

# Triché – Spielanleitung

Kartenspiel | 2 bis 6 Spieler | 8+ Jahre  
 Autor: Florian Sixt



## Spielidee

**La triche – c’est parti(e)!** Tricher (frz.) bedeutet „**schummeln**“ oder „**vortäuschen**“. Wer im kurzweiligen Kartenspiel Triché seine Mitspieler gekonnt auf eine falsche Fährte lockt und am Ende aufs **richtige Carré** (Quadrat) gesetzt hat, heimst die meisten Punkte ein und wird zum **maître tricheur** – zum „Meister-Mogler“.

aktuelle Anleitung uvm.:  
<https://www.vielspiel.com>

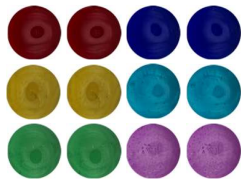


Vor jedem von euch entsteht bis zum Ende jeder Spielrunde ein 3x3 Karten großes Carré. Dabei gibt es nur drei – verschiedene Karten: T, R und I. Dabei sollen nach Möglichkeit immer **drei gleiche** oder **drei verschiedene Karten** in einer **Reihe**, **Spalte** oder **Diagonale** liegen. Eigentlich ganz einfach, drei verschiedene Karten sinnvoll anzulegen? Im Prinzip schon, nur darf jeder Crétin – also jeder „Dödel“ – an jedes Carré anlegen, also auch an Deines! Vielleicht ist es dann ja doch besser, noch schnell ein anderes Carré zu erobern und die mickrige Punkte-Ausbeute des vormals eigenen und jetzt ziemlich verkorksten Carrés weiterzuerben...

## Spielmaterial

### Allgemein

12x



Glassteine

1x



Spielschachtel

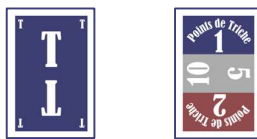
1x



Spielanleitung

### Basisspiel

21x



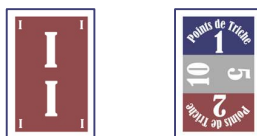
blaue Karte (T)

21x



graue Karte (R)

21x



rote Karte (I)

### Erweiterung

6x



blau-graue Karten (C) in zwei Orientierungen

6x



grau-rote Karten (H) in zwei Orientierungen

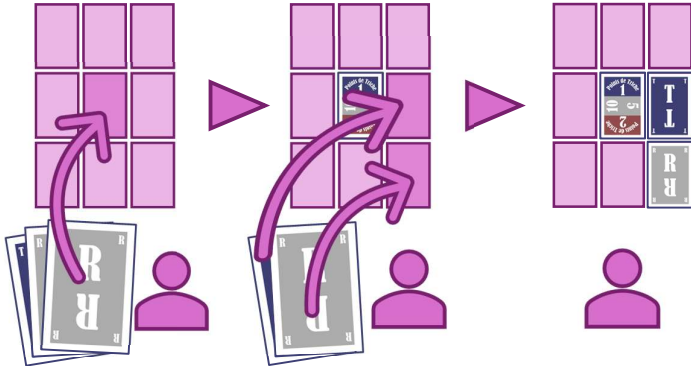
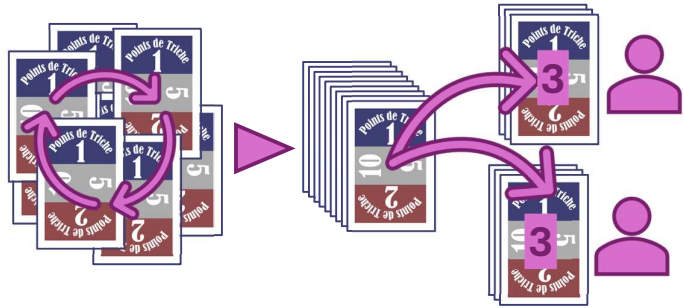
6x



rote-blaue Karten (É) in zwei Orientierungen

## Spielaufbau Basisspiel

Mischt alle 63 Karten des Basisspiels und bildet daraus einen Nachziehstapel aus den restlichen Karten. Teilt dann jedem Spieler verdeckt **drei Karten** aus.



