doit** effectuer **l'une** des 4 actions suivantes, après quoi le joueur suivant prend la relève, dans le sens des aiguilles d'une montre.

1. Le joueur prend 1 pion quelconque de la pioche ouverte et le pose devant lui. La pioche est ensuite complétée par un nouveau pion pris dans le sac, pour qu'elle comporte toujours 6 pions.
2. Le joueur tire 1 pion au hasard du sac.
3. Le joueur joue 1 pion d'action. Le pion d'action est ensuite retiré du jeu et placé dans la boîte. Les pions d'actions sont les suivants :



Lorsque ce pion est en jeu, chacun des joueurs prend 2 pions de son propre jeu et les remet, face cachée, au joueur se trouvant à sa gauche. Ce joueur ne doit regarder les pions remis par le joueur à sa droite qu'après avoir fait suivre lui-même ses deux propres pions. Si un joueur n'a plus qu'1 seul pion, il ne transmet que ce pion mais reçoit quand même 2 pions du joueur se trouvant à sa droite.



Ce pion est joué contre un autre joueur quelconque qui doit alors retirer au hasard 3 pions du sac et les ajouter aux siens.

4. Le joueur pose 1 ou plusieurs de ses pions au milieu de la table, contre les pions déjà sortis et a le droit de regrouper les pions présents à son gré et de les disposer d'une nouvelle manière.

Pour cela, il doit tenir compte des règles régissant les **séquences, les rangées et les groupes** ainsi que de celles s'appliquant à la **pose et au regroupement** des pions.

## Séquences, rangées et groupes

- 1) Une **séquence** regroupe **3 ou 4 pions** ayant la même valeur mais des couleurs différentes et peut être placée aussi bien à l'horizontale qu'à la verticale.



Exemple de séquence de 4 pions

- 2) Une **rangée** se compose de **3 à 14 pions** de la même couleur, dont les valeurs constituent une suite croissante ou décroissante de chiffres en pas exacts de 1. Tout comme la séquence, la rangée peut être placée soit à l'horizontale, soit à la verticale.



Exemple d'une rangée constituée de 5 pions

- 3) Des pions posés de façon attenante constituent un **groupe** et peuvent regrouper un nombre quelconque de rangées et de groupes. Dans le cas de 2 à 3 joueurs, le plan de jeu doit se diviser au maximum en 3 groupes. Pour 4 joueurs, il ne doit comporter que 4 groupes au maximum.

Au début d'une partie, il n'existe encore aucun groupe. Un **groupe** est **formé** à partir du moment où un joueur pose **au moins 3 pions** sur la table, soit sous la forme d'une séquence, soit sous la forme d'une rangée.

Avant de pouvoir poser des pions dans d'autres groupes, un joueur doit toujours constituer tout d'abord son « propre » groupe. Tant que chacun des joueurs n'a pas constitué son « propre » groupe, aucun autre joueur n'a le droit de créer de nouveaux groupes. Une fois constitués, les groupes sont ensuite disponibles à chacun des joueurs.

Dans le cas d'une partie à 2 joueurs, le 3<sup>ème</sup> groupe ne peut être constitué que lorsque chacun des deux joueurs a créé son propre groupe.



## Pose et réorganisation des groupes

**Pose :** un joueur peut poser 1 ou plusieurs pions à côté des pions déjà placés, en tenant compte du fait que les séquences et rangées doivent toujours comporter **au moins 3 pions**.

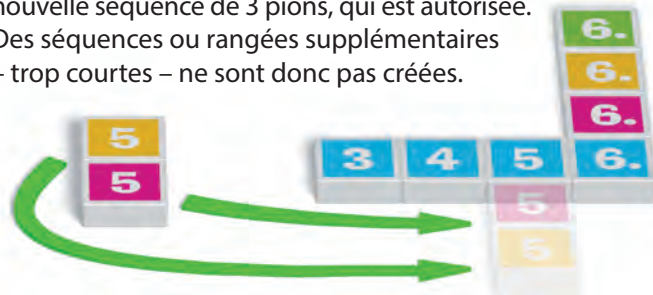
1<sup>er</sup> exemple:

Dans ce groupe, un joueur souhaite placer verticalement un « 5 » jaune ainsi qu'un « 5 » rouge contre le « 5 » bleu. Cette pose n'est pas permise vu qu'à l'horizontale on n'aurait alors des rangées que de 2 pions seulement ( **5 6.** et **5 6.** ).



À la place, le joueur se décide de poser le « 5 » rouge et le « 5 » jaune à la verticale, sous le « 5 » bleu, de manière à constituer une séquence de 3 pions ( **5 5 5** ).

À l'encontre de son idée initiale, il ne génère ainsi qu'une nouvelle séquence de 3 pions, qui est autorisée. Des séquences ou rangées supplémentaires – trop courtes – ne sont donc pas créées.

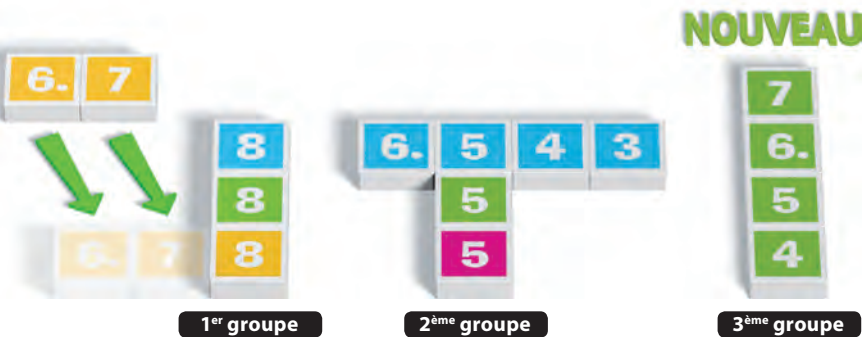


2<sup>ème</sup> exemple:

Au cours d'une partie à 3 joueurs, seuls 2 joueurs ont jusqu'à présent posé des pions. C'est la raison pour laquelle il n'existe que 2 groupes dans lesquels des pions ont été posés :



Une fois son tour venu, le troisième joueur sort pour la première fois des pions et constitue le 3<sup>ème</sup> groupe comportant 4 pions verts ( **4 5 6. 7** ), qu'il pose en rangée. Il complète ensuite le 1<sup>er</sup> groupe en posant 2 pions jaunes ( **6. 7** ), qu'il ne pouvait jusqu'à présent pas placer, vu qu'il n'avait pas encore constitué son propre groupe. À la fin de son tour, le 3<sup>ème</sup> groupe devient également disponible à tous les joueurs.



