

Inhaltsverzeichnis

Was ist Xart?.....	2
Das Strategiespiel (2 Spieler).....	3
<i>Spielziel</i>	3
<i>So wird begonnen</i>	3
<i>Was ist ein erzwungener Raum?</i>	5
<i>Was ist ein Ring?</i>	8
<i>Was ist eine Gewinnlinie?</i>	9
<i>Gleichzeitiges Eintreten von Gewinnsituationen</i>	11
<i>Zugverbote</i>	11
<i>Verschiedene Varianten Xart zu spielen</i>	13
Strategische Tipps.....	14
<i>Angriff mit einem Ring</i>	14
<i>Verteidigen gegen einen Ring</i>	15
<i>Angriff durch Erzeugen und Erkennen von „Zwickmühlen“</i>	16
<i>Der L-Angriff</i>	16
<i>Angriff über die Ecke</i>	17
<i>Generelle Spieltipps</i>	19
Xart Solitaire (1 Spieler).....	20
<i>Ziel des Puzzles</i>	20
<i>Tipps</i>	22
Xart Strategie-Puzzles (1 Spieler).....	23
<i>Weiß ist am Zug und gewinnt</i>	24
<i>Rot ist am Zug und gewinnt</i>	25
Sonstiges.....	26
<i>Das größte Xart-Spiel</i>	26
<i>Xart online</i>	27
<i>Über den Erfinder</i>	28
<i>Xart in Kürze</i>	29

Was ist Xart?

Xart ist ein spannendes Strategiespiel und Puzzle für ein bis zwei Personen. Es besteht aus 64 Spielsteinen mit roten und weißen Linien im praktischen Beutel. Xart wurde von dem Neuseeländer David Smith im Jahr 1980 entwickelt und hat viele internationale Auszeichnungen für das Design und die Spielidee erhalten.

Xart spielt man mit flachen, quadratischen Steinen. Alle Steine sind gleich, sie besitzen gerade Linien auf der einen und Kurven auf der anderen Seite. Die während des Spiels entstehende Fläche wird Xart genannt.



Die zwei Seiten eines Spielsteines

Auf den nächsten Seiten finden Sie die Spielregeln für das Strategiespiel und verschiedene Puzzles. Darüberhinaus erhalten Sie einige Strategietipps zur Verbesserung Ihres Spieles und weitere nützliche Informationen.

Tipp: Xart ist in vielen Ländern, insbesondere im englischen Sprachraum als Trax bekannt.



Das Strategiespiel

Spielziel

Gewinner des Spieles ist derjenige, der zuerst einen Ring (siehe Seite 8) oder eine Gewinnlinie (siehe Seite 9) in seiner vor Spielbeginn gewählten Farbe legen kann.

***Tipp:** Wir empfehlen zum schnelleren Erlernen des Spieles die nächsten Spielzüge durch Legen der Spielsteine nachzuspielen.*

So wird begonnen:

1. Zu Beginn verständigen sich die Spieler darüber, wer mit welcher Farbe spielt. Weiß beginnt, indem er einen Stein aus dem Beutel nimmt und ihn mit einer beliebigen Seite nach oben legt.



Weiß beginnt z.B. durch Legen dieses Steines.



2. Rot zieht nun einen Stein aus dem Beutel und legt ihn an. Dabei ist zu beachten: Jeder neu gelegte Stein muss das Xart mit mindestens einer Kante berühren. Die Seite und Ausrichtung des Steines kann frei gewählt werden. Alle sich berührenden Linien müssen farblich passen.



Rot legt einen Stein an.



FALSCH!

3. Weiß ist nun wieder an der Reihe und legt den nächsten Stein. Hierdurch entsteht in diesem Fall ein erzwungener Raum und Weiß muss diesen füllen.



*erzwungener Raum,
wird gefüllt*

*Weiß legt den nächsten Stein und
schafft einen erzwungenen Raum.*

Was ist ein erzwungener Raum?

In einen erzwungenen Raum enden zwei Linien gleicher Farbe. Er kann von 2 oder 3 Steinen begrenzt sein. Ein erzwungener Raum muss von dem Spieler, der ihn gebildet hat passend gefüllt werden. Ein Spielzug ist erst beendet wenn, kein erzwungener Raum mehr existiert.