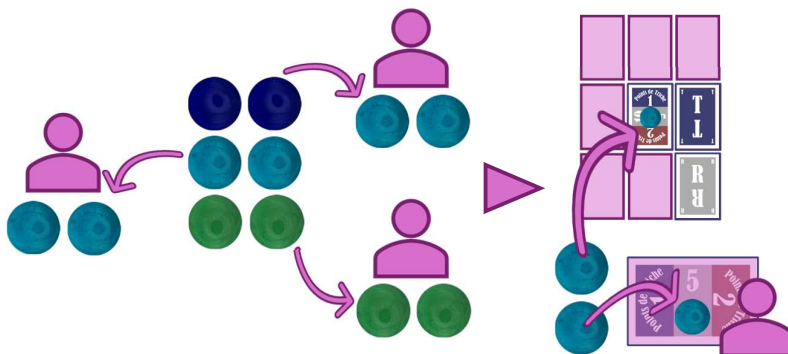
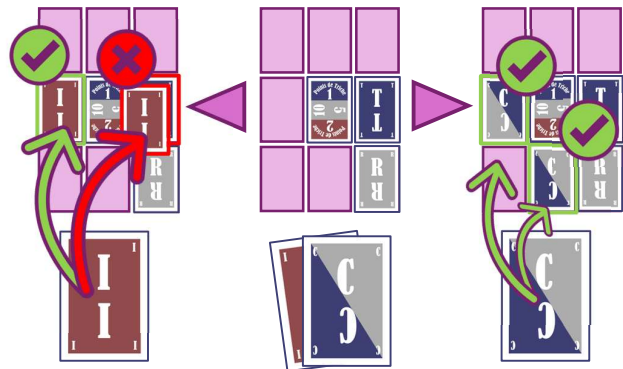
Vor jedem von euch wird im Verlauf einer Spielrunde ein **3x3 Karten großes Raster (Carré)** entstehen.

Jede von euch sucht sich jetzt eine seiner drei Karten aus und legt sie **verdeckt** vor sich auf den Tisch. Diese Karte bildet **die Mitte** des Carrés.

Im Anschluss legt ihr eure verbliebenen zwei Karten offen auf je eines der noch freien acht Felder eures Carrés. Dabei sind auch die **Diagonalpositionen** erlaubt.

Beachtet beim Anlegen von Karten immer folgenden zwei Grundregeln:

1. Angelegt werden dürfen Karten nur **offen** und auf **freie Positionen** eines Carrés.
2. Karten dürfen nur im Hochformat angelegt werden, jedoch **beliebig orientiert** (zwei Möglichkeiten, wichtig für Erweiterungen).

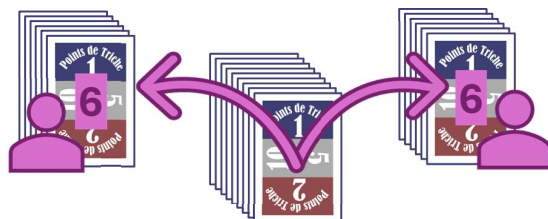


Danach sucht sich jeder von euch einen der sechs Spielerfarben aus und nimmt sich die beiden Glassteine in dieser Farbe. Legt einen eurer Glassteine mittig auf die verdeckte Karte eures Carrés und den anderen vor euch.

Der erste Stein zeigt den **aktuellen Besitz eines Carrés** an, der zweite wird zur Markierung gewonnener Siegpunkte („points de triche“) verwendet.

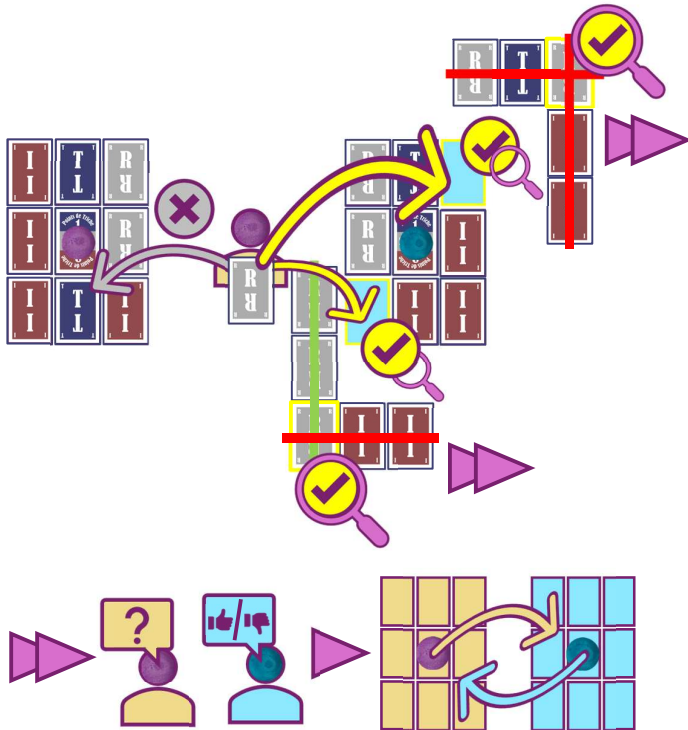
Nachdem ihr alle eure drei Karten in eure Carrés gelegt habt, teilt jedem Spieler sechs weitere Karten aus.