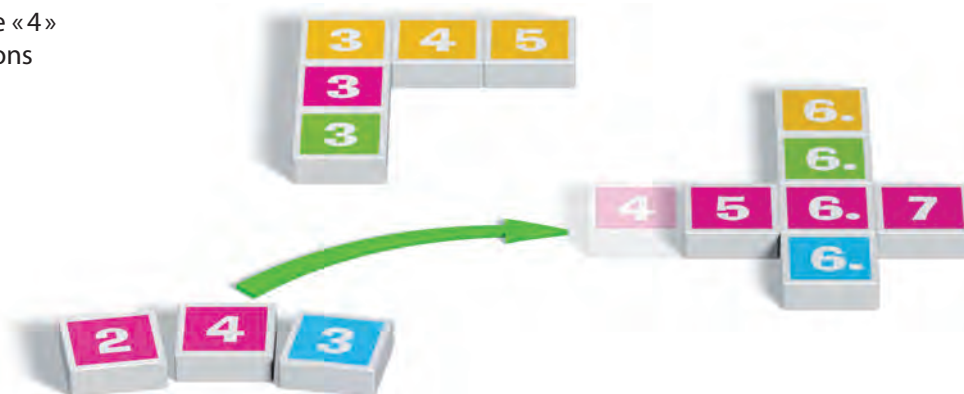
**Réorganisation :** un joueur a le droit de réorganiser à **volonté** des pions présents dans tous les groupes et de les disposer de manière à pouvoir ensuite poser ses propres pions à son gré. Pour cela, il doit tenir compte des règles régissant la **pose** ainsi que les **séquences, les rangées et les groupes**. À l'issue du nouveau regroupement, il ne doit rester aucun pion en trop. Tous doivent être intégralement replacés dans les groupes.

3<sup>ème</sup> exemple :

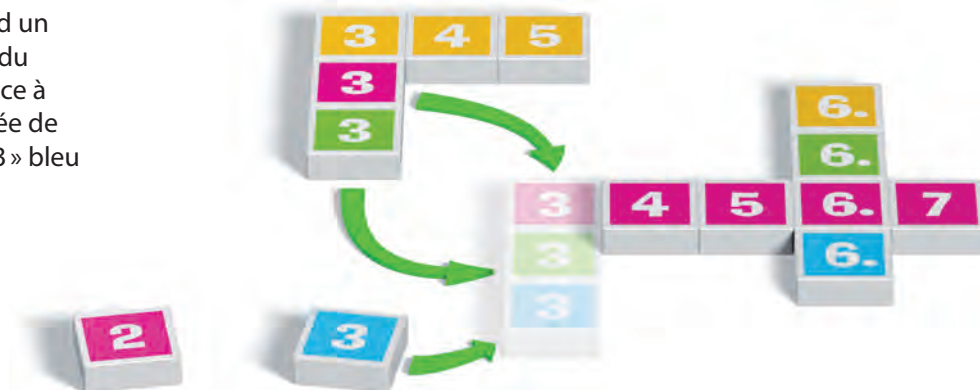
- 1) Un joueur veut placer ces trois pions sur les groupes représentés à droite.



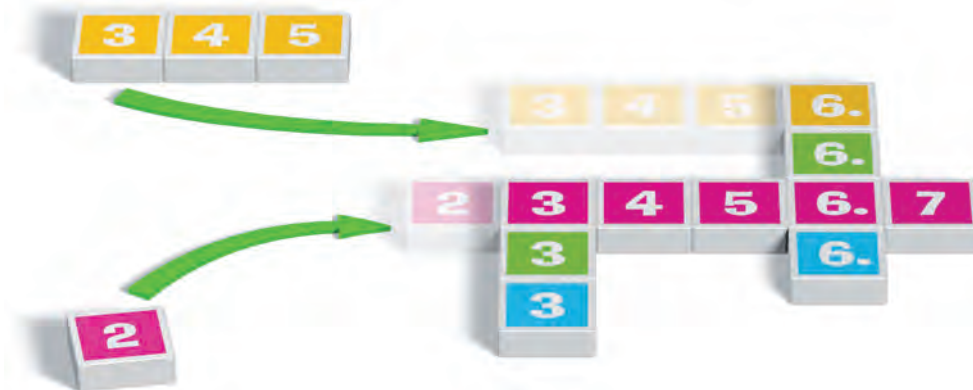
- 2) Il commence en plaçant le « 4 » rouge sur la rangée de pions rouges.



- 3) Après cela, le joueur prend un « 3 » rouge et un « 3 » vert du groupe de gauche, les place à la verticale contre la rangée de pions rouges et pose le « 3 » bleu sous le « 3 » vert.



- 4) Enfin, le joueur place le «2» rouge à côté du «3» rouge et déplace la rangée de pions jaunes contre le «6» jaune.



- 5) Grâce à son coup, le joueur a réuni deux groupes en un seul. Vu qu'il y a maintenant moins de groupes que permis, le joueur pourrait, par conséquent, constituer un nouveau groupe pour la pose.



## Fin du jeu

Le jeu s'achève dès qu'un joueur a réussi à poser tous ses pions de jeu sur la table et à gagner ainsi la partie.

Si la partie se joue en plusieurs manches consécutives, les autres joueurs font le décompte des pions qu'ils n'ont pas réussi à placer. Chacun des 4 pions d'action spéciaux pénalise un joueur de 20 points. Le décompte du vainqueur est toujours de 0 point.

À l'issue du nombre de manches préalablement défini, le gagnant est celui ayant réussi à marquer le moins de points.

*L'auteur et l'éditeur remercient tous les joueurs ayant testé le jeu ainsi que les lecteurs des règles du jeu.*



Auteur: Thade Precht

Rédaction: Thorsten Gimmler & Matthias Karl

# TRAKKX

Un gioco ingegnoso  
per 2 a 4 giocatori  
da 8 anni in su,  
di Thade Precht.

## Materiale di gioco

- 112 pedine numerate da 1 a 14, in 4 serie doppie di diverso colore
- 4 pedine d'azione (2x , 2x )
- 1 sacchetto portapedine
- regole del gioco

## Scopo del gioco

I giocatori piazzano a turno le pedine sul tavolo per combinarle tra loro o con le pedine già piazzate. I gruppi di pedine già esistenti non devono essere solo ampliati o ridotti, bensì anche completamente riordinati o smantellati. Vince il giocatore che riesce per primo a piazzare tutte le proprie pedine.

