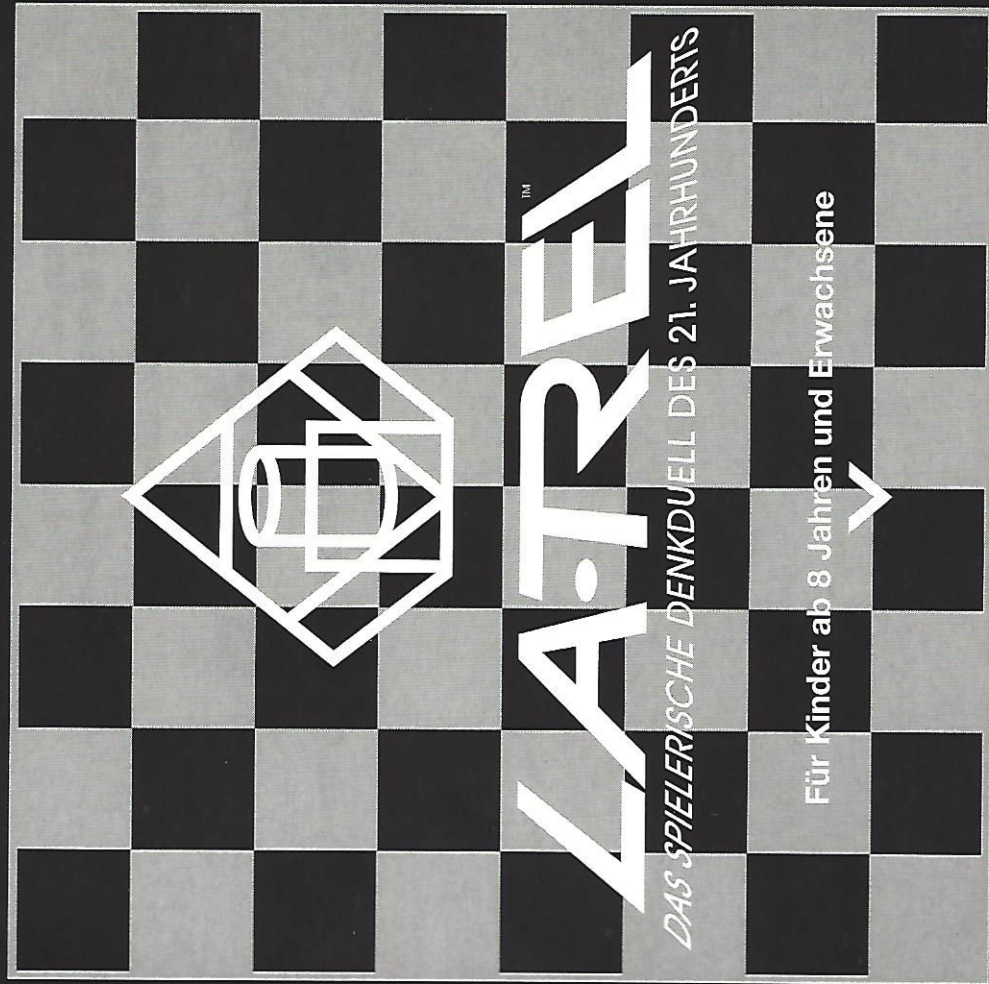


Entdecken Sie eine neue Spielwelt:



**SPIELREGELN**

ALTENBURGER UND STRALSUNDER  
SPIELKARTEN-FABRIKEN AG, ASS  
Postfach 10 03 52, D-70747 Leinfelden



Altenburg  
Stralsunder

## ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spieles ist es, die Angreifer des Gegners zu schlagen bzw. bewegungsunfähig zu machen.

### INHALT

- ◆ 36 LA-TREL Figuren
- ◆ 2 Alles-im-Blick-Karten
- ◆ 1 LA-TREL Spielbrett
- ◆ diese Spielanleitung

Jeder Spieler hat 18 blaue bzw. rote Figuren:

- 8 Verteidiger
- ◆ 2 Trident
- 2 Rondo
- 4 Quadru
- ◆ 2 Blocker (für die Master-Version).