Diese werden im Verlauf der Spielrunde alle in den Carrés der Spieler angelegt werden.





## Der erzwungene Tausch eines Carré



Was aber passiert, wenn **ich keine Karte punktkonform** in ein fremdes Carré legen kann **und** mein eigenes Carré mit neun Karten bereits komplett belegt ist?

In diesem Fall darfst Du eine Karte auch **beliebig** in ein fremdes Carré platzieren. Dabei darfst Du bei mehreren möglichen Optionen **sogar die weniger punktkonforme Position** aussuchen, bei der nicht einmal eine Reihe oder Spalte punktbringend vollendet wird...

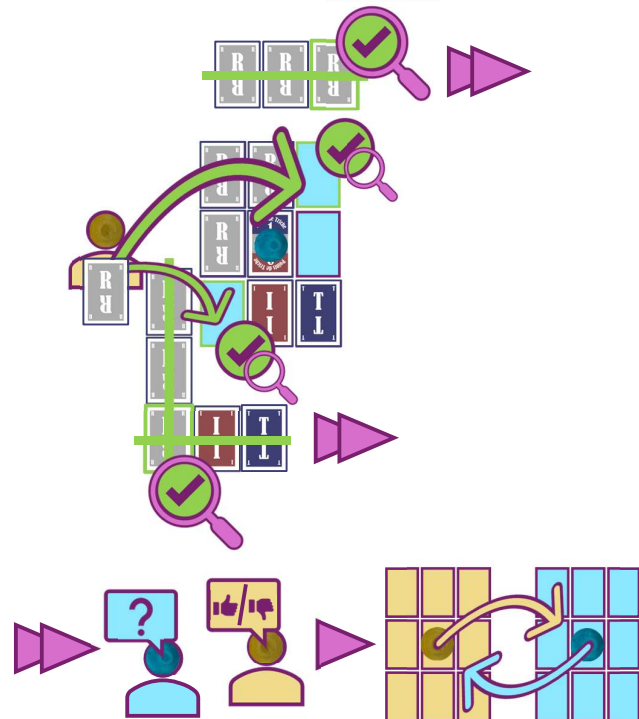
...allerdings darf der **betroffene Mitspieler danach entscheiden, ob er mit Dir Carré tauschen möchte**. Falls ja, tauscht ihr dann die Glasstein auf beiden Carrés. Damit gehört Dir jetzt das von Dir verschlimmbesserte Carré und er bekommt Deines.