## Preparativi

Inserire nel sacchetto tutte le 112 pedine numerate e le 4 pedine d'azione. Quindi, ogni giocatore pesca alla cieca **15 pedine** e le depone in piedi davanti a sé in modo che gli altri giocatori non possono vederne il lato numerato. Si pescano inoltre altre **6 pedine** a caso dal sacchetto che si posizionano **scoperte** l'una accanto all'altra e ben accessibili ad ogni giocatore al margine dell'area di gioco. Questa sarà la riserva comune. Le altre pedine restano per il momento nel sacchetto.

Inizia a giocare il giocatore più giovane.



## Descrizione del gioco

Il giocatore di turno **deve** eseguire **una** delle seguenti 4 azioni. Il turno passa poi al giocatore successivo in senso orario.

1. Il giocatore preleva una pedina a piacere dalla riserva comune e la depone davanti a sé. Dopodiché la riserva comune viene reintegrata in modo da riportarla a 6 pedine.
2. Il giocatore pesca 1 pedina a caso dal sacchetto.
3. Il giocatore gioca 1 pedina d'azione. La pedina d'azione viene poi esclusa dal gioco e rimessa nella scatola. Sono disponibili le seguenti pedine d'azione:



Quando questa pedina viene giocata, ogni giocatore sceglie 2 pedine tra quelle disposte davanti a sé e, senza scoprirle, le trasferisce al giocatore alla sua sinistra. Solo dopo aver trasferito le proprie pedine, il giocatore potrà guardare le pedine che ha ricevuto dall'avversario alla sua destra. Se un giocatore resta con 1 sola pedina, trasferisce solo quella. Ma riceverà ugualmente 2 pedine dal giocatore alla sua destra.



Questa pedina viene giocata contro un avversario a scelta. Questi dovrà pescare alla cieca 3 pedine dal sacchetto e aggiungerle a quelle che già possiede.

## Sequenze, serie e gruppi

- 1) Una **sequenza** è costituita da **3 o 4 pedine** dello stesso valore numerico ma di diverso colore e può essere disposta in orizzontale o in verticale.



Exemple de séquence de 4 pions

- 2) Una **serie** è costituita da **3 a 14 pedine** dello stesso colore i cui valori formano una sequenza numerica ininterrotta in ordine crescente o decrescente con numeri attigui che si differenziano di 1 unità. Anche la serie, come la sequenza, può avere un andamento orizzontale o verticale.



Exemple d'une rangée constituée de 5 pions

4. Il giocatore attacca 1 o più delle proprie pedine alle pedine già disposte al centro del tavolo. In questo caso, le pedine già presenti possono essere riposizionate nei gruppi o riordinate a piacere.

Per fare questo è necessario rispettare le regole valide per la formazione di **sequenze, serie e gruppi** e per **attaccare e riposizionare**.

- 3) Le pedine piazzate in modo logico formano un **gruppo**, che può essere formato da un numero qualsiasi di serie e di gruppi. In caso di 2-3 giocatori, i gruppi possono essere al massimo 3. In caso di 4 giocatori, possono sussistere massimo 4 gruppi.

All'inizio del gioco non esiste ancora alcun gruppo. Un **gruppo** viene **creato** quando un giocatore piazza sul tavolo **almeno 3 pedine** come sequenza o come fila.

Un giocatore deve creare un „proprio“ gruppo prima di poter attaccare altre pedine agli altri gruppi. Fino a quando ogni singolo giocatore non avrà creato il „suo“ primo gruppo, gli altri giocatori non potranno costituirne altri. Questi gruppi saranno poi a disposizione di tutti i giocatori.

Se si gioca in 2, il 3° gruppo potrà essere creato solo dopo che entrambi i giocatori avranno rispettivamente creato ognuno il proprio gruppo.

## Attaccare e riposizionare

**Attaccare:** Un giocatore può attaccare 1 o più pedine alle pedine già piazzate sul tavolo. Per fare questo, è necessario che le sequenze e le serie siano sempre formate da **almeno 3 pedine**.

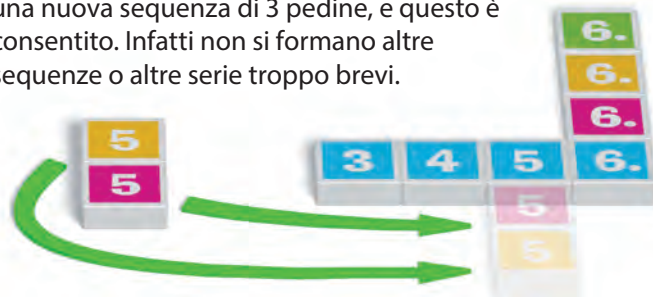
Esempio 1:

Un giocatore vorrebbe attaccare a questo gruppo un „5” giallo e un „5” rosso al „5” blu in verticale. Questa mossa non è consentita, altrimenti si otterrebbero delle serie orizzontali formate solo da 2 pedine (5 6.) e (5 6.).



Il giocatore decide invece di attaccare il „5” rosso e il „5” giallo in orizzontale al „5” blu, formando così una sequenza di 3 pedine (5 5 5).

Qui, contrariamente al caso precedente, si crea solo una nuova sequenza di 3 pedine, e questo è consentito. Infatti non si formano altre sequenze o altre serie troppo brevi.



Esempio 2:

In una partita a 3 giocatori, solo 2 di questi hanno piazzato delle pedine. Quindi al momento sono disponibili solo 2 gruppi ai quali attaccare altre pedine.



Il terzo giocatore al proprio turno gioca delle pedine andando a creare il 3° gruppo con 4 pedine verdi (4 5 6. 7), formando una serie. Dopodiché attacca al 1° gruppo 2 pedine gialle (6. 7). Prima non avrebbe potuto farlo perché non aveva ancora creato un gruppo. Al termine del suo turno, anche il 3° gruppo è ora a disposizione di tutti i giocatori per attaccare o riposizionare.



