



Triché – Short Summary

2 to 6 Players | 10+ Years | Designer: Florian Sixt



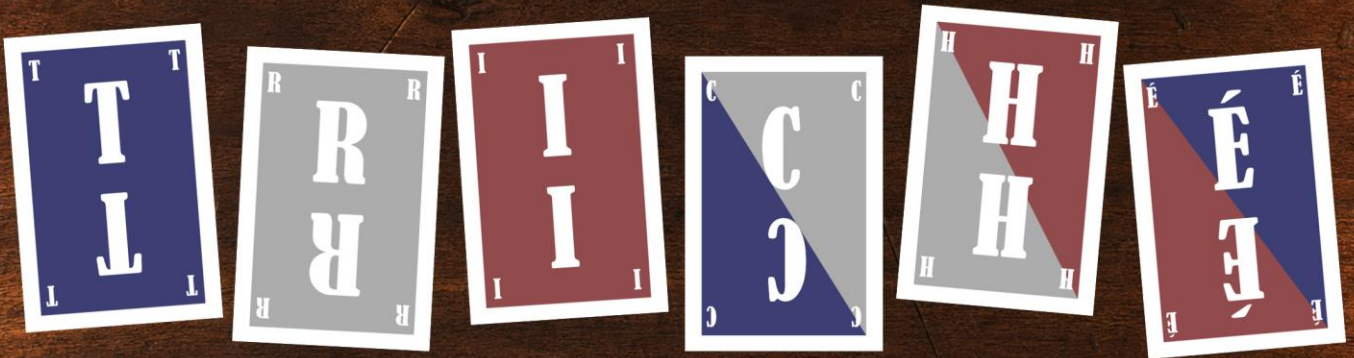
Triché – A tricky Card Game

*A game with only 3 different card types in the base game? Seriously? Well, how hard can it be...
Triché is certainly not a heavy game; the rules are explained quickly, and the first round is played in no time.*

However, it can definitely get tricky!

Over the course of a round, a 3 x 3 card grid builds up in front of each player, called the "carré". Only the creator of each carré knows its middle, face-down card. However, the creator does not necessarily have to remain its owner. At the end of the round, points are awarded for these carrés. The rule is: every row, column, or diagonal with three identical or three different cards scores one point.

The twist: not only the current owner, but anyone with a matching card can play onto the developing carrés. Carrés can be actively conquered but also lost, when you are forced to commit a foul. At the end of the round each of you will own one of the carrés, but will it score good points?



Triché – Kurzinfo

2 bis 6 Spieler | 12+ Jahre | Autor: Florian Sixt



Triché – Ein trickreiches Kartenspiel

Ein Spiel mit nur 3 Kartentypen im Basisspiel? Ernsthaft? Na, wie schwer kann das schon sein... Ein schweres Spiel ist Triché sicher nicht, die Regeln sind schnell erklärt und die erste Runde fix gespielt.

Vertrackt kann es aber durchaus werden!

Vor jedem baut sich im Rundenverlauf ein 3 x 3 Karten großes Feld auf, das "Carré". Von jedem Carré kennt nur dessen Erbauer die mittlere, verdeckte Karte. Allerdings muss der Erbauer nicht zwangsläufig dessen Besitzer bleiben. Am Ende der Runde gibt es Punkte für diese Carrés. Dabei gilt: Jede Reihe, Spalte oder Diagonale mit drei gleichartigen oder drei verschiedenartigen Karten bringt einen Punkt.

Der Witz dabei: An die entstehenden Carrés darf nicht nur der aktuelle Besitzer, sondern jeder mit einer passenden Karte anlegen. Carrés können dabei aktiv erobert werden oder auch verloren gehen. Jeder von euch wird am Rundenende ein Carré besitzen, aber wird es auch gute Punkte geben?

Triché – Game Instructions

Card Game | 2 to 6 Players | 8+ Years

Designer: Florian Sixt



Game Idea

La triche – c'est parti(e)! Tricher (French) means "**to cheat**" or "**to fake**." In the entertaining card game Triché, whoever skillfully leads their fellow players down the wrong track and ends up betting on the right **carré (square)** rakes in the most points and becomes the **maître tricheur**.

current instructions & more:
www.vielspiel.com

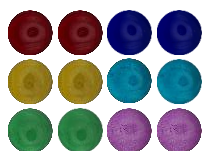


By the end of each round, a 3x3-card carré is created in front of each of you. In the base game, there are only three different cards: blue (T), grey (R), and red (I). Whenever possible, **three identical** or **three different** cards should be placed in a **row**, **column**, or **diagonal**. Sounds simple enough, right? Placing three different cards in a meaningful way? In theory, yes, but any **crétin** – meaning any "fool" – is allowed to add cards to any carré, including yours! Perhaps it might be better after all to quickly conquer another carré and pass on the measly points yield of your formerly own carré to someone else...

Game Materials

Universal

12x



Glass stones

1x



Start player card

1x



Game box

1x



Instructions

Base game

Expansion

21x



blue card (T)

6x



blue-grey card (C) in two orientations

21x



grey card (R)

6x



grey-red card (H) in two orientations

21x



red card (I)

6x



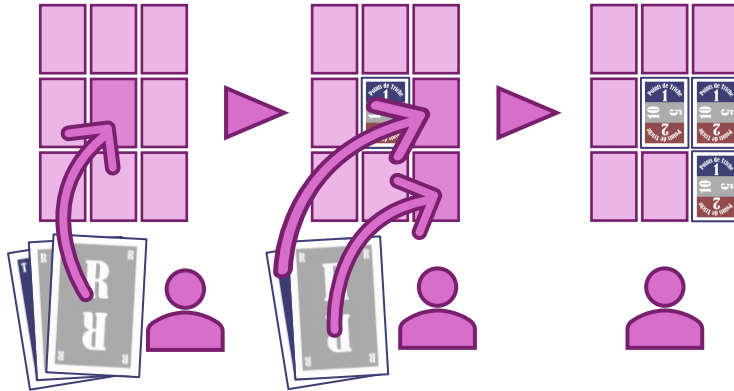
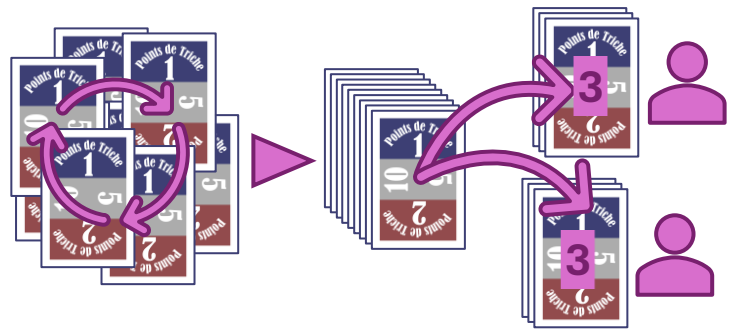
red-blue card (É) in two orientations



Setup of the base game

Shuffle all 63 cards of the base game and use them to form a draw pile. Then, deal **three cards** face down to each player.

In the course of a game round, a **3x3-card grid (carré)** will be created in front of each of you.