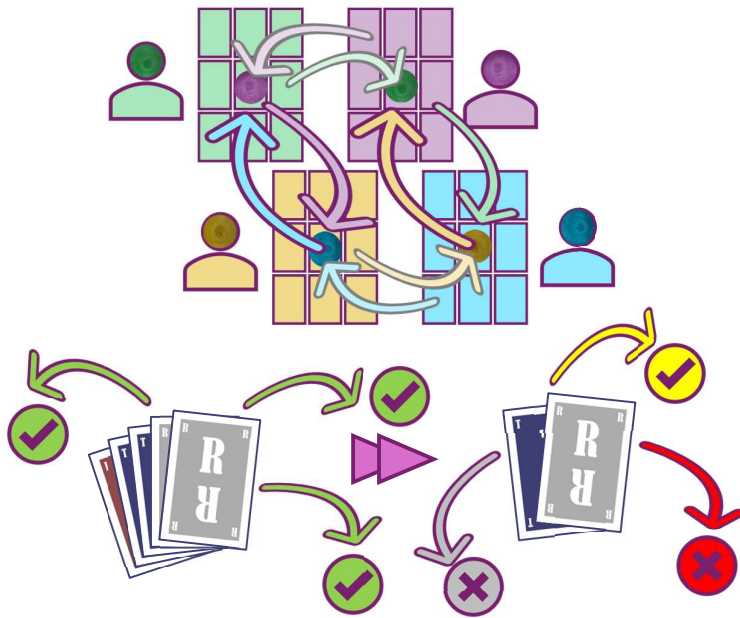
## Die Eroberung eines Carrés

Der erzwungene Tausch eines Carrés **ist nicht die einzige Möglichkeit**, dass sich der Besitz über Carrés ändert:

Vollendest Du **punktkonform** eine Reihe oder Spalte aus drei offen liegende Karten in einem **fremden Carré**, so kannst Du dieses **erobern**.

Tausche dafür Deinen Glasstein mit dem vom eroberten Carré.





Im Rundenverlauf können Carrés durch Eroberungen und erzwungene Tausche **mehrfach ihren Besitzer wechseln**.

Aber Achtung! Selbst wenn Du mit der neunten Karte ein fremdes Carré eroberst, so kannst Du es durch einen erzwungenen Tausch **immer noch verlieren**:

Da Du **alle sechs** Handkarten loswerden musst, wird es gegen Rundenende schwieriger, punktkonform in fremden Carrés anzulegen.

### Rundenende & Punktwertung

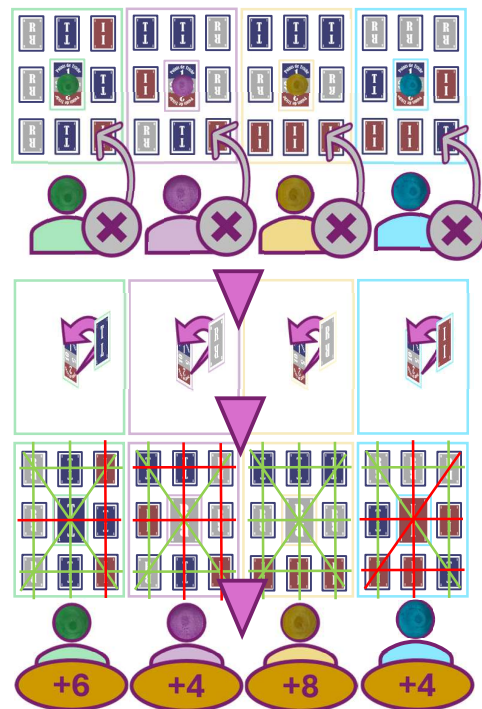
Nachdem ihr alle eure sechs Handkarten angelegt habt, endet die Spielrunde. Jetzt sollten **alle Carrés vollständig** sein, also aus 3x3 Karten bestehen.

Ihr erhaltet jetzt Punkte für euer Carré, als das auf dem im Moment euer Glasstein liegt. Deckt jetzt die verdeckte Karte in der Mitte eures Carrés auf.

Für **jede Reihe, jede Spalte** und für **jede Diagonale** in der jetzt entweder **drei gleichfarbige** (z.B.: „R-R-R“) oder **drei verschiedenfarbige** Karten (z.B.: „T-R-I“) liegen, erhaltet ihr **je einen Punkt**.

Maximal sind so also **acht Punkte**, minimal null Punkte in einer Runde erreichbar.

Nach der Rundenwertung mischt ihr alle Karten und spielt die nächste Runde. Neuer Startspieler ist der **linke Sitznachbar** des alten Startspielers. Das Spiel endet, sobald ein Spieler 21 Punkte (bzw. 15) erreicht.

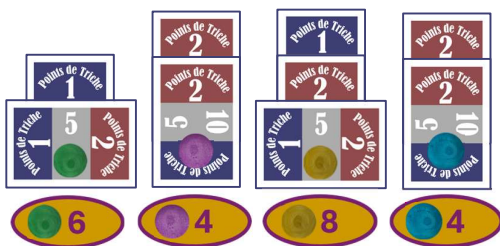


### Zum Zählen der Punkte:

Nehmt euch Karten aus der Erweiterung aus der Spielschachtel und legt sie verdeckt vor euch. Dreht die Karten so, dass die richtigen Zahlen zur Tischmitte weisen. Legt dann euren zweiten Glasstein zuoberst.