## DIE BASIS-VERSION

Anfängern empfehlen wir in jedem Fall, mit der Basis-Version zu beginnen. Diese enthält die wichtigsten Grundzüge von LA-TREL und ist durch ihre temporeiche Dynamik auch für Kinder gut geeignet. Die Besonderheiten der Master-Version werden am Ende dieser Spielanleitung beschrieben.

### FIGUREN AUFSTELLEN

Die Figuren werden wie folgt aufgestellt. Dabei helfen Ihnen später auch die kleinen Symbole am Spielfeldrand der beiden Grundlinien.

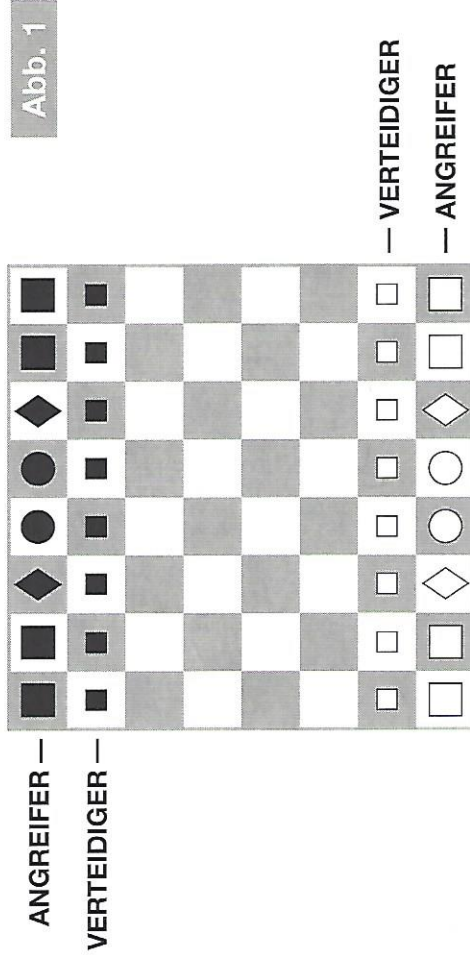
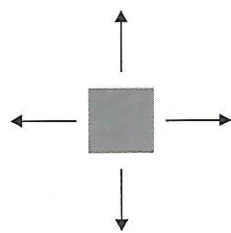


Abb. 1

## DIE LA-TREL SPIELZÜGE:

Die Zugweise der Figuren wird durch ihr Design veranschaulicht. Für jede Figur sind folgende Spielzüge erlaubt, die Ihnen auch die *Alles-im-Blick*-Karte jederzeit während des Spiels veranschaulicht:

### VERTEIDIGER

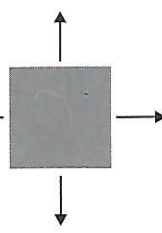


#### VERTEIDIGER

Ein Verteidiger kann nur ein Feld waagrecht oder senkrecht ziehen.  
Ein Verteidiger kann keine andere Figur auf dem Brett schlagen - auch keinen anderen Verteidiger.

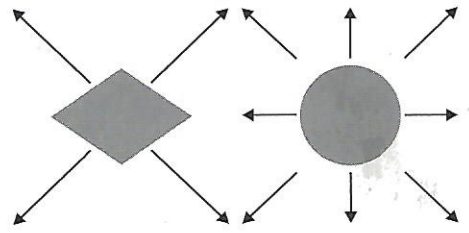
### ANGREIFER

Alle Angreifer können sowohl die Angreifer wie die Verteidiger des Gegners auf dem Brett schlagen.



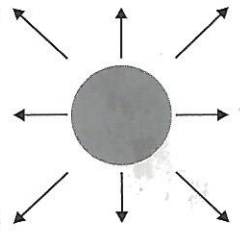
#### QUADRU

Ein Quadru kann um beliebig viele Felder waagrecht oder senkrecht in alle vier Richtungen ziehen.



#### TRIDENT

Ein Trident kann um beliebig viele Felder diagonal in alle vier Richtungen ziehen.