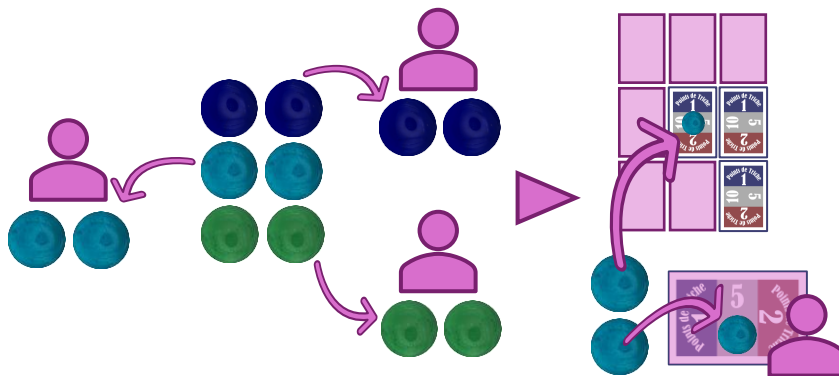
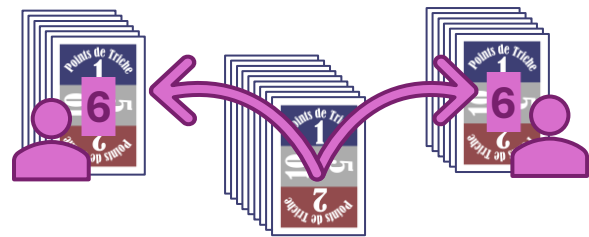


Each of you now chooses one of your three cards and places it **face down** on the table in front of you. This card forms **the center** of the carré.

Then, place the other two cards face down as well, each on one of the remaining eight empty spaces of your carré. Diagonal positions are also allowed.

After each of you has placed your three cards into your carrés, deal **seven more hand cards** to each player. Six of these cards will be played during the course of the round.

As a result, **each carré** will be **completely filled** with nine cards by the end of the round.



Each player receives two glass stones of one color. Place one of your glass stones in the center of the face-down card of your carré and the other one in front of you.

The first stone indicates **current ownership of a carré**, while the second is used to track victory points won ("points de triche").

Exchanging hand cards before the first turn

Whoever last ate a croissant becomes the **starting player**. The card exchange now takes place:

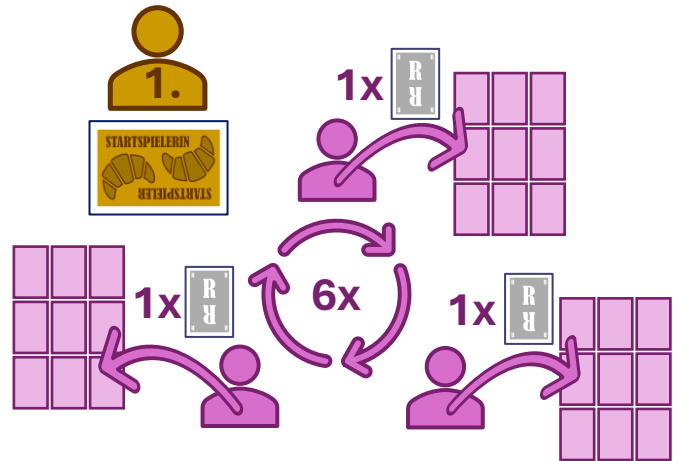
1. **Request:** The neighbor to the right asks the starting player twice for a card (e.g., "Do you have... a solid red / any blue / any two-colored / a two-colored, red-blue / ... card?").
2. **Handing over cards:**
 - If the starting player has matching hand cards, they must give the neighbor one of them each time.
 - If they do not have a matching card, the starting player chooses any one of their own hand cards.
3. **Passing on:** The neighbor to the right takes the two new cards into their hand. After that, they choose any two hand cards of their own and pass them to their neighbor to the right.
4. **End of the card exchange:** This is repeated clockwise until the starting player also receives two cards from the left. Everyone now has seven hand cards again.
5. **Revealing:** The center card of your carré remains face down, but you now reveal the other two.

Turn sequence

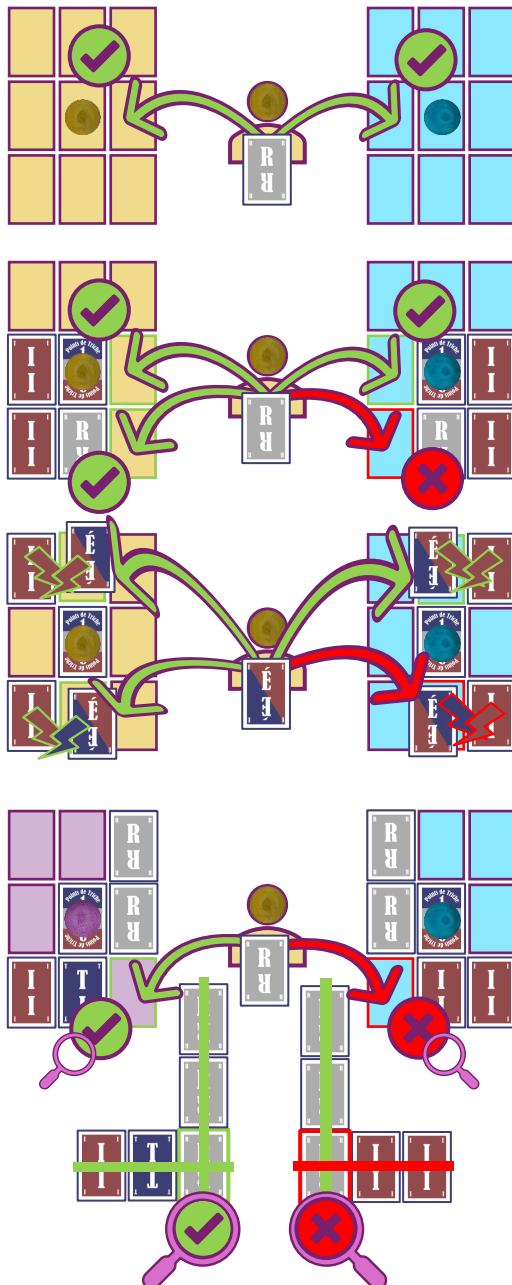
Beginning with the starting player, you take turns clockwise placing **one** of your hand cards on a carré:

1. Passing is **not** possible.
2. In the **first two rounds**, you must place cards on your own carré.
3. In the subsequent game rounds (3rd to 6th), you can alternatively also place cards **on the carrés of your fellow players**.
4. All cards must be placed **face up** and on **free** carré spaces.

In this way, by the **end of the round**, you will have placed six of your hand cards and there will be a **complete carré** in front of each player.



Rules for placing cards on carrés



You may place a card on **any free** position of a carré, regardless of whether it currently belongs to **A)** you or **B)** a fellow player (B only in rounds 3 to 6).

However, the following distinctions apply:

A) You may place the card **anywhere**.

B) You must place it in a **point-compliant** manner.

Point-compliance: The card may only be placed in an opponent's carré in such a way that the **row and (!) the column** in which it participates is either completed with **scoring points*** or a scoring completion would still be possible.