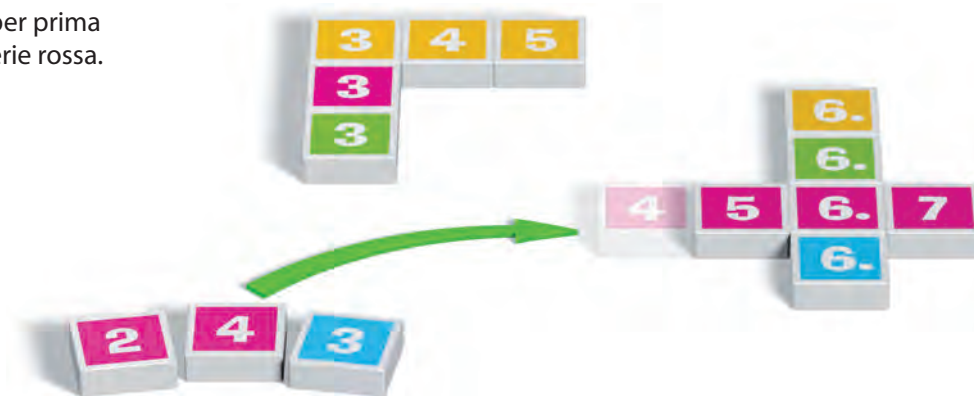
**Riposizionare:** Un giocatore può riposizionare le pedine **a piacere** entro tutti i gruppi e riordinarli in modo da poter infine attaccare altre pedine. Per fare questo però, deve sempre rispettare le regole valide per **attaccare** e per formare **sequenze, serie e gruppi**. Inoltre, dopo il riposizionamento non devono avanzare pedine: tutte le pedine infatti devono essere spostate e integrate nei gruppi.

Esempio 3:

- 1) Un giocatore vorrebbe attaccare queste 3 pedine al gruppo illustrato a destra.



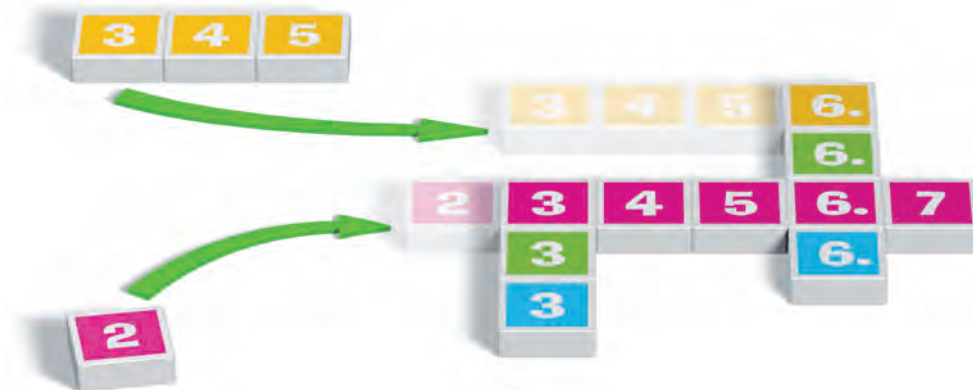
- 2) Per fare questo, attacca per prima la pedina „4“ rossa alla serie rossa.



- 3) Successivamente preleva dal gruppo di sinistra un „3“ rosso e un „3“ verde e li sposta attaccandoli in verticale alla serie rossa. Sotto il „3“ verde piazza il „3“ blu.



- 4) Infine piazza il „2“ rosso accanto al „3“ rosso e sposta la serie gialla attaccandola al „6“ giallo.



- 5) Con la sua giocata, il giocatore ha riunito due gruppi in uno solo, per cui ora il numero dei gruppi è inferiore al numero minimo previsto dalle regole. Il giocatore potrebbe quindi iniziare un nuovo gruppo nella riserva.



## Fine del gioco

Il gioco termina non appena un giocatore riesce a piazzare tutte le sue pedine. Questo giocatore è il vincitore.

Se si giocano più partite consecutivamente, i giocatori perdenti dovranno conteggiare i punti delle pedine che non sono riusciti a piazzare. Ognuno delle 4 pedine speciali valgono 20 punti. Il vincitore totalizza sempre 0 punti.

Dopo aver giocato un determinato numero di partite, vince chi ha totalizzato il **punteggio minore**.

*L'autore e la Casa Editrice ringraziano tutti coloro che si sono prestati a testare i giochi e a visionare le regole.*

Autore: Thade Precht



Redazione: Thorsten Gimmler & Matthias Karl



# TRAKKX

A tricky game for two to four players, eight years and older, created by Thade Precht.

## Game materials

- 112 tokens, numbered from 1–14, two each with four colours
- 4 action tokens (2x , 2x )
- 1 bag for the tokens
- rules of the game

## Object of the game

The players take turns laying down tokens on the table in order to combine them with each other or with already laid down tokens. Existing groups may not only be expanded or reduced, but also completely rearranged or eliminated. The winner is the player who has first put down all of his tokens.

## Game preparation

All 112 tokens as well as the four action tokens are put in the bag. All players in their turn then blindly pull out **15 tokens** and set them down upright in front of them so that the other players cannot see the printed side. In addition, **six tokens** are pulled out of the bag randomly set down **openly** and accessible for all players next to the edge of the game area. This is the open display. The other tokens stay in the bag for now.

The youngest player starts the game.



## Game description

When your turn comes, you **must** carry out **one** of the following four actions. The next player in clockwise direction is then up.

1. The players in their turn take one random token from the open display and set them down in front of them. The open display is then filled to make up six tokens again.
2. The players then pull one random token each from the bag.
3. The players play off one action token. The action token is subsequently removed from the game and put in the box. These are the action tokens:



When this token is played off, all players in their turn select two of the tokens in front of them and pass them hidden to the player on their left. Only players who have already passed the tokens may look at the tokens received from the player on the right. The players with only one token left will pass on only that token. They will still receive two tokens from the player on their right though.



This token is played off against a random fellow player. This player has to take three random tokens out of the bag and add them to his tokens.

4. The players in their turn add one or more of their tokens to the already laid out tokens in the centre of the table. The already set down tokens can be rearranged at random here.

The rules for **sequences, rows and groups** as well as for **adding and regrouping** must not be forgotten here though.

## Sequences, rows and groups

1) A **sequence** is made up of **three or four tokens** with the same value but different colours and can be horizontal or vertical.



A sequence example with 4 tokens

2) A **row** is made up of **three to fourteen tokens** with the same colour forming an uninterrupted numerical sequence in ascending or descending order whose values differ exactly by 1 on either side. Just like a sequence – this row may also be horizontal or vertical.



Example of a row with 5 tokens

3) Tokens set down in succession form a **group** which may consist of a random number of rows and groups. With two to three players, the game field will be divided into three groups at most. The maximum number of groups with four players is four.

There are no groups yet at the start of the game. A **group is opened** by one player setting down **at least three tokens** on the table as either a sequence or a row.

Players must first open an “individual” group before they are allowed to add tokens to other groups. No players may lay down other groups until all players have set down “their” first group. These laid down groups are then available for all players.