#### RONDO

Ein Rondo kann um beliebig viele Felder in alle acht Richtungen ziehen - waagrecht, senkrecht und diagonal.

*Der Rondo ist also die stärkste Figur.*

## SPIELBEGINN

Wählen Sie, wer Blau (in der Abb. Weiß) bzw. Rot (Schwarz) spielt. Blau eröffnet mit dem ersten Zug. Danach ziehen die beiden Spieler abwechselnd. Der erste Zug beider Spieler kann nur mit einem Verteidiger erfolgen. Erst dann sind auch die Angreifer zum Zug frei (Abb. 2).

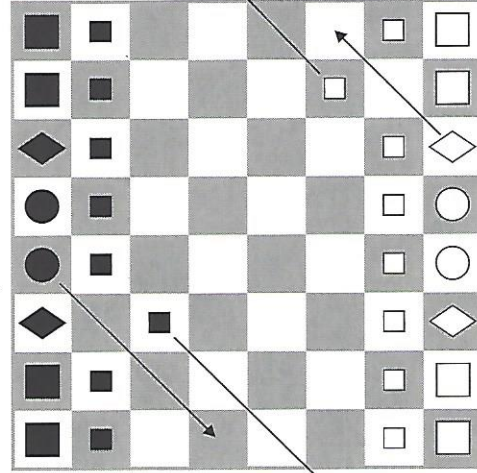


Abb. 2

**DER ERSTE ZUG  
DES GEGNERS  
MACHT DEM  
RONDO DEN  
WEG FREI**

**DER ERSTE ZUG  
MACHT DEM  
TRIDENT DEN  
WEG FREI**

## „BERÜHRT – GEFÜHRT“

Eine berührte Figur muß – wenn lt. Regel möglich – gezogen werden. Ein Zug gilt als ausgeführt, sobald ein Spieler seine Figur losläßt.

## WIEDERHOLUNGSZÜGE

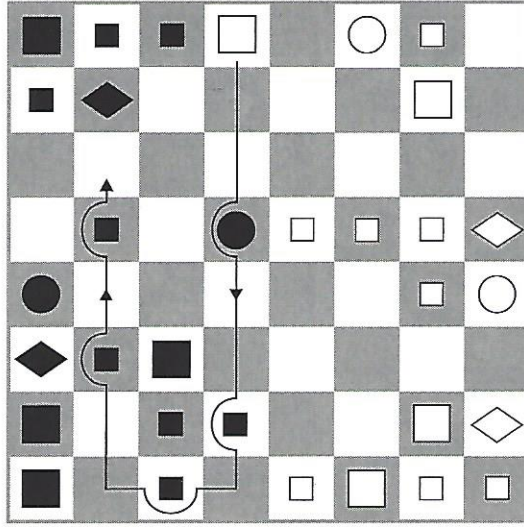
Eine Figur darf nicht mehr als zweimal in Folge auf die gleiche Position gezogen werden. So wird eine *Blockade des Spieles durch ständiges Hin- und Herziehen verhindert.*

### SCHLAGEN VON MEHREREN FIGUREN

In einem Zug können auch mehrere Figuren geschlagen werden, wenn der Weg frei ist (Abb. 5). Dies nennt man einen Ketten sprung. Auch hier besteht kein Schlagzwang.

Nach jedem Schlagen – und nur dann – darf der Angreifer seine Richtung ändern und weiterziehen, wenn er dabei weitere Figuren des Gegners schlagen kann. Damit beide Spieler dabei die Übersicht behalten, muß jede geschlagene Figur sofort nach dem Überspringen vom Brett genommen werden.