*Relevant for the expansion (p. 6): If the new card is the second card in a row, column, or diagonal, there must still be the **prospect** of a scoring completion in all cases. This rule only affects the two-colored cards, which, if placed "upside down" as a second card, can already render a row or column worthless.*

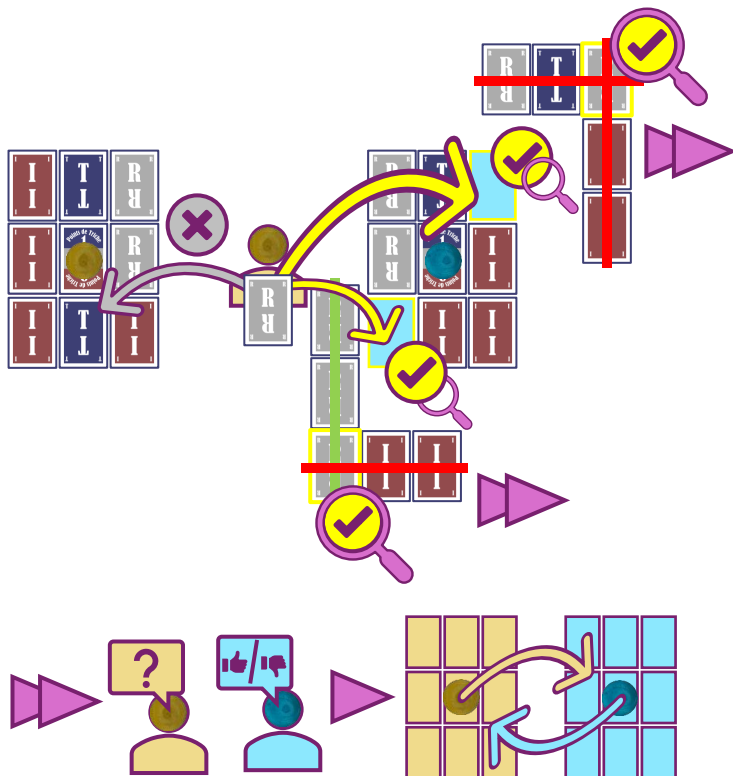
If you cannot place any card in an opponent's carré in a point-compliant manner, you **must** place a card **in your own carré** instead.

*A row, column, or diagonal **scores points** whenever it consists of **three identical** (e.g., T-T-T) or **three different** (e.g., R-T-I) cards.

If playing with the expansion, there are additional scoring combinations (two-colored, see p. 6).

Consequently, all other combinations **do not score points** (e.g., R-T-R, T-T-I, I-I-R).

Loss of a carré



What happens if my own carré is already **completely** filled with nine cards **and I cannot place any card** in an opponent's carré in a point-compliant manner?

In this case, you place a card **anywhere** in an opponent's carré. If there are multiple possible options, you may also choose the one that yields or could **yield fewer points**.

The **affected fellow player** can then **decide whether they want to swap carrés with you**. If so, you swap the glass stones on both carrés. This means the worsened carré now belongs to you, and they get yours.

Conquering a carré

Losing a carré **is not the only way** that ownership of carrés can change:

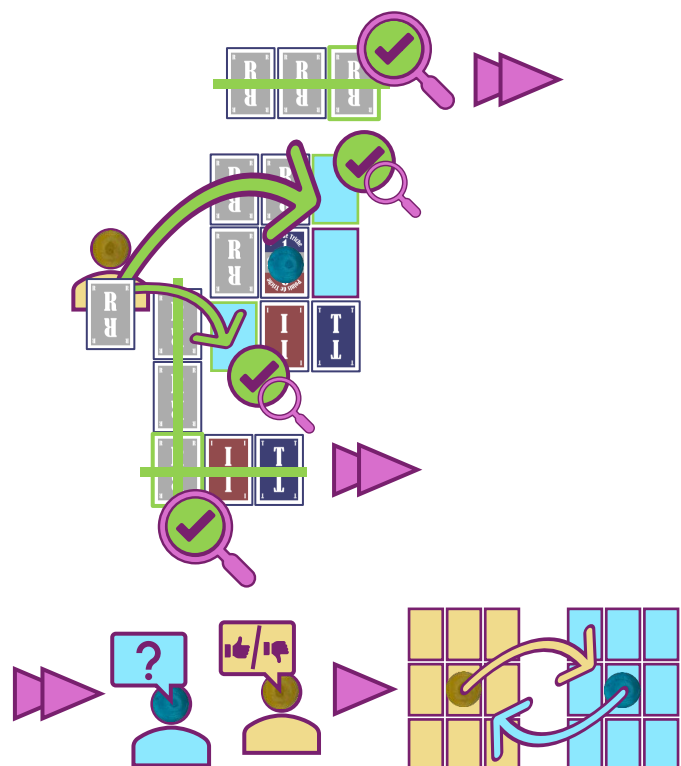
If you complete a row or column of three face-up cards in an opponent's carré in a **point-compliant** manner, **you can conquer it**.

If you complete both a row and a column, **both** must be completed in a point-compliant manner for you to be allowed to conquer the carré.

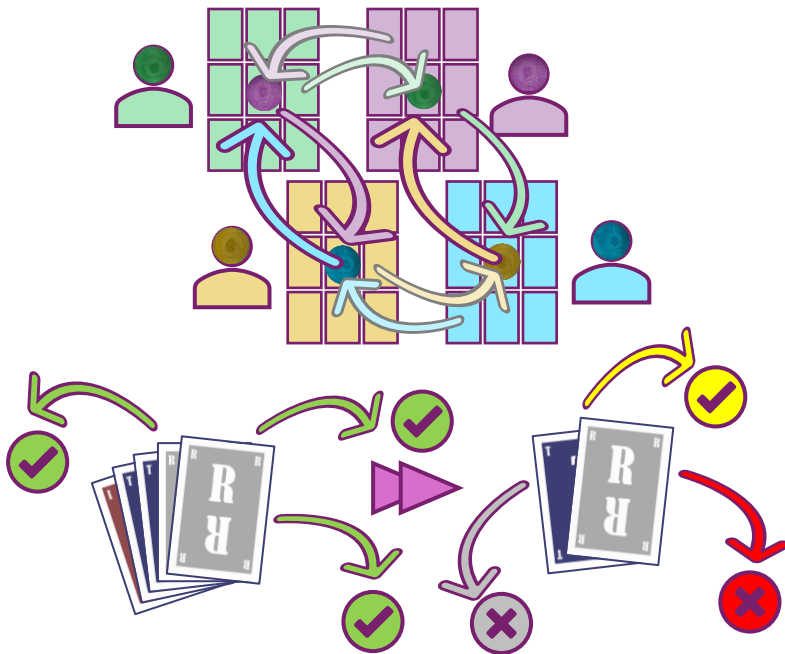
Have you been paying attention? The rules for conquering generally correspond to the general placement rules in opponent's carrés:

The only difference is that a conquest strictly requires the completion of a row and/or column with the third card.

By the way, conquering is not mandatory. You can decide whether you actually want to take the opponent's carré or prefer to stay with your own carré.



And back and forth it goes...



In the course of a round, carrés can **change owners multiple times** through conquests and forced swaps.

But watch out! Even if you conquer an opponent's carré with the ninth card, **you can still lose** it through a forced swap:

Since you have to get rid of **six out of seven** hand cards, it becomes more difficult towards the end of the round to place cards in opponents' carrés in a point-compliant manner.