With games with two players, the 3<sup>rd</sup> group cannot be opened until both players have opened one group each.

## Adding and regrouping

**Adding:** Players can add one or more tokens to already set down tokens. You must note that sequences and rows must always consist of **at least three tokens**.

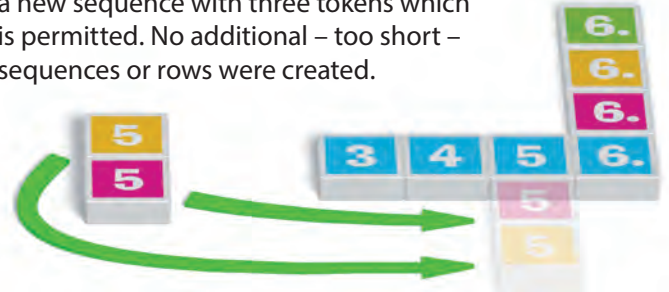
1<sup>st</sup> example:

A player wants to add a yellow "5" as well as a red "5" vertically to the blue "5" in this group. This is not allowed like this because it would create horizontal rows with only two tokens (5 6. and 5 6.).



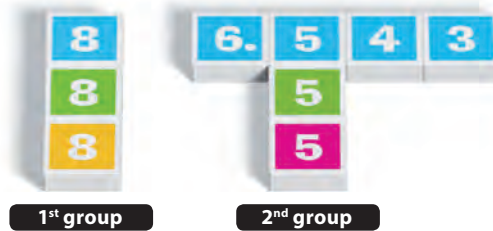
Instead, the player decides to add the red "5" and the yellow "5" vertically below the blue "5" which creates a sequence of 3 tokens (5 5 5).

Unlike the example above, this has only created a new sequence with three tokens which is permitted. No additional – too short – sequences or rows were created.



2<sup>nd</sup> example:

In a game with three players, only two players have set down tokens yet. So there are also only two groups now in which tokens were laid down:



The third player now puts down tokens for the first time and opens the 3<sup>rd</sup> group with four green tokens (4 5 6. 7.), which are laid down in a row. The player then adds two yellow tokens (6. 7.) to the 1st group. This was impossible before because the player had not opened an individual group yet. After completing the move, the 3<sup>rd</sup> group is now open for players for adding and regrouping.



**Regrouping:** Players can regroup already set down tokens in all groups **at random** and lay them down again so that own tokens can then be added. Players must observe the rules for **adding** as well as for **sequences, rows and groups** here though. Also, no tokens must be left over after regrouping but all tokens must be integrated in the groups again.

3<sup>rd</sup> example:

- 1) A player wants to add these three tokens to the groups shown on the right.



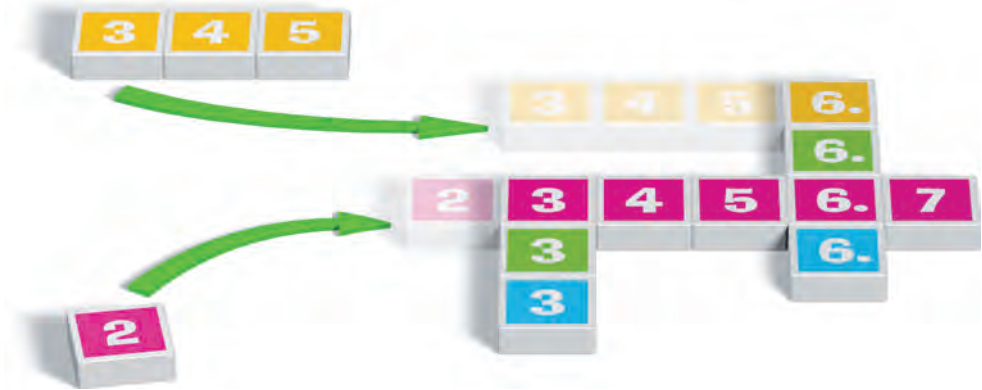
- 2) The player first adds the red "4" to the red row.



- 3) In the next move, the player takes a red "3" and a green "3" from the left group and adds them vertically to the red row. He then places the blue token with the "3" below the green "3".



- 4) The player finally puts the red "2" next to the red "3" and moves the yellow row to the yellow "6".



- 5) The player has combined two groups into one with the move thus creating fewer groups than permitted. He can thus start setting down a new group anywhere now.



## End of the game

The game is over when one player has put down all of his tokens on the table. This player is the winner.

When you play several games in a row, the other players will add up the values of the tokens they have to be able to set down. Every one of the four special tokens is worth 20 points here. The winner always gets 0 points.

The player with the **least points** after a previously specified number of games is the winner.

*The author and the publisher wish to thank all test players and readers of the rules.*



Author: Thade Precht

Editors: Thorsten Gimmler & Matthias Karl

# TRAKKX

Een lastig spel van  
Thade Precht voor  
2 tot 4 spelers  
vanaf 8 jaar oud.

## Spelmateriaal

- 112 stenen, genummerd van 1-14, allemaal tweevoudig in 4 kleuren
- 4 actiestenen (2x , 2x )
- 1 zakje voor de speelstenen
- spelregels

## Doel van het spel

De spelers leggen om de beurt speelstenen op de tafel neer om deze onder elkaar of met de al neergelegde stenen te combineren. Daarbij mogen bestaande groepen niet alleen vergroot of verkleind worden, maar ook compleet anders gesorteerd of uit elkaar gehaald worden. Diegene die als eerst al zijn speelstenen heeft neergelegd, wint het spel.

## Spelvoorbereiding

Alle 112 speelstenen en de 4 actiestenen worden in het zakje gedaan. Daarna trekt iedere speler blind **15 speelstenen** en plaats deze rechtop voor zich, zodat de andere spelers de bedrukte zijde niet kunnen zien. Bovendien worden er nog **6 speelstenen** willekeurig uit het zakje getrokken en **open** en voor elke speler goed bereikbaar naast elkaar aan de rand van het speelvlak gelegd. Dit zijn de open stenen. De andere speelstenen blijven nog in het zakje.

De jongste speler begint het spel.



## Spelbeschrijving

Als een speler aan de beurt is **moet** er **een** van de volgende 4 acties worden uitgevoerd. Daarna is de volgende speler aan de beurt, dit gaat met de klok mee.