Abb. 5



VOM BRETT ZU NEHMENDE FIGUREN

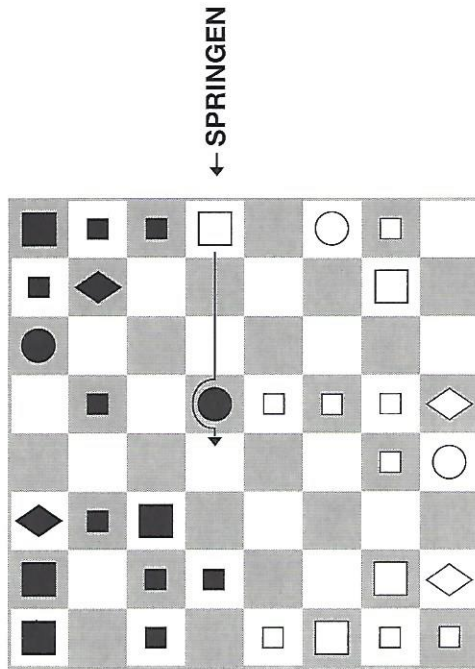


### SCHLAGEN VON FIGUREN

Geschlagen wird, wenn ein Angreifer eine Figur des Gegners in direkter Linie überspringt und das Feld unmittelbar dahinter besetzen kann (Abb. 3 und 4). Diese Regel gilt nicht für Eckfelder - siehe *SCHLAGEN AUF ECKFELDERN*.

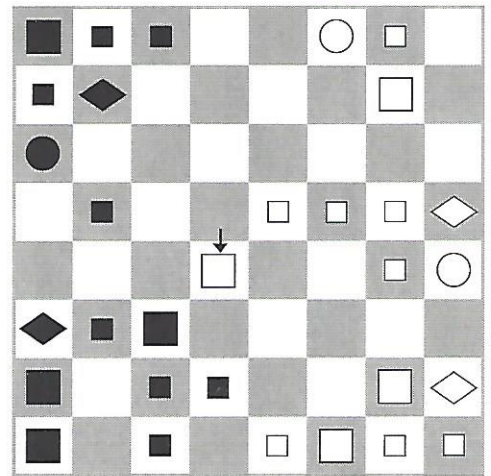
Geschlagen werden darf nur, wenn der Weg zwischen dem Angreifer und der zu schlagenden Figur frei ist. Es gibt aber keinen Schlagzwang, nur weil sich die Möglichkeit dazu bietet.

Abb. 3



← SPRINGEN

Abb. 4

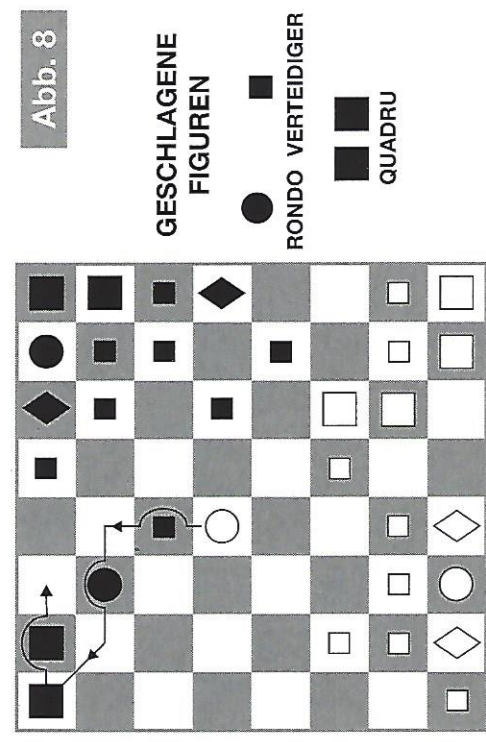
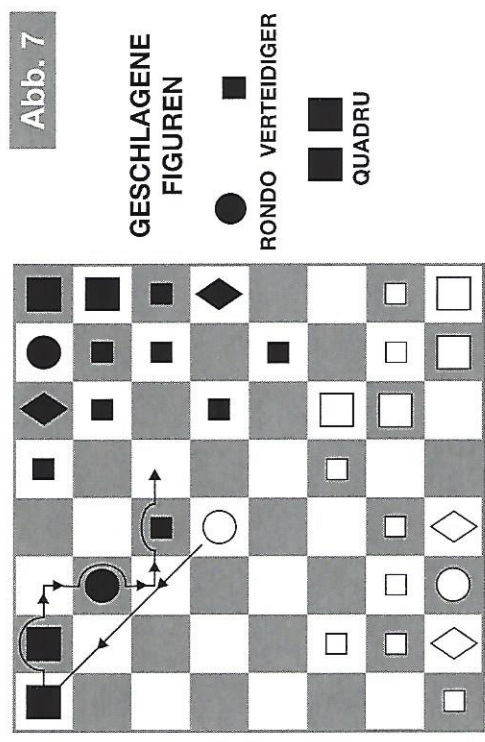


