

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

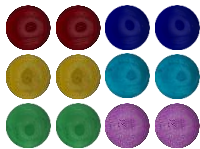


Vor jedem von euch entsteht bis zum Ende jeder Spielrunde ein 3x3 Karten großes Carré. Im Grundspiel gibt es nur drei verschiedene Karten: blau (T), grau (R) und rot (I). Dabei sollen nach Möglichkeit immer **drei gleiche** oder **drei verschiedene Karten** in einer **Reihe**, **Spalte** oder **Diagonale**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

Spielmaterial

Allgemein

12x



Glasssteine

1x



Startspieler-Karte

1x



Spielschachtel

1x



Spielanleitung

Basisspiel

Erweiterung

21x



blaue Karte (T)



6x



blau-graue Karten (C) in zwei Orientierungen



21x



graue Karte (R)



6x



grau-rote Karten (H) in zwei Orientierungen



21x



rote Karte (I)



6x

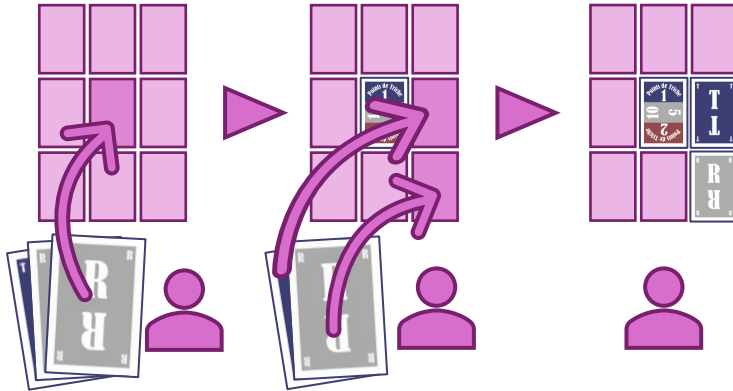
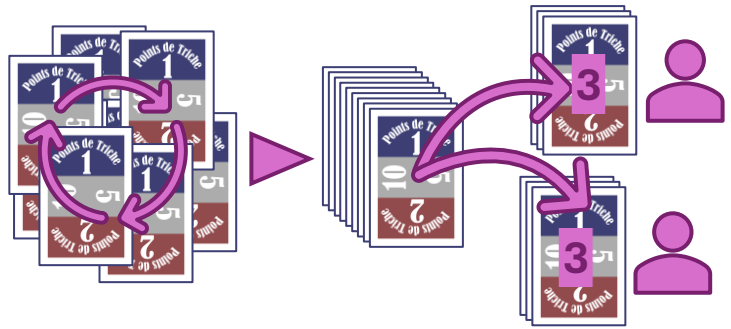


rote-blaue Karten (É) in zwei Orientierungen



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. Auch die Diagonalpositionen sind 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 **in beide Richtungen orientiert** (relevant für Erweiterung).

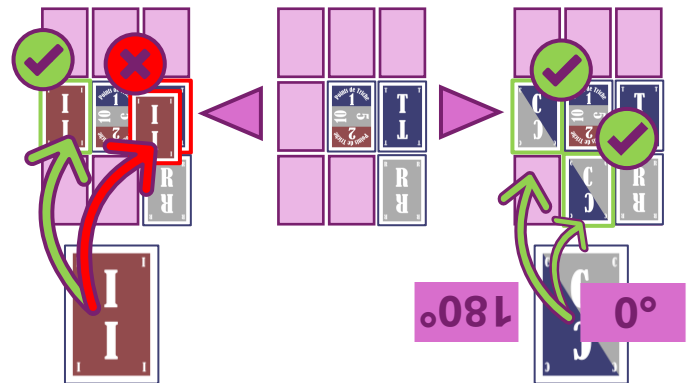
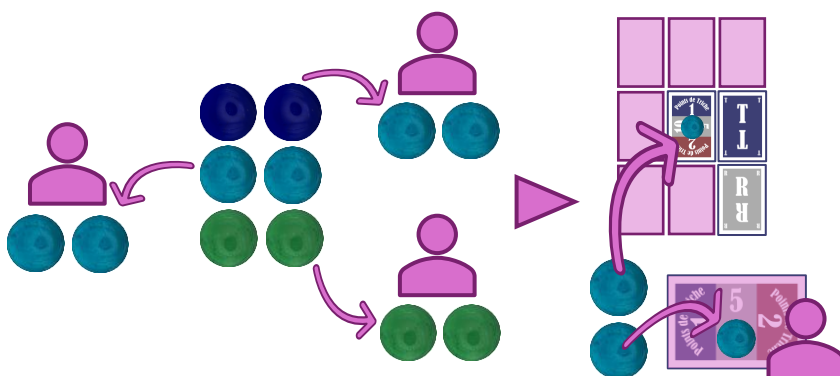


Abbildung: Karte „C“ ist aus der Erweiterung (S. 6).

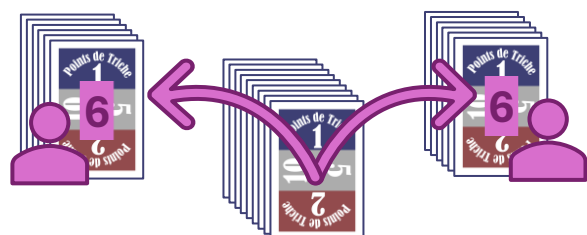


Danach sucht sich jeder von euch einen der sechs Spielerfarben aus und nimmt sich die beiden Glassteine in dieser Farbe. Legt einen eurer Glassteine mittig auf die verdeckte Karte eures Carrés und den anderen vor euch.