1. De speler neemt 1 speelsteen naar keuze uit de open stenen en legt deze voor zich neer. Daarna worden de open stenen weer tot 6 speelstenen aangevuld.
2. De speler trekt 1 willekeurige speelsteen uit het zakje.
3. De speler speelt 1 actiesteen uit. De actiesteen gaat vervolgens uit het spel en wordt in de door gelegd. Het spel beschikt over de volgende actiestenen:



Als deze speelsteen wordt uitgespeeld, kiest elke speler 2 van zijn staande speelstenen en geeft deze afgedekt aan de speler links van hem door. Pas als een speler zijn stenen heeft doorgegeven, mag hij de stenen bekijken die hij van zijn rechter medespeler heeft gekregen. Als een speler nog maar 1 speelsteen heeft, geeft hij alleen deze steen door. Hij krijgt echter wel 2 speelstenen van zijn rechter medespeler.



Deze speelsteen wordt tegen een medespeler naar keuze uitgespeeld. Deze speler moet 3 speelstenen blind uit het zakje halen en naast zijn andere stenen neerzetten.

4. De speler legt 1 of meerdere van zijn speelstenen in het midden van de tafel tegen de reeds liggende speelstenen aan. Daarbij kunnen de liggende speelstenen naar wens worden gesorteerd en opnieuw ingedeeld worden.

De regels voor **volgorden, rijen en groepen**, evenals voor **neerleggen en opnieuw sorteren** moeten hierbij in acht worden genomen.

## Volgorden, rijen en groepen

1) Een **volgorde** bestaat uit **3 of 4 speelstenen** van gelijke waarde, maar verschillende kleuren en kan horizontaal of verticaal lopen.



Voorbeeld van een volgorde van 4 stenen

2) Een **rij** bestaat uit **3 tot 14 speelstenen** van dezelfde kleur, hun waarde is een ononderbroken op- of aflopende volgorde van cijfers, en de waarde van de aanliggende steen is altijd 1 cijfer hoger of lager. Ook de rij mag, zoals de volgorde, horizontaal of verticaal verlopen.



Voorbeeld van een rij van 5 stenen

3) Samenhangende, neergelegde speelstenen vormen een **groep**, die uit een willekeurig aantal rijen en groepen kan bestaan. Het speelveld is bij 2-3 spelers in maximaal 3 groepen opgedeeld. Bij 4 spelers zijn er maximaal 4 groepen.

Bij het begin van het spel is er nog geen groep. Een **groep** wordt **gestart**, indien een speler **minimaal 3 speelstenen** als volgorde of rij op de tafel legt.

Een speler moet eerste een „eigen“ groep starten, voordat er andere speelstenen in een andere groep mogen worden gelegd. Totdat elke speler „zijn“ eerste groep heeft neergelegd, mag er geen andere groep worden neergelegd door een andere speler. Deze neergelegde groepen zijn vervolgens beschikbaar voor elke speler.

Bij een spel met 2 spelers kan de 3e groep pas worden gestart, nadat de beide spelers een groep zijn gestart.

## Neerleggen en opnieuw sorteren

**Neerleggen:** Een speler kan 1 of meerdere speelstenen tegen al neergelegde speelstenen aanleggen. Daarbij moet er rekening mee worden gehouden, dat de volgorden en rijen altijd uit **minimaal 3 speelstenen**, moeten bestaan.

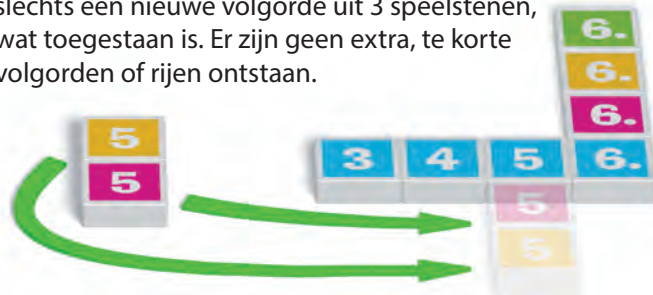
1e voorbeeld:

Een speler wil in deze groep een gele "5" en een rode "5" verticaal tegen de blauwe "5" aanleggen. Dit is op deze manier niet toegestaan, omdat horizontale rijen alleen met 2 speelstenen kunnen worden gevormd (5 6. en 5 6.).



In plaats daarvan wil de speler de rode "5" en de gele "5" verticaal onder de blauwe "5" neerleggen, waardoor een volgorde uit 3 speelstenen ontstaat (5 5 5).

Nu ontstaat er – in tegenstelling tot hierboven – slechts een nieuwe volgorde uit 3 speelstenen, wat toegestaan is. Er zijn geen extra, te korte volgorden of rijen ontstaan.



2e voorbeeld:

In een spel met 3 spelers hebben slechts 2 spelers speelstenen neergelegd. Daarom zijn er ook nog maar 2 groepen, waarin stenen zijn neergelegd:



1e groep

2e groep

De derde speler legt tijdens zijn beurt voor het eerst speelstenen neer en start de 3e groep met 4 groene speelstenen (4 5 6. 7), die hij als rij neerlegt. Daarna breidt hij de 1e groep uit met 2 gele speelstenen (6. 7). Dit was eerst nog niet mogelijk, omdat hij nog geen groep was gestart. Na het einde van zijn beurt is ook de 3e groep beschikbaar voor alle spelers.



1e groep

2e groep

3e groep

**NIEUW**



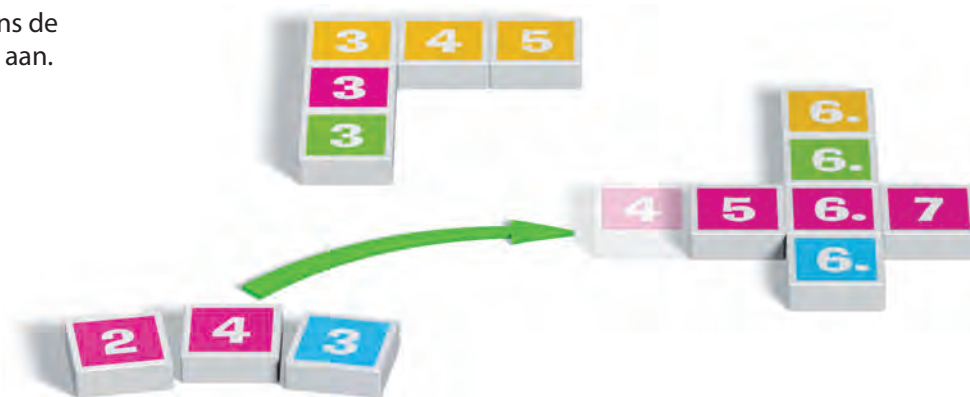
**Opnieuw sorteren:** Een speler kan al neergelegde speelstenen in alle groepen **naar wens** opnieuw sorteren en opnieuw uitleggen, zodat hij vervolgens zijn eigen speelstenen kan uitleggen. Daarbij moet de speler zich echter houden aan de regels voor het **neerleggen** en voor de **volgorden, rijen en groepen**. Verder mogen er na het opnieuw sorteren geen speelstenen overblijven. Alle speelstenen moeten weer in de groepen worden neergelegd.