*zweiseitiger erzwungener Raum
mit gefülltem Spielstein*



*Dies ist **kein** erzwungener Raum,
da zwei Linien **unterschiedlicher**
Farbe in den Raum enden.*

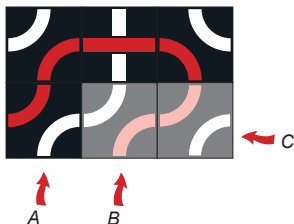
Beispiel eines dreiseitigen erzwungenen Raumes



Ausgangssituation



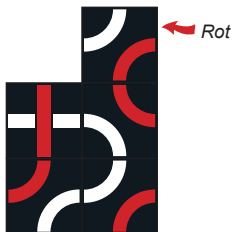
dreiseitiger erzwungener Raum



Durch das Legen von Stein A entsteht ein erzwungener Raum (2mal weiß). Stein B muss gelegt werden. Hierdurch entsteht erneut ein erzwungener Raum, der wiederum mit Stein C gefüllt werden muss.

Die Regel zum erzwungenen Raum verstanden? Dann geht es weiter mit unserem imaginären Spiel.

4. Rot ist an der Reihe und legt einen weiteren Spielstein an.



5. Jetzt startet Weiß einen Ringangriff links unten. Abwechselnd werden nun solange Spielsteine angelegt bzw. erzwungene Räume gefüllt, bis einer der Spieler einen Ring bzw. eine Gewinnlinie erzeugen kann. In diesem Fall gewinnt Rot mit einem Ring.



Was ist ein Ring?

Ein Ring ist eine geschlossene Linie und kann jede mögliche Form und Größe annehmen. Um mit einem Ring zu gewinnen, ist es nicht notwendig, dass alle Steine einer Farbe in dem Ring verbaut sind.



Roter Ring



Weißer Ring



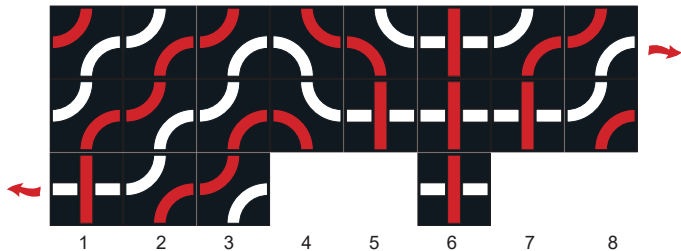
Roter Ring

Zu Beginn werden die meisten Spiele mit Ringen gewonnen. Mit zunehmender Spielerfahrung wird die „Gewinnlinie“ für Sie an Bedeutung gewinnen.

Was ist eine Gewinnlinie?

Eine Gewinnlinie muss folgende Eigenschaften erfüllen:

- Anfang und Ende müssen sich über mindestens acht Reihen erstrecken, egal ob senkrecht oder waagrecht.
- Anfang und Ende müssen jeweils am äußersten Rand liegen.
- Die Enden müssen in entgegengesetzte Richtungen zeigen.

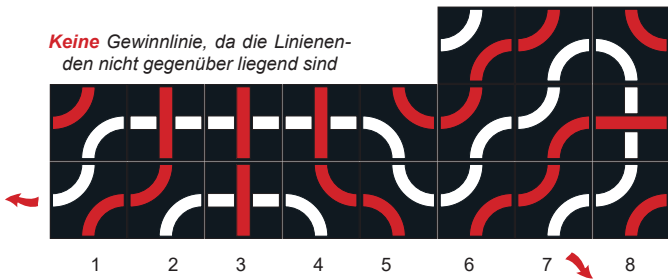


Um diese Beschreibung noch zu verdeutlichen, finden Sie auf der nächsten Seite Beispiele von Linien, die sich über 8 Reihen erstrecken, aber nicht zum Sieg des Spieles führen.

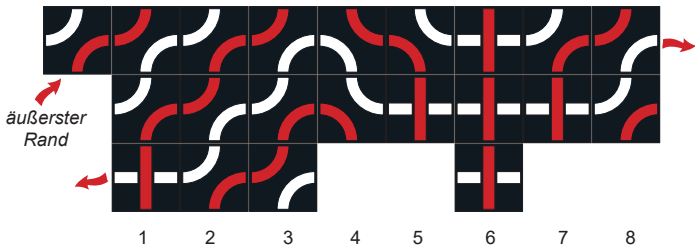


Zwei Beispiele von Linien, die nicht zum Sieg führen (bei einer Linie sind die Enden nicht entgegengesetzt, und bei der anderen Linie liegt ein Ende nicht am äußersten Rand):

Keine Gewinnlinie, da die Linienenden nicht gegenüber liegen



Keine Gewinnlinie, da nur ein Linienende am äußersten Rand des Xart endet



Gleichzeitiges Eintreten von Gewinnsituationen

Legt ein Spieler einen Stein, durch den beide Spieler gleichzeitig in eine Gewinnsituation kommen, so wird das Spiel für den legenden Spieler als gewonnen gewertet.