End of round & scoring

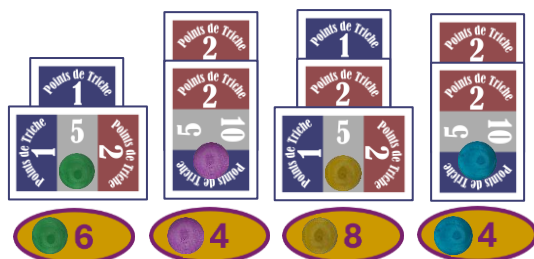
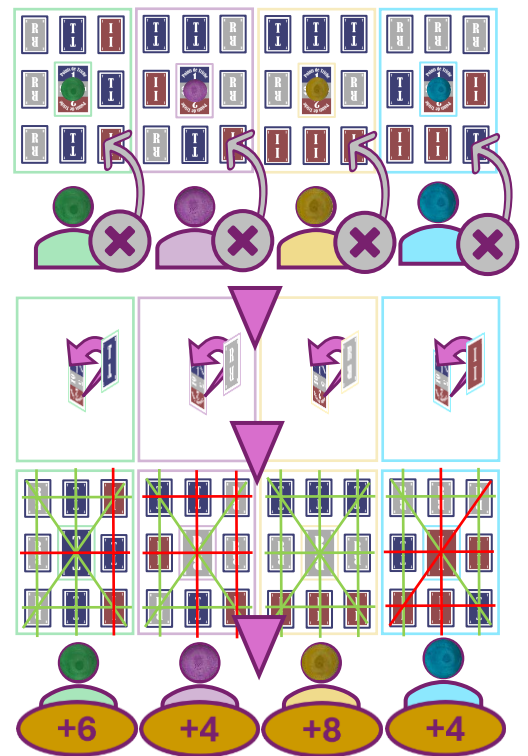
After you have played six out of seven hand cards, the game round ends. Now, **all carrés should be complete**, meaning they consist of 3x3 cards.

You now receive points for your carré, which is the one that currently holds your glass stone. **Now, each of you faces one final, important decision:**

- You **keep the face-down card** in your carré. Reveal it and optionally rotate it by 180°.
- You **remove the face-down card** of your carré without looking at it and **place your last hand card in the center** instead.

For **each row, each column, and each diagonal** that now contains either **three cards of the same color** (e.g., "R-R-R") or **three different colored cards** (e.g., "T-R-I"), you receive one point each.

After scoring the round, you shuffle all the cards and play the next round. The new starting player is **the neighbor to the left** of the old starting player. The game ends as soon as a player reaches 21 points (or 15).



For counting points:

Take cards from the expansion out of the game box and place them face down in front of you. Rotate the cards so that the correct numbers face the center of the table. Then, place your second glass stone on top.

If you are playing with the expansion, use cards from the draw pile (blindly) instead. If you need fewer cards again due to a rounded score, put the excess cards back into the box or shuffle them back into the draw pile.

Who wins?



The game ends after the round in which at least one player **reaches 21 points**. Player rankings follow the total score. In the event of a tie, the player who **played their last card later** in the final round wins.

*Triché can also be played as a short or long game. In those cases, the game goes up to **15** or **30 points**, respectively. The short game is not recommended when playing with the expansion, whereas the long game is only recommended when playing with the expansion.*

Special rules for Triché with expansion

All changes with the expansion

Game setup:

Shuffle the 18 expansion cards into the 63 cards of the base game.

The game setup remains unchanged otherwise.

Gameplay:

Thanks to the two-colored cards, there are new possibilities for placing and combining.

The gameplay otherwise remains unchanged.

End of the round:

The center card of each *carré* can be rotated by 180° once more at the end of the round.

The are no other changes to the end of the round.

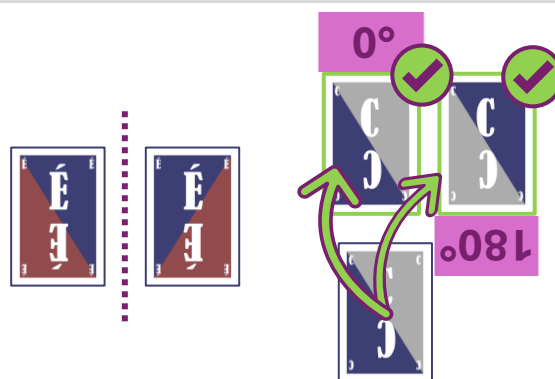
Scoring:

The new, two-colored combinations yield **three points each**.

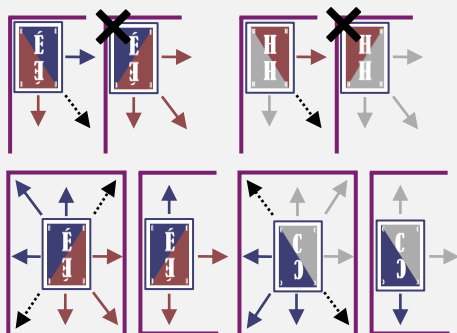
The scoring otherwise remains unchanged.

The two-colored cards

In addition to the solid-colored cards T, R, and I, there are now the **two-colored cards C, H, and É**. There are two versions of each of these cards, which are **mirror images** of one another. Each can be placed in two different orientations.



Depending **on their position** in the carré and their orientation, the two-colored cards count as different colors in certain directions:



- The card is located in a corner and both edges of one color face toward the edge of the carré: Treat the card as if it were a solid-colored card of its other color.
- At least one edge of each color does not face toward the edge of the carré: Depending on the direction of view, the card counts as its one color, the other color, or no color.

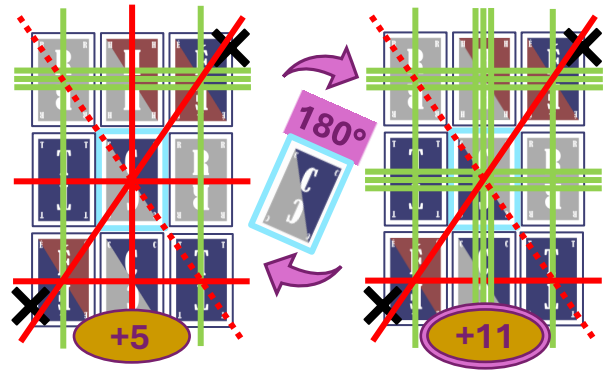
The card counts as a card with **no color** in the direction of the diagonal along which its color-dividing line runs.