3e voorbeeld:

- 1) Een speler wil deze 3 stenen tegen de rechts weergegeven groep aanleggen.



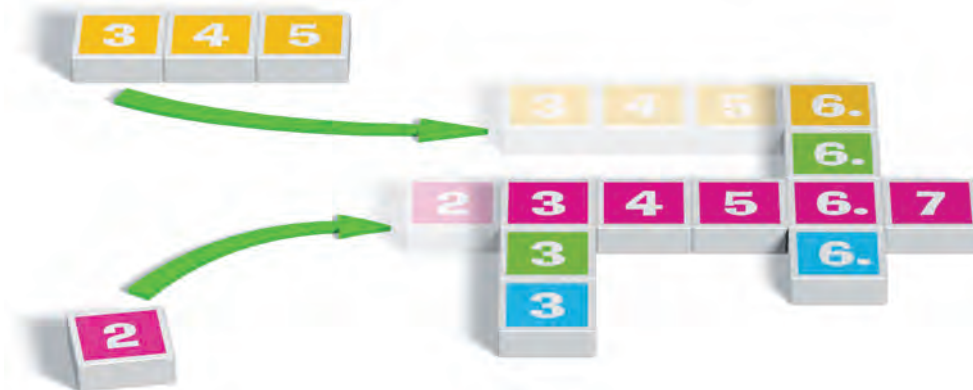
- 2) Daartoe legt hij vervolgens de rode "4" tegen de rode rij aan.



- 3) In de volgende stap pakt de speler uit de linker groep een rode "3" en een groene "3" en legt deze verticaal tegen de rode rij aan. Onder de groene "3" plaatst hij de speelsteen met de blauwe "3".



- 4) Als laatste legt de speler nog de rode "2" naast de rode "3" en verschuift de gele rij naar de gele "6".



- 5) De speler heeft tijdens zijn beurt één groep gemaakt van twee groep, waardoor er nu minder groepen liggen, zoals is toegestaan. Hij kan daardoor ook een nieuwe groep beginnen.



## Speleinde

Het spel eindigt als een speler al zijn speelstenen op de tafel heeft neergelegd. Deze speler is de winnaar.

Als er meerdere spellen achter elkaar worden gespeeld, tellen de andere spelers de totale waarde van hun niet neergelegde speelstenen op. Elk van de 4 speciale stenen telt daarbij voor 20 punten. De winnaar krijgt steeds 0 punten.

De persoon die na een bepaald aantal spellen het **minste aantal punten** heeft, is de winnaar.

*De auteur en uitgeverij bedanken alle testspelers en lezers van de regels.*



Auteur: Thade Precht

Redactie: Thorsten Gimmler & Matthias Karl

# TRAKKX

Un juego entretenido  
para 2 a 4 jugadores  
desde 8 años,  
de Thade Precht.

## Material de juego

- 112 fichas numeradas de 1-14, de a dos en 4 colores
- 4 fichas de acción (2x , 2x )
- 1 bolsa para fichas
- reglas de juego

## Objetivo del juego

Los jugadores se turnan para colocar sus fichas en la mesa y para combinarlas entre ellas o bien agregarlas a las fichas previamente colocadas. En esto no solamente es posible aumentar o reducir los grupos ya existentes, porque también se pueden reagrupar o disolver. El juego gana aquel jugador que logra deshacerse primero de todas sus fichas.

## Preparación del juego

Todas las 112 fichas de juego y las 4 fichas de acción son juntadas en la bolsa. A continuación, cada jugador toma – sin mirar – **15 fichas de juego** para colocarlas delante de él en posición vertical sin que los demás jugadores puedan ver el lado rotulado. Además se retiran otras **6 fichas de juego** en forma aleatoria de la bolsa y se colocan **abiertamente** en el borde del área de juego, quedan así visibles para cada jugador. Esta es la reserva abierta. Las demás fichas permanecen mientras tanto en la bolsa.

Comienza el juego el jugador más joven.



## Descripción del juego

Cuando le toca jugar a uno de los jugadores, éste **debe** realizar **una** de las siguientes 4 acciones. A continuación sigue el siguiente jugador, en el sentido de las agujas del reloj.

1. El jugador toma 1 ficha cualquiera de la reserva abiertamente disponible y la coloca delante de él. A continuación se rellena la reserva abierta para contener 6 fichas.
2. El jugador toma una ficha cualquiera de la bolsa.
3. El jugador coloca una ficha de acción. La ficha de acción se retira a continuación del juego y se guarda en la caja. Existen las siguientes fichas de acción:



Cuando se juega esta ficha, cada jugador debe elegir 2 de sus fichas verticalmente posicionadas y entregarlas en forma cubierta al jugador sentado a su mano izquierda.

Sólo cuando un jugador ha entregado sus fichas, puede mirar las fichas que le han entregado a él. Si a un jugador le queda una sola ficha, debe entregar ésta. Sin embargo, recibirá dos fichas por el contrincante sentado a su lado derecho.



Esta ficha se juega contra cualquiera de los contrincantes. Este jugador debe retirar – sin mirar – 3 fichas de juego de la bolsa y agregarlas a sus demás fichas.

4. El jugador agrega una o varias de sus fichas a las fichas colocadas en el centro de mesa. Durante esta acción también es posible reagrupar o bien reorganizar las fichas ya colocadas.

En esto deben observarse las reglas para **secuencias**, **filas y grupos**, así como para **colocar y reagrupar**.

## Secuencias, filas y grupos

- 1) Una **secuencia** se compone de **3 ó 4 fichas de juego** de valor idéntico, pero de color diferente, y puede tener un orden horizontal o vertical.



**Ejemplo para una secuencia de 4 fichas de juego**

- 2) Una **fila** se compone de **3 a 14 fichas** de juego del mismo color cuyos valores forman una secuencia ininterrumpida o descendiente y cuyos valores adyacentes se diferencian por el valor de 1. La fila puede tener – igual que la secuencia – un orden horizontal o vertical.