← NEUE POSITION



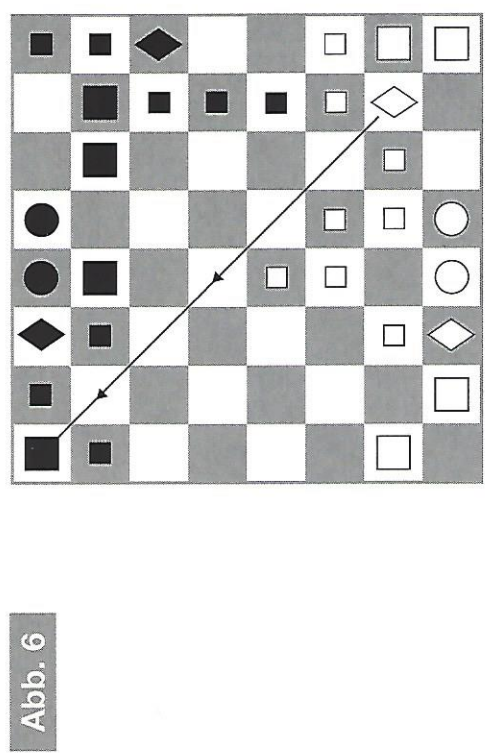
### SCHLAGEN AUF ECKFELDERN IM WEITERZUG

Auch unter Einbeziehung von Eckfeldern können in einem Zug mehrere Figuren geschlagen werden, wenn der Weg frei ist. Zwei mögliche Zugfolgen für die gleiche Ausgangsposition veranschaulichen die Abb. 7 und 8:



### SCHLAGEN AUF ECKFELDERN

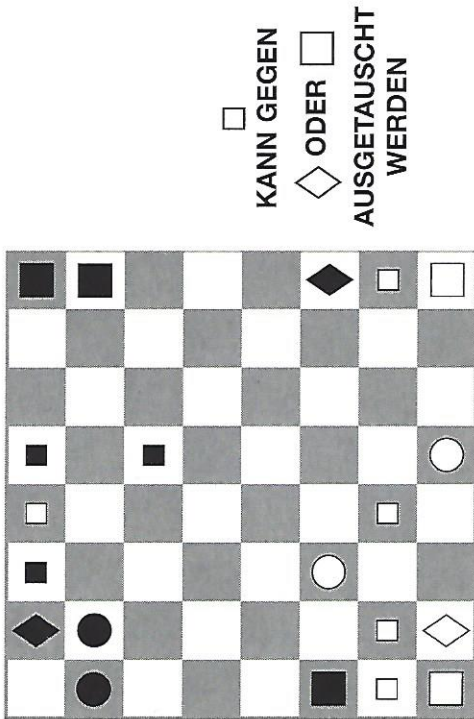
Auf Eckfeldern wird durch direktes Ziehen auf das Eckfeld und anschließendes Ersetzen geschlagen. Abb. 6 zeigt einen solchen Zug mit einem Trident quer über das Brett.



### SCHAFFEN VON NEUEN ANGREIFERN

Ist ein Verteidiger erfolgreich auf die hinterste Linie des Gegners vorgerückt, kann er gegen einen vorher geschlagenen Angreifer derselben Farbe ausgetauscht werden (Abb.9). Damit ist der Zug beendet.

Abb. 9



### VERLORENE FIGUREN

- QUADRU VERTEIDIGER    ◇ TRIDENT    □ QUADRU VERTEIDIGER
- QUADRU VERTEIDIGER    □ QUADRU VERTEIDIGER

### SPIELELENDE

In der *Basis-Version* gewinnt das Spiel, wer alle Angreifer des Gegners schlagen konnte, oder wenn der Gegner nur noch bis zu 3 Angreifer besitzt und diese am Zug gehindert werden – unabhängig davon, wie viele Verteidiger er noch hat.