Watch out: In this direction, **forming a combination is no longer possible!**

The two-color combination

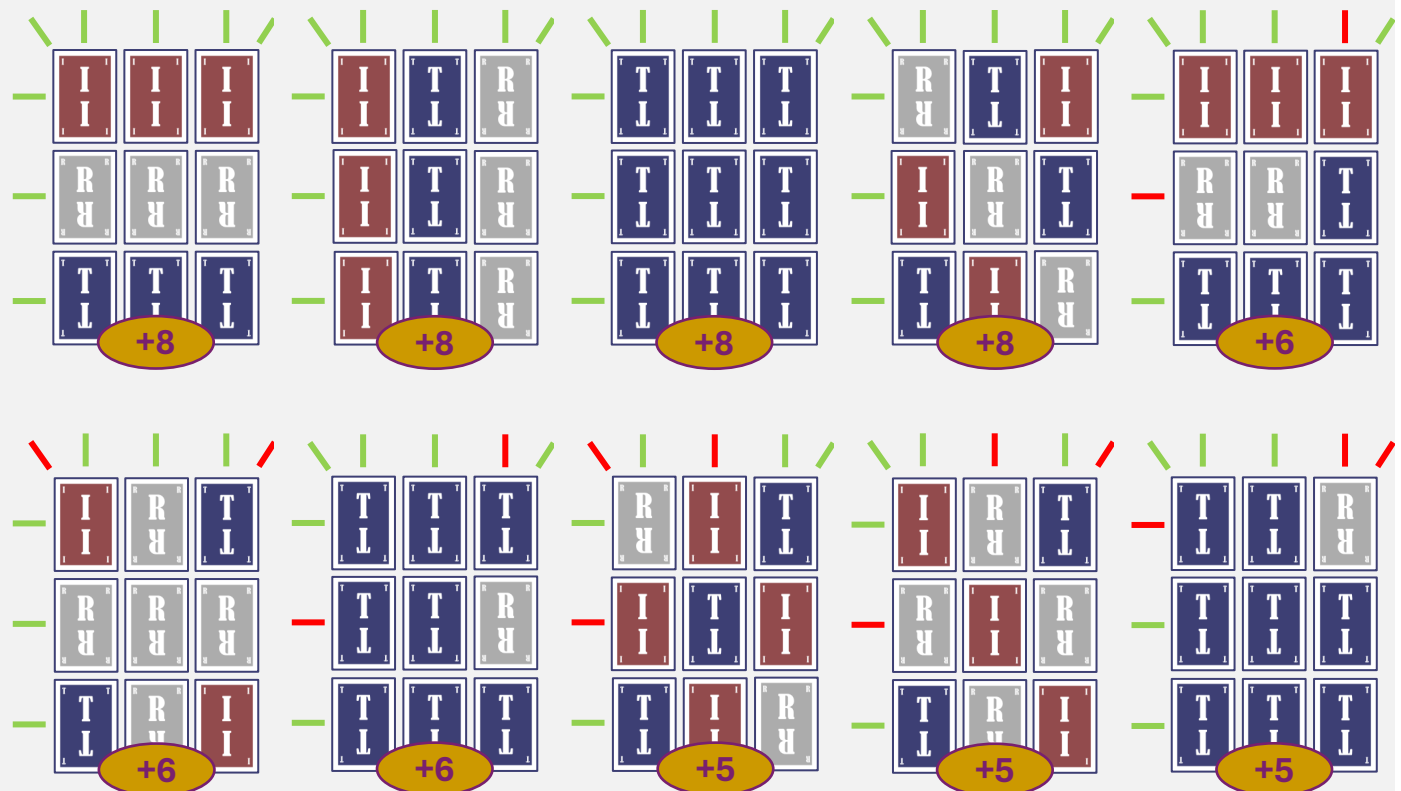
With the two-colored cards, another possible combination comes into play, which yields **3 points each**:

The **two-color combination** (e.g., T-C-R, meaning "blue-blue/grey-grey") occurs when a two-colored card is placed in the correct orientation between two color-matching cards in a row, column, or diagonal. **The final rotation of the center card by 180°** can now make a massive difference in points!

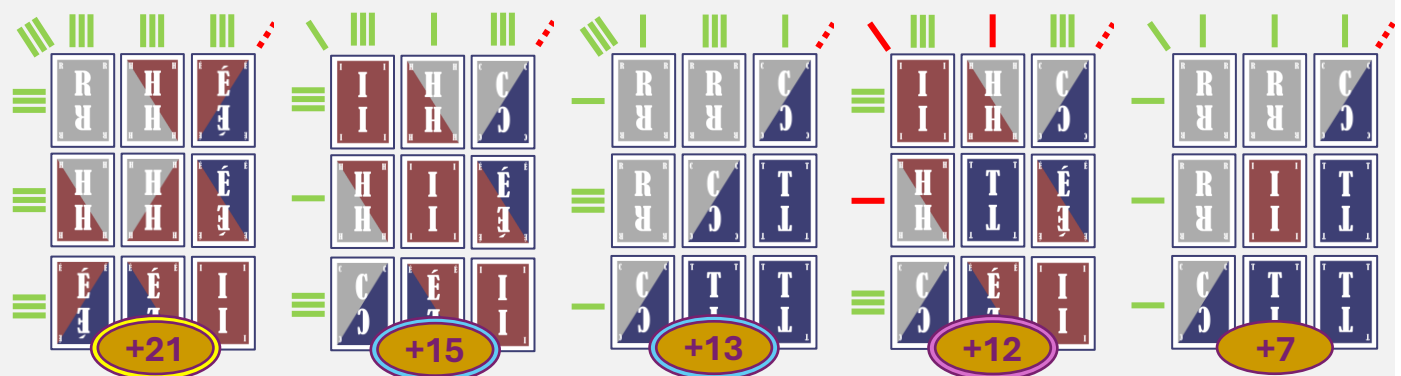


End of special rules

Base game – examples of complete carrés



Game with expansion – examples of complete carrés



End of examples

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**.

aktuelle Anleitung uvm.:
www.vielspiel.com

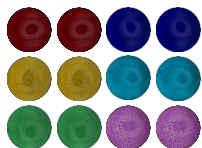


Vor jedem von euch entsteht bis zum Ende jeder Spielrunde ein 3x3 Karten großes Carré. Im Grundspiel gibt es nur drei verschiedene Karten: blau (T), grau (R) und rot (I). Dabei sollen nach Möglichkeit immer **drei gleiche** oder **drei verschiedene Karten** in einer **Reihe**, **Spalte** oder **Diagonale** 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 Carrés weiterzuvererben...

Spielmaterial

Allgemein

12x



Glassteine

1x



Startspieler-Karte

1x



Spielschachtel

1x



Spielanleitung

Basisspiel

Erweiterung

21x



blaue Karte (T)



21x



graue Karte (R)



21x



rote Karte (I)



6x



blau-graue Karten (C) in zwei Orientierungen



6x



grau-rote Karten (H) in zwei Orientierungen



6x



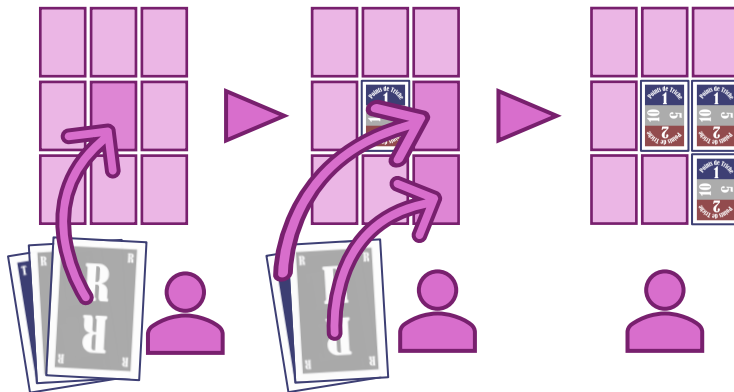
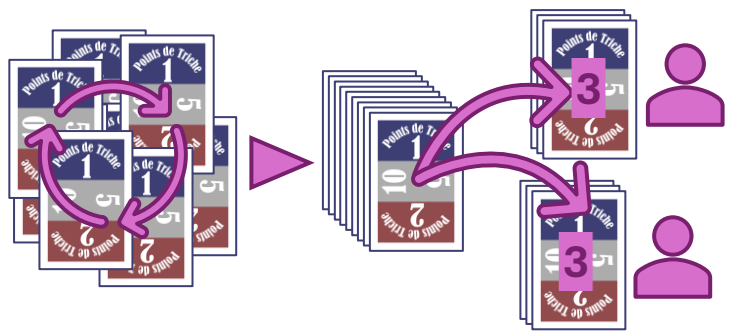
rote-blaue Karten (É) in zwei Orientierungen