Zugverbote

Nicht an Ecken anlegen

Steine dürfen nicht an Ecken angelegt werden, sondern müssen an mindestens eine Kante eines vorhandenen Steins angelegt werden.



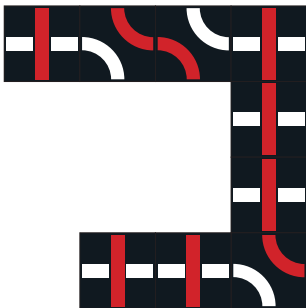
Richtig!



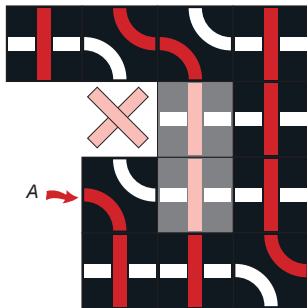
FALSCH!

Keine Lücken bilden, in die drei gleichfarbige Linien enden

Durch das Bilden von Höhlen kann es durch eine Reihe von erzwungenen Räumen zur Entstehung von Lücken kommen, in die drei gleichfarbige Linien enden. Dies ist verboten, und der Zug muss zurück genommen werden.



Es ist möglich, sogenannte „Höhlen“ zu bilden.



Durch Legen von Stein A kommt es zu einem unerlaubten Raum. Der Zug muss zurück genommen werden.

Verschiedene Varianten Xart zu spielen:

Unbegrenztes Xart (verbreiteste Spielweise)

Das Spielfeld von Xart kennt keine Grenzen, und es wird solange gespielt, bis ein Spieler einen Ring bzw. eine Gewinnlinie hat.

Die 64 Steine im Xartbeutel sind in fast allen Fällen ausreichend. Bei erfahrenen Spielern können jedoch auch mehr Steine notwendig werden.

Limitiertes Xart

Das Spiel wird mit einem Standard-Xart-Set mit 64 Steinen gespielt. Beim limitierten Xart ist das Spielfeld auf 8 x 8 Steine begrenzt. Es ergibt sich daraus ein maximales Spielfeld mit 64 Steinen. Sollte nach Legen aller 64 Steine kein Spieler eine Gewinnlinie oder einen Ring haben, endet das Spiel unentschieden.

Lucky Xart

Bei dieser Variante müssen die Steine mit der Seite und in der Ausrichtung an das Xart angelegt werden, wie sie aus dem Beutel gezogen werden. Hierdurch kommt ein wenig Glück mit ins Spiel. Lucky Xart eignet sich für Spieler mit stark unterschiedlichen Spielniveau.

Strategische Tipps

Bei Xart werden Wachsamkeit, ein Auge für Bedrohungen und Kreativität verlangt. Es gilt die richtige Balance zwischen Angriff und Abwehr zu finden.

Einen Ring des Gegners zu erkennen und zu verhindern, ist zumeist einfacher, als Gewinnlinien abzuwehren.

Um ein Spiel zu gewinnen, ist es hilfreich „Zwickmühlen“ zu konstruieren bzw. zu erkennen. Nur wenn man in der Lage ist, vom Gegner unbemerkt einen Ring oder eine Gewinnlinie zu legen, hat man Gewinnchancen. Vermeiden Sie also offensichtliche Züge!

Angriff mit einem Ring

Spielsituationen wie die hier abgebildeten erfordern sofortige Abwehr, sonst wird das Spiel verloren.

Ausgangssituationen





*Diesen Stein spielen,
um einen Ring
zu erzwingen*



*Diesen Stein spielen,
um einen Ring
zu erzwingen*

Verteidigen gegen einen Ring

Die gebräuchlichste Methode, einen Ring zu verhindern, ist ein Ende abzulenken.



*Diesen Stein spielen,
um Weiß abzulenken*



*Diesen Stein spielen,
um Rot abzulenken*

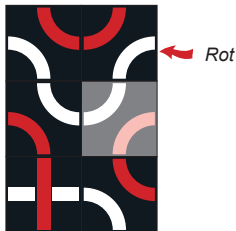
Angriff durch Erzeugen und Erkennen von „Zwickmühlen“

Angriffe durch Bilden von nur einem Ring sind leicht zu durchschauen und einfach abzuwehren. Es ist deshalb notwendig, Spielsituationen zu erzeugen, die zu simultanen Ringangriffen führen.