Das Spiel endet unentschieden, wenn der Gegner bei mehr als 3 Angreifern völlig bewegungsunfähig ist.

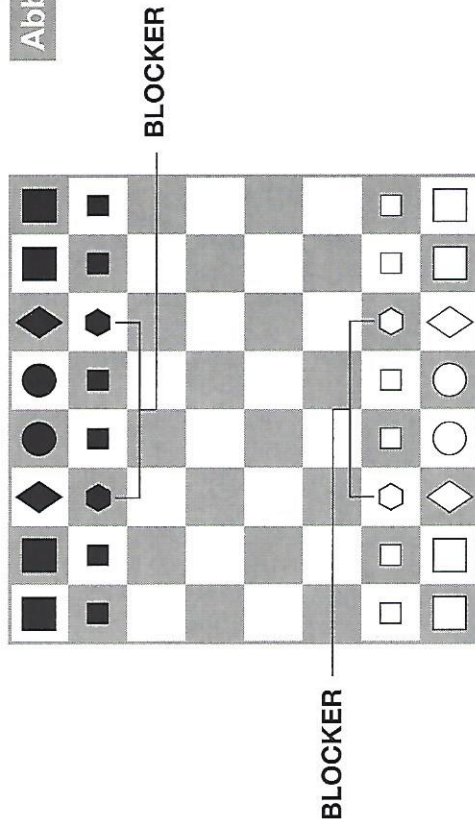
### DIE MASTER-VERSION VON LA-TREL

Dies ist die *TURNIER-Version*. Sie stellt an das logische und spielerische Denkvermögen besonders hohe Ansprüche. Hier kommt der große Reiz von LA-TREL erst voll zu Geltung. Im allgemeinen gelten die Grundregeln der *Basis-Version*. Die Besonderheiten sind nachfolgend beschrieben:

### AUFSTELLEN DER FIGUREN

Bei der *Master-Version* kommen die Blocker ins Spiel. Jeder Spieler hat zwei Blocker und stellt sie - anstelle von zwei seiner Verteidiger - lt. folgender Abb. 10 auf:

Abb. 10



### DIE ECKPOSITION

Figuren auf den Eckfeldern dürfen in der *Master-Version* nicht geschlagen werden. Dadurch wird die Eckposition natürlich extrem stark, was einen entscheidenden Einfluss auf den Gesamtcharakter des Spieles hat.

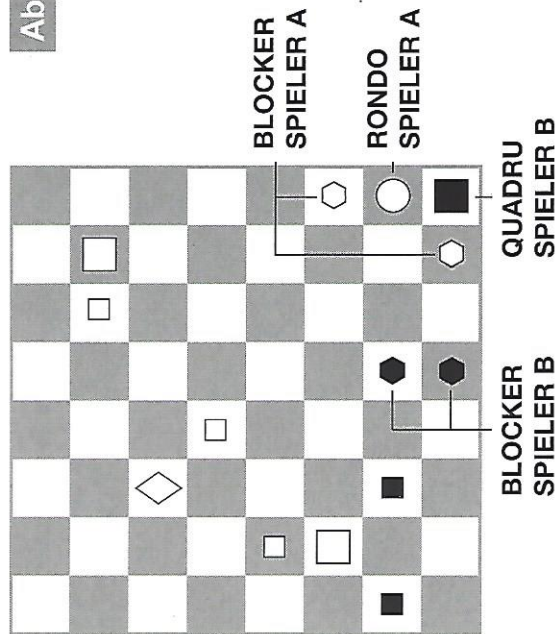
**Tip:** *Wer will, kann diese Turnierregel vor Spielbeginn außer Kraft setzen und das Schlagen auf Eckfeldern durch Ersetzen erlauben. Dadurch bekommt das Spiel eine interessante Dynamik.*

### SPIELEND

In der *Master-Version* gewinnt das Spiel, wer alle Angreifer des Gegners schlagen konnte, oder wenn der Gegner nur noch einen Angreifer besitzt und diese am Zug gehindert wird – unabhängig davon, wie viele Verteidiger er noch hat.