Spielt ihr mit der Erweiterung, so verwendet stattdessen (blind) Karten vom Nachziehstapel.

Wenn ihr aufgrund runder Punktzahl wieder weniger Karten benötigt, legt die überschüssigen wieder zurück in die Schachtel bzw. mischt sie zurück in den Nachziehstapel.



Wer gewinnt?

Wer zuerst **21 Punkte** erreicht, gewinnt das Spiel (*Kurzspiel: 15 Punkte*).

Alle Änderungen im Spiel

**Spielaufbau:**

Mischt zu den 63 Karten des Basisspiels die 18 Karten der Erweiterung.

*Der Spielaufbau bleibt ansonsten unverändert.*

**Spielverlauf:**

Dank der zweifarbigen Karten gibt es neue Möglichkeiten zum Anlegen und Kombinieren.

*Der Spielverlauf bleibt ansonsten unverändert.*

**Rundenende:**

Die Zentralkarte jedes Carrés bei Runden-ende noch einmal um 180° gedreht werden.

*Das Rundenende bleibt ansonsten unverändert.*

**Punktwertung:**

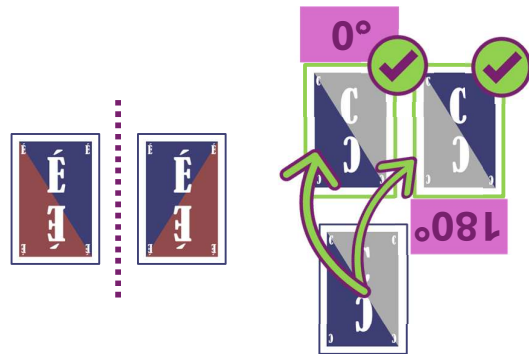
Die neuen, zweifarbigen Kombinationen geben je zwei Punkte.

*Die Punktwertung bleibt ansonsten unverändert.*

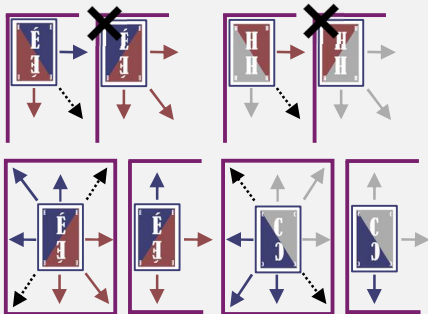
Die zweifarbigen Karten

Zusätzlich zu den einfarbigen Karten T, R und I gibt es jetzt die **zweifarbigen Karten C, H und É**. Es gibt je zwei Versionen dieser Karten, die zueinander wie **Spiegelbilder** sind.

Beim Anlegen der zweifarbigen Karten habt ihr aufgrund der diagonalen Farbteilung immer **zwei mögliche Ausrichtungen**.



Die zweifarbigen Karten zählen **je nach Position** im Carré und Ausrichtung als verschiedene Farben in bestimmte Richtungen:



- A) Die Karte liegt im Eck und beide Kanten einer Farbe liegen in Richtung Rand des Carrés: Behandelt die Karte als wäre sie eine einfarbige Karte in ihrer anderen Farbe.
- B) Mindestens eine Kante jeder Farbe liegt nicht in Richtung Rand des Carrés: Je nach Blickrichtung zählt die Karte als ihre eine Farbe, die andere Farbe oder keine Farbe.

Die Karte zählt als Karte **ohne Farbe** in Richtung der Diagonale, in die ihre Farbtrennlinie verläuft.

Achtung: In diese Richtung ist **keine** Bildung einer Kombination mehr möglich!

Die Zweifarbigen-Kombination

Mit den zweifarbigen Karten kommt eine weitere mögliche Kombination ins Spiel, diese bringen **je 2 Punkte**:

Die Zweifarbigen-Kombination (z.B: T-C-R, also „blau-blau/grau-grau“) liegt vor, wenn in einer Reihe, Spalte oder Diagonale eine zweifarbige Karte in der korrekten Ausrichtung zwischen zwei farblich passenden Karten liegt.

Das finale Drehen der Zentralkarte um 180° kann dabei einen gewaltigen Punktunterschied ausmachen!