Spielaufbau Basisspiel

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

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

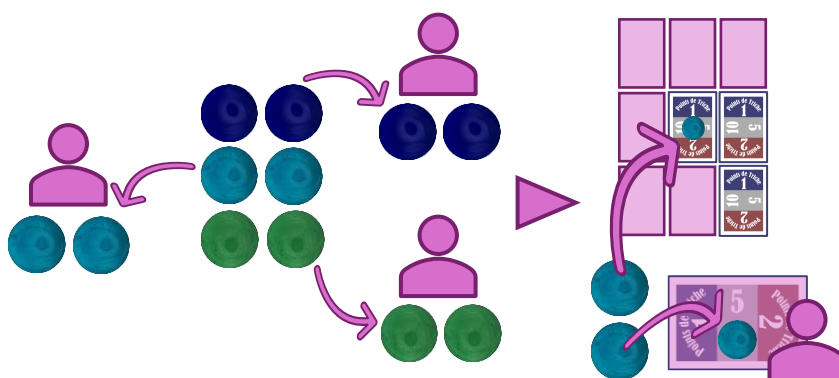
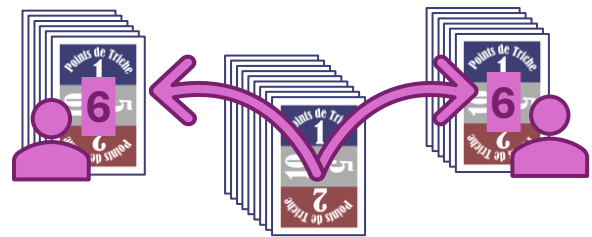


Jede von euch sucht sich jetzt eine seiner drei Karten aus und legt sie **verdeckt** vor sich auf den Tisch. Diese Karte bildet **die Mitte** des Carrés.

Legt dann die anderen beiden Karten ebenfalls verdeckt auf je eines der noch freien acht Felder eures Carrés. Auch die Diagonalpositionen sind erlaubt.

Nachdem ihr alle eure drei Karten in eure Carrés gelegt habt, teilt jedem Spieler **sieben weitere Handkarten** aus. Sechs dieser Karten werden im Verlauf der Spielrunde angelegt werden.

Dadurch wird **jedes Carré** zum Rundenende **vollständig** mit neun Karten belegt sein.



Jeder erhält zwei Glassteine einer 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.

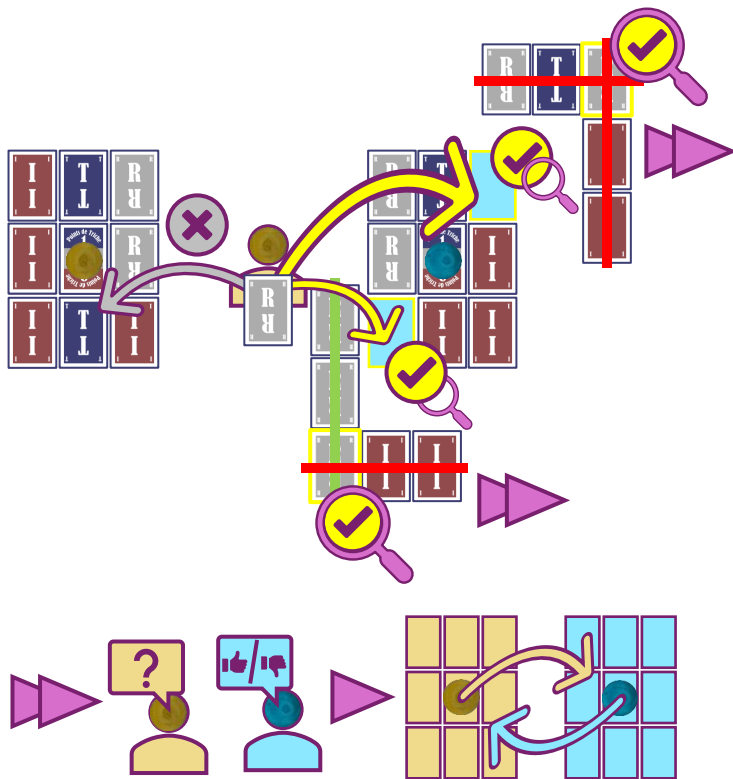
Der Handkartentausch vor dem ersten Spielzug

Wer zuletzt ein Croissant gegessen hat, wird **Startspieler**. Es kommt jetzt zum Kartentausch:

1. **Anfrage:** Der rechte Sitznachbar fragt den Startspieler zweimal nach einer Karte (z. B. „Hast Du... eine einfarbige rote / beliebige blaue / eine beliebige zweifarbige / eine zweifarbige, rot-blaue / ... Karte?“).
2. **Karten abgeben:**
 - Hat der Startspieler passende Handkarten, muss er dem Nachbarn jeweils eine davon geben.
 - Hat er keine passende Karte, wählt der Startspieler eine beliebige eigene Handkarte aus.
3. **Weitergeben:** Der rechte Sitznachbar nimmt die zwei neuen Karten auf. Danach wählt er selbst zwei beliebige Handkarten aus und gibt sie an *seinen* rechten Nachbarn weiter.
4. **Ende des Kartentausches:** Das wird im Uhrzeigersinn wiederholt, bis auch der Startspieler zwei Karten von links erhält. Alle haben nun wieder sieben Handkarten.
5. **Aufdecken:** Die Zentralkarte eures Carrés bleibt verdeckt, die anderen beiden deckt ihr jetzt auf.

Beginnend mit dem Startspieler legt ihr reihum **eine** eurer Handkarten an ein Carré an:

Der Verlust eines Carrés



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

In diesem Fall platzierst Du eine Karte **beliebig** in ein fremdes Carré. Bei mehreren möglichen Optionen darfst Du auch die wählen, die **weniger Punkte bringt** bzw. bringen könnte.