Das Spiel endet unentschieden, wenn der Gegner bei mehr als einem Angreifer völlig bewegungsunfähig ist.

Abb. 12



### BLOCKER

Ein Blocker kann bis zu drei Felder in jeder beliebigen Kombination senkrecht und diagonal - also in 6 Richtungen ziehen. Der Blocker kann nicht direkt nach links oder rechts ziehen (Abb.11). Der Blocker kann selbst nicht schlagen und auch nicht geschlagen werden. Mit den Blockern kann man hervorragend die Angriffspläne des Gegners durchkreuzen.

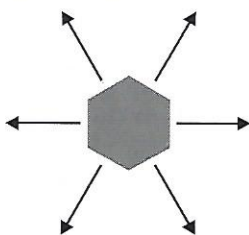
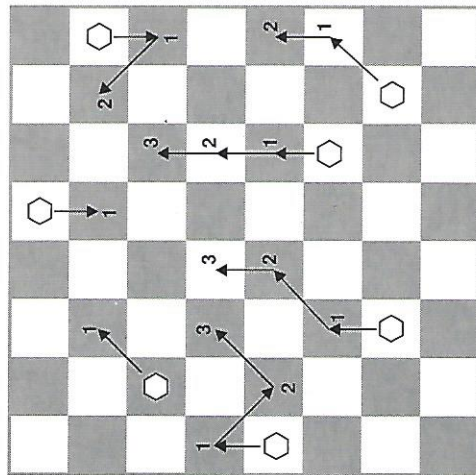


Abb. 11



### BEISPIELE FÜR BLOCKERZÜGE

### NUR 1 FIGUR PRO ZUG SCHLAGEN

Bei der *Master-Version* von LA-TREL darf man nur eine Figur pro Zug schlagen. Kettenschläge mit dem Schlagen mehrerer Figuren sind nicht erlaubt.

## ALLGEMEINE SPIELHINWEISE

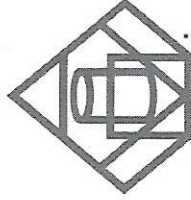
Beachten Sie in der *Basis-Version*, daß es zwar momentan reizvoll erscheint, schutzlose Verteidiger des Gegners massenhaft zu schlagen. Taktisch sinnvoll ist es aber nicht. Nutzen Sie besser die Position der gegnerischen Verteidiger, um über sie vor allem die Angreifer des Gegners zu schlagen.

Bei vielen strategischen Brettspielen ist die Kontrolle des Mittelfeldes kritisch. Bei LA-TREL sind die wichtigsten Bereiche die Ecken und die Randfelder. Mit der Kontrolle der Ecken kontrollieren Sie in der *Master-Version* auch das Spiel. Einer der sichersten Wege zur maximalen Kontrolle über Ihre eigenen Ecken ist es, sie mit Verteidigern zu besetzen und auf die angrenzenden Felder je einen Quadro und Rondo zu ziehen. So haben Sie eine optimale Verteidigungs- und Angriffsposition.

Achten Sie während des Spieles darauf, mit Ihren Verteidigern vorzurücken. So haben Sie eine Chance, diese später gegen verlorene Angreifer einzutauschen. Am sichersten rücken Sie folgendermaßen vor:

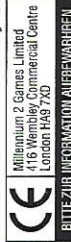
1. *Am Spielbrettrand entlang;*
2. *mit einem Angreifer als Geleitschutz;*
3. *in der Gruppe mit anderen Verteidigern.*

Sollte alles andere fehlschlagen, ziehen Sie auf eine Ecke, holen Sie alle Figuren zur Hilfe herbei und halten Sie durch, so lange Sie können. Es gibt immer eine Chance, wenn der Gegner einen Fehler macht, den Sie zu Ihrem Vorteil nutzen können.



**LA-TREL™**  
DAS SPIELERISCHE DENKQUELL DES 21. JAHRHUNDERTS

Internationales Patent PCT-GB 94-00-164 angemeldet



\*TM-Handelszeichen der Millennium 2 Games Limited