Der „L-Angriff“



Ausgangssituation



Rot spielt einen Stein, dadurch werden zwei Ringangriffe gleichzeitig erzeugt. Der Gegner wird mit dem nächsten Zug lediglich *einen* Angriff abwehren können. Um einen L-Angriff abzuwehren, hätte Weiß bereits vor dem Zug von Rot reagieren müssen.

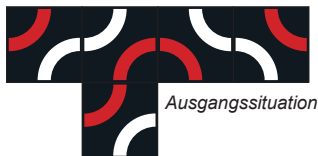
Der „lange L-Angriff“

Auch bei dieser Variante wird von Rot ein doppelter Ringangriff erzeugt.



Genauso wichtig wie das Erkennen der eigenen L-Varianten ist es, die des Gegners zu bemerken und abzuwehren.

Angriff über die Ecke



Diese Situation erlaubt Rot, falls nicht abgewehrt, einen kombinierten Ring-L-Angriff.



Rot startet einen Ring-Angriff und erzeugt gleichzeitig einen L-Angriff. Weiß muss den Ring abwehren, und Rot kann im nächsten Zug die L-Variante zu Ende spielen.

Weitere Spielsituationen finden Sie unter den Strategie-Puzzles. Das Lösen dieser Aufgaben erleichtert Ihnen das Erkennen von Spielsituationen und wird Ihnen helfen, Ihr Spiel zu verbessern. Weitere Erläuterungen zur Strategie finden Sie im Internet unter www.Spiel-Xart.eu

Generelle Spieltipps

- Bekämpfen Sie bei jeder Gelegenheit die Ringbildung des Gegners
- Halten Sie Ihre Möglichkeiten/Chancen offen, vermeiden Sie überflüssige Bedrohungen.
- Wann immer möglich, versuchen Sie mehr als nur „eine Sache“ zu erledigen. Verteidigen Sie nicht nur, sondern verteidigen Sie und beginnen Sie gleichzeitig einen Angriff.
- Versuchen Sie die Sicherheit aus den Zügen des Gegners zu nehmen. Wenn der Gegner unsicher wird, macht er Fehler, die das Spiel entscheiden könnten.
- Versuchen Sie gleichzeitig eine offensichtliche (L-Angriff, Ecken-Angriff) und eine versteckte Bedrohung zu kreieren.
- Haben Sie vor allem Spaß!
Mit jedem Spiel werden Sie besser!

Xart Solitaire

Ist einmal kein Spielpartner greifbar, so können Sie Xart auch als 1-Spieler-Variante spielen.

Für das Xart Solitaire benötigen Sie:

9 Spielsteine für die leichte Variante

16 Spielsteine für die schwierigere Variante

Ziel des Puzzles:

Bilden Sie ein Quadrat von 3 x 3 (bzw. 4 x 4) Spielsteinen, wobei eine rote oder weiße Linie durch alle Steine des Quadrats führen muss.

So wird gespielt:

1. Nehmen Sie 9 Spielsteine aus dem Beutel und bilden Sie einen Stapel, ohne auf die Seite bzw. die Ausrichtung der Steine zu achten. Legen Sie den Stapel so vor sich, dass nur der oberste Stein zu sehen ist.
2. Nehmen Sie den ersten Stein und legen Sie ihn ohne die Ausrichtung oder Seite des Steines zu verändern, vor sich.



3. Nehmen Sie den zweiten Stein und legen Sie ihn ebenfalls ohne die Ausrichtung oder Seite zu verändern, an den ersten Stein an (ausgenommen Regel 5 trifft zu).
Alle sich berührenden Linien müssen farblich passen.
4. Alle Steine müssen nach folgenden Regeln angelegt werden:
 - Die Steine werden in ein Quadrat aus 3 x 3 Steinen gelegt.
 - Alle sich berührenden Linien müssen farblich passen.
 - Die Steine müssen mit *der* Seite nach oben und in *der* Ausrichtung gespielt werden wie sie vom Stapel genommen werden (Ausnahme Regel 5).
 - Die Steine müssen an mindestens eine Kante eines vorhandenen Steins angelegt werden.
5. Es gibt zwei Ausnahmefälle, in denen die Seite und/oder Ausrichtung eines Steines verändert werden dürfen:
 - Ist ein erzwungener Raum (siehe Seite 5) entstanden, muss dieser mit dem nächsten Stein vom Stapel gefüllt werden. Passt dieser nicht, wird er so gedreht und gewendet, dass er gefüllt werden kann.
 - Ist mit dem Spielstein kein erlaubter Zug möglich (siehe Regel 4), so darf er beliebig gedreht und gewendet gespielt werden.