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

Die Eroberung eines Carrés

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

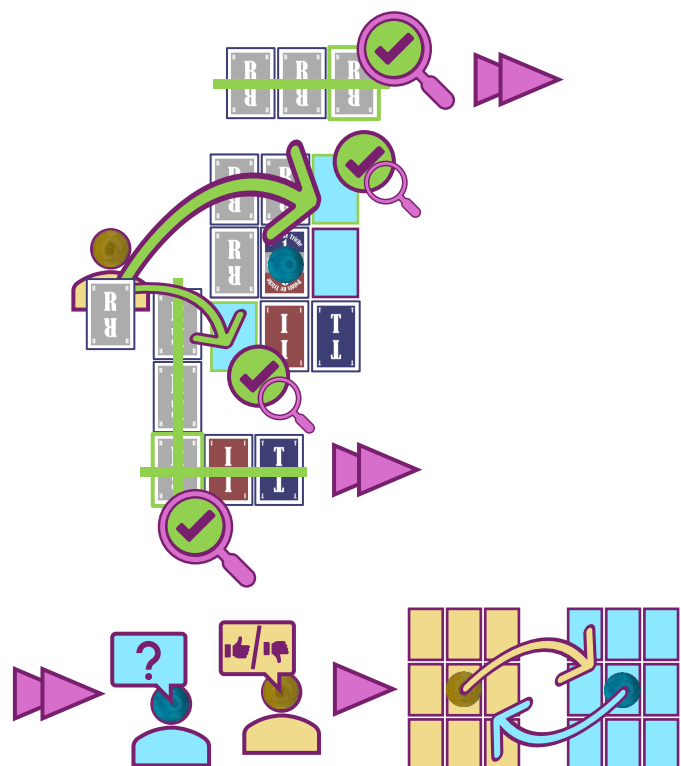
Vollendest Du **punktkonform** eine Reihe oder Spalte aus drei offen liegende Karten in einem **fremden Carré**, so **kannst** Du dieses **erobern**.

Vollendest Du Reihe und Spalte, so müssen **beide** punktbringend vollendet werden, damit Du das Carré erobern darfst.

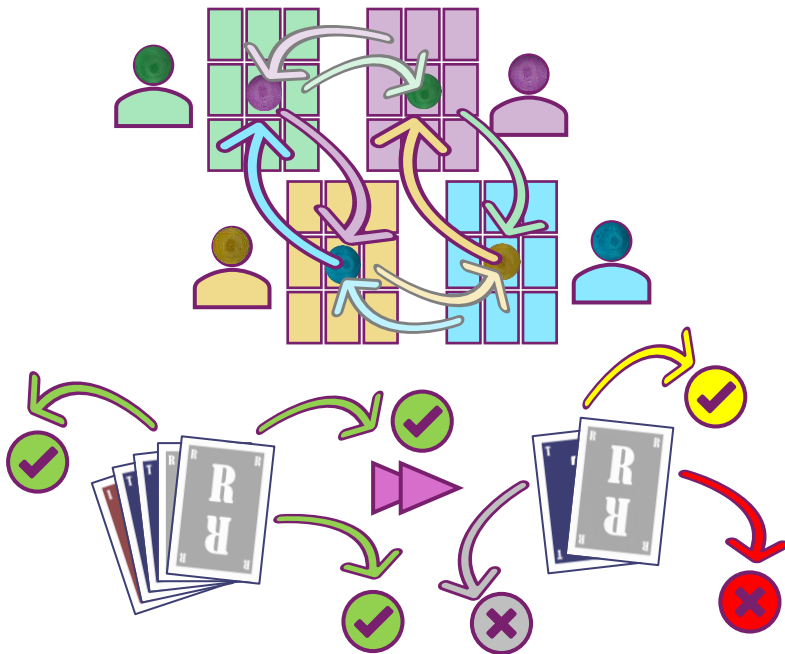
Habt ihr aufgepasst? Die Regeln für die Eroberung entsprechen grundsätzlich den generellen Anlegeregeln in fremden Carrés:

Der Unterschied ist nur, dass eine Eroberung auch zwingend eine Vollendung von Reihe und oder Spalte mit der dritten Karte voraussetzt.

*Eine Eroberung ist übrigens nicht verpflichtend.
Du darfst entscheiden, ob Du das fremde Carré
überhaupt haben möchtest oder lieber bei
Deinem eigenen Carré bleibst.*



Und es geht hin und her...



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 **sechs von sieben** Handkarten loswerden musst, wird es gegen Rundenende schwieriger, punktkonform in fremden Carrés anzulegen.

Rundenende & Punktwertung

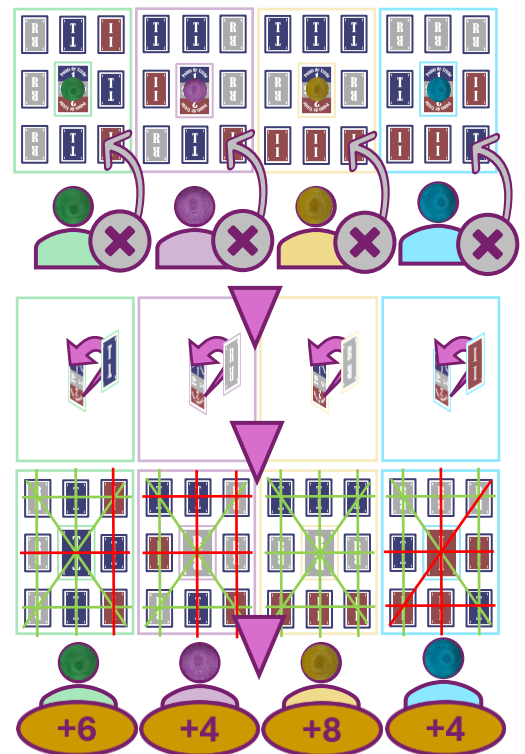
Nachdem ihr sechs von sieben Handkarten angelegt habt, endet die Spielrunde. Jetzt sollten **alle Carrés vollständig** sein, also aus 3x3 Karten bestehen.

Ihr erhaltet jetzt Punkte für euer Carré, als das auf dem im Moment euer Glasstein liegt. **Jetzt steht jeder von euch vor einer wichtigen, letzten Entscheidung:**

- Ihr **behaltet die verdeckte Karte** in eurem Carré. Deckt sie auf und dreht sie optional noch um 180°.
- Ihr **entfernt die verdeckte Karte** eures Carrés ohne sie anzusehen und legt stattdessen eure letzte Handkarte in die Mitte.

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**.

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?



Das Spiel endet nach der Runde, in der mindestens ein Spieler **21 Punkte erreicht**. Die Platzierungen folgen dem Punktestand. Bei Gleichstand gewinnt, wer in der letzten Runde **später seine letzte Karte** ausgespielt hat.

*Triché kann auch als Kurz- bzw. Langspiel gespielt werden. Dann geht es bis **15** bzw. **30 Punkte**. Das Kurzspiel wird im Spiel mit Erweiterung nicht empfohlen, das Langspiel dagegen nur im Spiel mit der Erweiterung.*

Sonderregeln Triché mit Erweiterung

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.

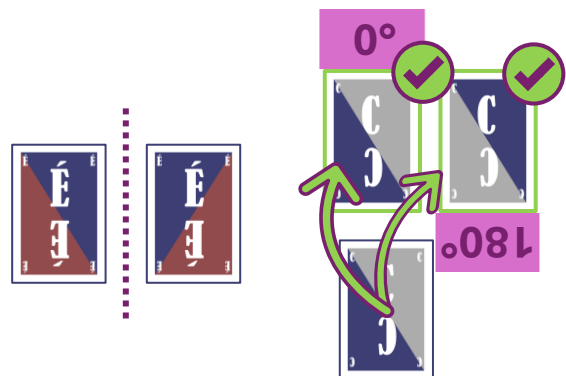
Punktwertung:

Die neuen, zweifarbigen Kombinationen geben **je drei Punkte**.