**Ejemplo para una fila de 5 fichas de juego**

- 3) Las fichas colocadas en forma conexas forman un **grupo** que se puede componer de un número discrecional de filas y grupos. El campo de juego se divide en un máximo de 3 grupos cuando hay 2 a 3 jugadores. En caso de 4 jugadores hay un máximo de 4 grupos.

Al inicio de juego aún no existe ningún grupo. Un **grupo se abre** cuando un jugador coloca **al menos 3 fichas de juego** como secuencia o fila en la mesa.

Un jugador debe abrir primero su “propio” grupo antes de poder agregar fichas a otros grupos. Ningún jugador puede crear nuevos grupos antes de que cada jugador haya creado “su” primer grupo propio. Estos grupos creados estarán luego disponibles para cada jugador.

En un juego con 2 jugadores se puede crear el tercer grupo solo cuando ambos jugadores hayan creado un grupo propio respectivamente.

## Agregar y reagrupar

**Agregar:** Un jugador puede agregar una o varias fichas de juego a las fichas de juego ya colocadas. En esto debe observarse que las secuencias y filas deben contener **al menos de 3 fichas de juego**.

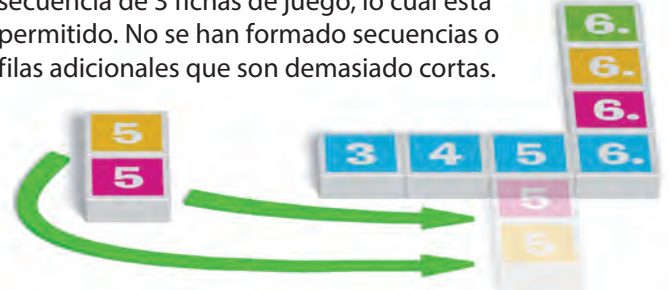
1<sup>er</sup> ejemplo:

Un jugador desea agregar una ficha amarilla "5" y otra ficha roja "5" a la ficha azul "5" en posición vertical. Pero de esta manera no se permite, ya que se formarían filas horizontales con sólo 2 fichas de juego (5 6. y 5 6.).



En cambio, el jugador opta por agregar la ficha roja "5" y la ficha amarilla "5" en posición vertical debajo de la ficha azul "5" creando así una secuencia de 3 fichas (5 5 5).

Aquí se ha creado – a diferencia de arriba – una nueva secuencia de 3 fichas de juego, lo cual está permitido. No se han formado secuencias o filas adicionales que son demasiado cortas.



2<sup>do</sup> ejemplo:

En un juego con 3 jugadores, hasta el momento sólo 2 jugadores han colocado sus fichas de juego. Es por ello que existen sólo 2 grupos en las cuales se han colocado las siguientes fichas:



El tercer jugador coloca en su jugada por primera vez las fichas y crea un tercer grupo con 4 fichas verdes (4 5 6. 7.), que coloca como fila. A continuación agrega 2 fichas amarillas (6. 7.) al primer grupo. Esto no lo pudo haber hecho antes porque no había creado un grupo. Al terminar su jugada, este tercer grupo está disponible para todos los jugadores para que lo aprovechan para agregar y reagrupar las fichas.



**Reagrupar:** Cada jugador puede reagrupar **libremente** las fichas previamente colocadas en todos los grupos y colocarlas nuevamente de una manera que le permite agregar a continuación sus propias fichas. No obstante, debe observar en ello las reglas para **agregar**, así como las reglas vigentes para **secuencias, filas y grupos**. Además, después de la reagrupación no deben sobrar fichas de juego, ya que todas las fichas deben haberse incorporado nuevamente en los grupos.

3<sup>er</sup> ejemplo:

- 1) Un jugador desea agregar estas 3 fichas al grupo que se visualiza en el lado derecho.



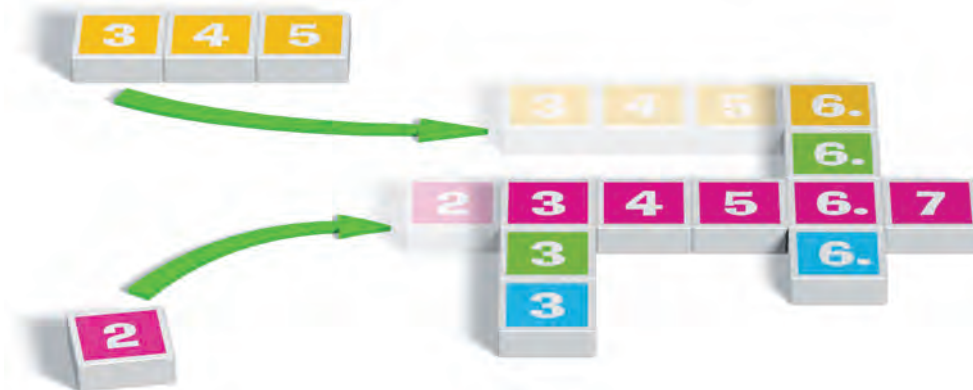
- 2) Para ello agrega primero la ficha roja "4" a la fila roja.



- 3) En el siguiente paso, el jugador toma del grupo izquierdo una ficha roja "3" y otra ficha verde "3" y las agrega verticalmente a la fila roja. Debajo de la ficha verde "3" coloca la ficha azul "3".



4) Al final, el jugador agrega la ficha roja "2" junto a la roja "3" y mueve la fila amarilla agregándola a la ficha amarilla "6".



5) El jugador ha juntado dos grupos en una cuando hizo su jugada, lo cual significa que hay menos grupos de lo permitido. Es decir que podría crear un nuevo grupo con las fichas de la reserva.



## Fin de juego

El juego termina cuando un jugador logra agregar todas sus fichas de juego en la mesa. Este jugador es el ganador de juego.

En caso de jugar varios juegos consecutivamente, los demás jugadores cuentan y suman los valores numéricos de sus fichas no agregadas. Cada una de las 4 fichas especiales arroja 20 puntos. El ganador obtiene siempre 0 puntos.

Gana aquel jugador que después de un número previamente definido de juegos ha logrado el menor puntaje de todos.

*El autor y la editorial agradecen a todos los jugadores de prueba y lectores de instrucciones de juego.*

Autor: Thade Precht

Redacción: Thorsten Gimmler & Matthias Karl



Videoerklärungen der Qwirkle Spielregeln auf  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

# Einfach begonnen – schnell gewonnen!

*Jetzt auch als praktische  
Reiseversion! Für noch  
mehr Spielspaß und  
Abwechslung unterwegs!*

**Spiel  
des Jahres  
2011**



# Qwirkle

Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