Xart Strategie-Puzzles

Die Xart Strategie-Puzzles zeigen Spielsituationen oder Ausschnitte daraus, in denen es jeweils für die angegebene Farbe möglich ist, das Spiel zu gewinnen.

Es ist meistens notwendig, mehrere Spielzüge zu durchdenken.

Für die Strategie-Puzzles benötigen Sie:

1 Xart-Set

Ziel des Puzzles:

Lösen Sie die vorgegebenen Aufgaben so, dass die angegebenen Farben jeweils gewinnen.

Finden Sie den Spielzug oder die Reihe von richtigen Spielzügen.

Regeln:

Es gelten die Xart-Spielregeln für das Strategiespiel.

Weiß ist am Zug und gewinnt



leicht



leicht



leicht



leicht



mittel



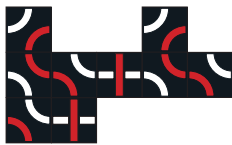
mittel



mittel



schwer



schwer

Rot ist am Zug und gewinnt



leicht



leicht



leicht



leicht



mittel



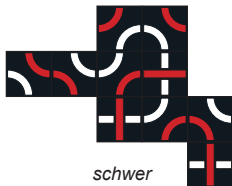
mittel



mittel



schwer

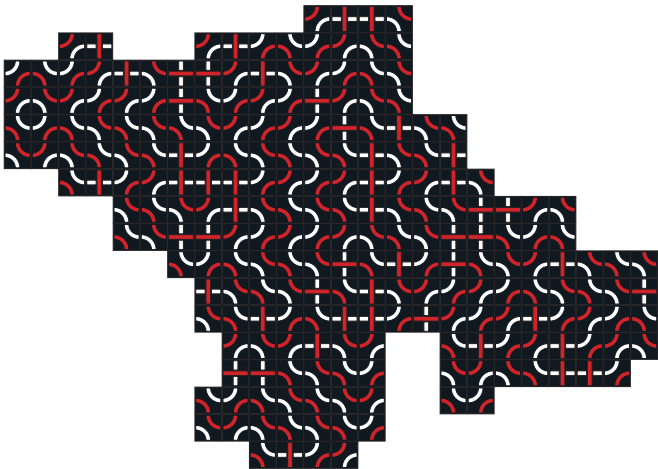


schwer

Puzzle

Das größte Xart-Spiel

Innerhalb eines Turniers wurde das folgende Spiel mit 87 Spielzügen und aus 227 Spielsteinen gespielt.



Weiß konnte das Spiel schließlich durch mehrere Ringangriffe mit einem kleinen weißen Ring in der linken oberen Ecke gewinnen.

Xart online

Informationen rund um Xart in deutscher Sprache finden Sie auf

www.quecke-verlag.de

Hier können Sie Xart auch online bestellen. Falls Sie Spielsteine verloren haben, finden Sie dort Hilfe.

Xart (Trax) online spielen gegen Menschen aus der ganzen Welt können Sie auf der Seite:

http://www.boardspace.net/english/about_trax.html

Turniere oder die Lösungen zu den Strategiepuzzles finden Sie auf der Webpage:

www.Traxgame.com

Der Betreiber dieser Webpage erstellte auch die Strategiepuzzles. Dort finden Sie noch weitere Aufgaben.

Über den Erfinder

David Smith lebt in Christchurch, Neuseeland. In den letzten 30 Jahren hat er 24 Spiele veröffentlicht. Unter anderem Plotto, Harmony, Anticipation und sein erfolgreichstes Spiel, Xart (Trax).

Über den Verlag

Seit 2003 vertreibt Klaus Quecke Spiele. Nachdem der Chemiker Tantrix spielte, führten einige verlorene Spielsteine zur Gründung seines Verlages für den Vertrieb von Tantrix in Deutschland, in dem nun auch Xart erscheint.

Weitere Spiele aus dem Spieleverlag Quecke

Tantrix ist ein Puzzle und Strategiespiel für 1-4 Personen. Es besteht aus 56 sechseckigen Spielsteinen. Neben den Puzzles von einfach bis extrem schwierig ist ein Strategiespiel enthalten. Durch das Nachziehen der Spielsteine aus dem Beutel während des Spielverlaufes kommt ein klein wenig Glück ins Spiel. Normalerweise wird ein guter Spieler das Spiel für sich entscheiden, er kann sich jedoch nie ganz sicher sein.

Ein Spiel für die ganze Familie. Die Spielsteine sind schön anzufassen und die entstehenden Muster des Spieles sind eine Augenweide.