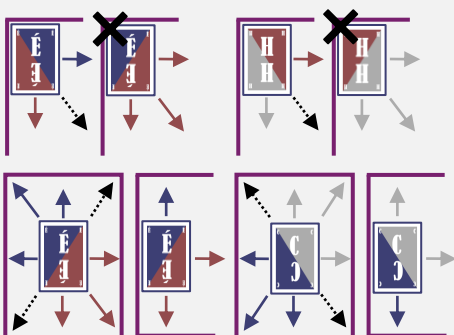
Die Punktwertung bleibt ansonsten unverändert.

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. Sie können je in zwei verschiedenen Ausrichtungen angelegt werden.



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.

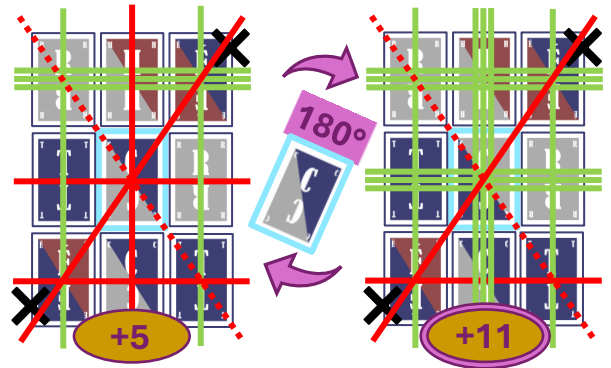
Die Karte zählt als Karte **ohne Farbe** in Richtung der Diagonale, in die ihre Farbtrennlinie verläuft.

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

Die Zweifarben-Kombination

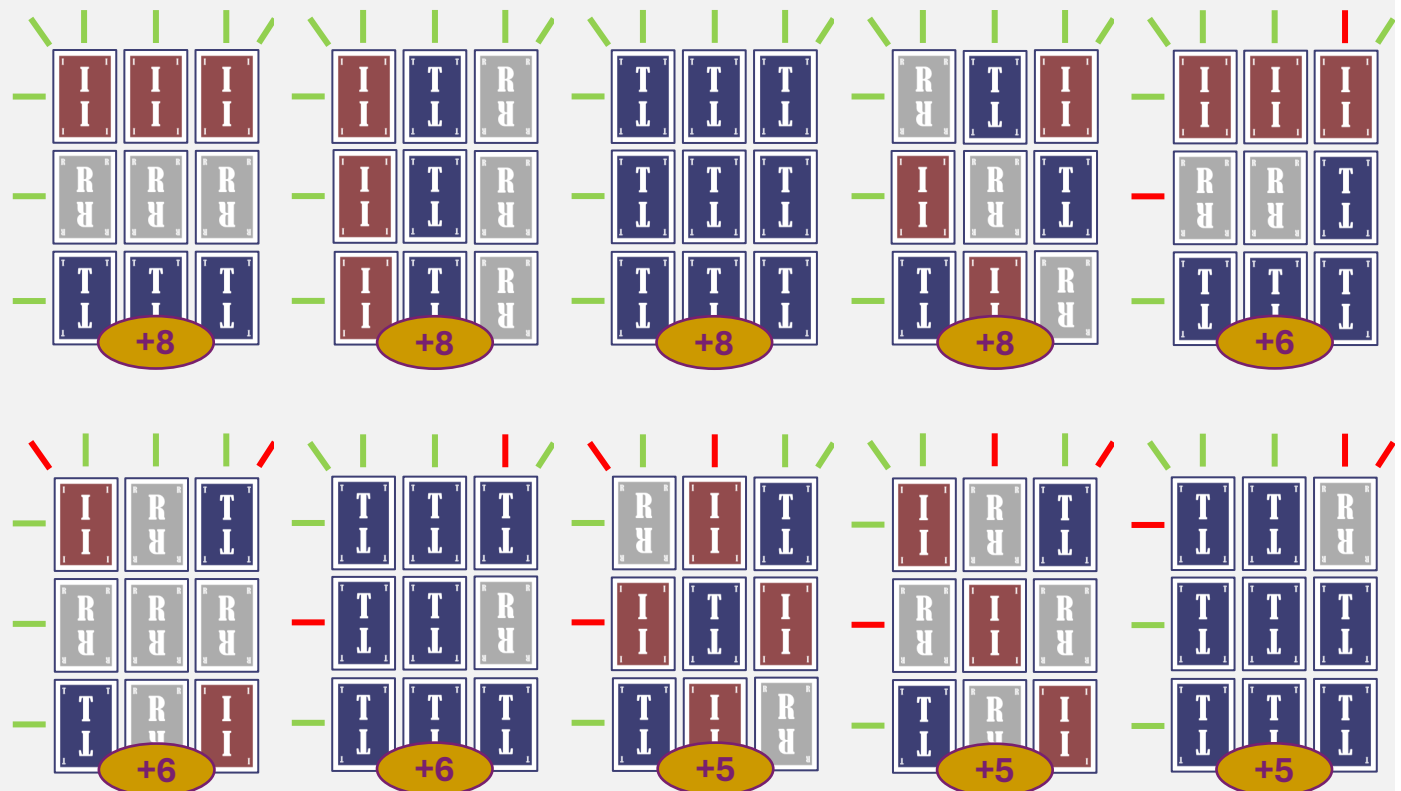
Mit den zweifarbigen Karten kommt eine weitere, mögliche Kombination ins Spiel, diese bringen **je 3 Punkte**:

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 jetzt einen gewaltigen Punktunterschied ausmachen!

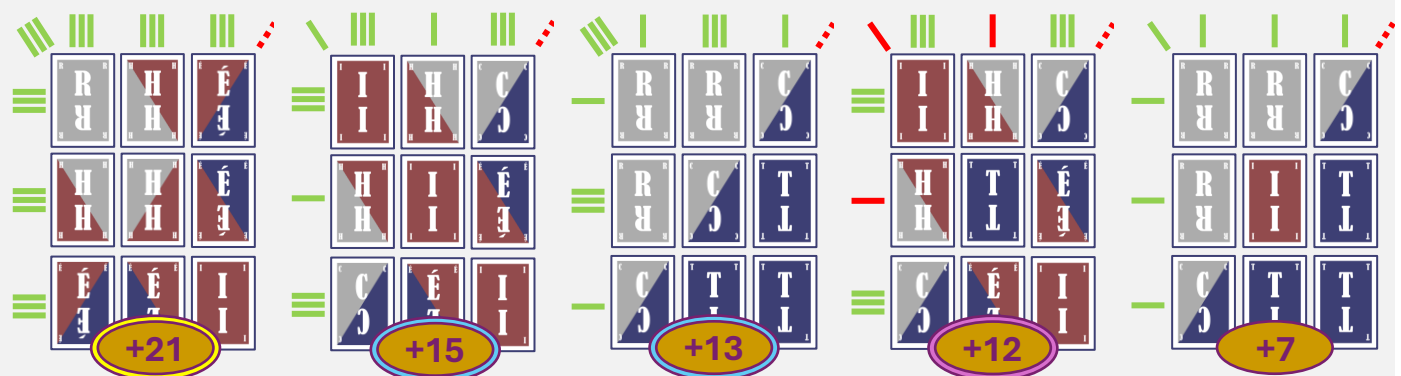


Ende der Sonderregeln

Grundspiel – Beispiele für vollständige Carrés



Erweiterung – Beispiele für vollständige Carrés



Ende der Beispiele