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 Handkarten** aus. Diese sechs Karten werden im Verlauf der Spielrunde **alle** angelegt werden.

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

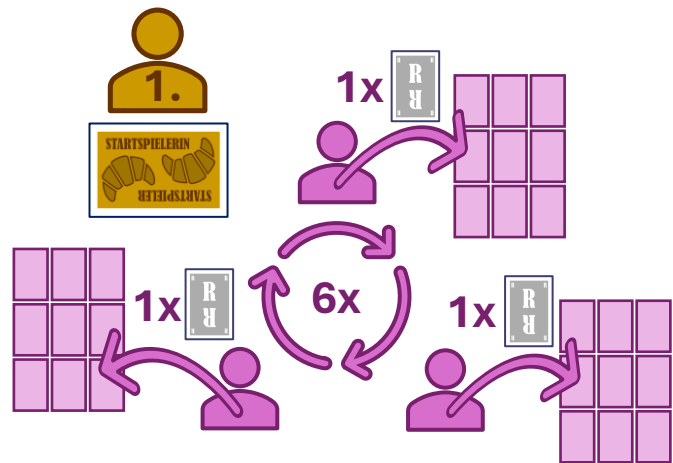


Ablauf eines Spielzugs

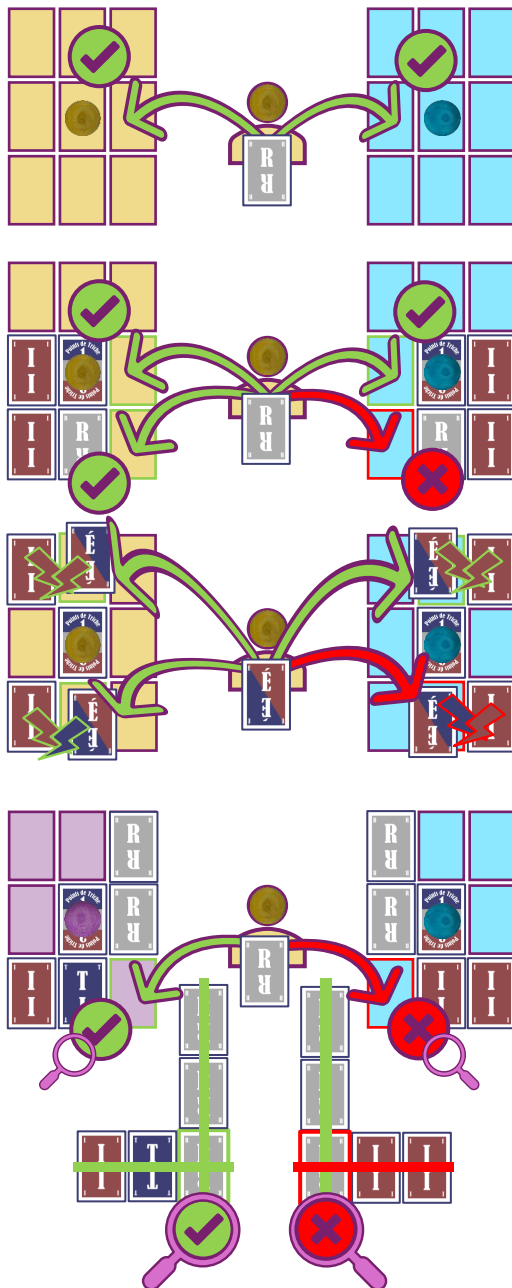
Startspieler ist, wer zuletzt ein **Croissant** gegessen hat. Beginnend mit diesem legt ihr reihum **eine** eurer Handkarten an ein Carré an:

1. Ein Passen ist **nicht** möglich.
2. Anlegen könnt ihr am eigenen Carré aber auch **an denen eurer Mitspieler**.
3. Alle Karten müssen **offen** und auf **freie** Carré-Felder angelegt werden.

Auf diese Art und Weise habt ihr **bei Rundenende** alle eure sechs Handkarten gelegt und **vor jedem** liegt ein **vollständiges Carré**.



Regeln zum Anlegen von Karten an Carrés



Anlegen darfst Du grundsätzlich an jede **freie** Position eines Carrés, egal ob es im Moment **A)** Dir oder **B)** einem Mitspieler gehört.

Allerdings gelten folgende Unterschiede:

- A) Du darfst die Karte **beliebig** platzieren.
- B) Du musst die Karte **punktkonform** platzieren.

Punktkonformität: Die Karte darf nur so ins fremde Carré gelegt werden, dass **die Reihe und (!) die Spalte** an denen sie beteiligt ist, **punktbringend*** vollendet wird bzw. eine punktbringende Vollendung noch möglich wäre.

*Für die Erweiterung (S. 6) relevant: Ist die neue Karte die zweite Karte in einer Reihe, Spalte oder Diagonale, so muss in allen Fällen **perspektivisch** noch die Möglichkeit für eine punktbringende Vollendung bestehen. Diese Regel betrifft nur die zweifarbigen Karten, die „verkehrt herum“ gelegt bereits als zweite Karte eine Reihe oder Spalte wertlos machen können.*

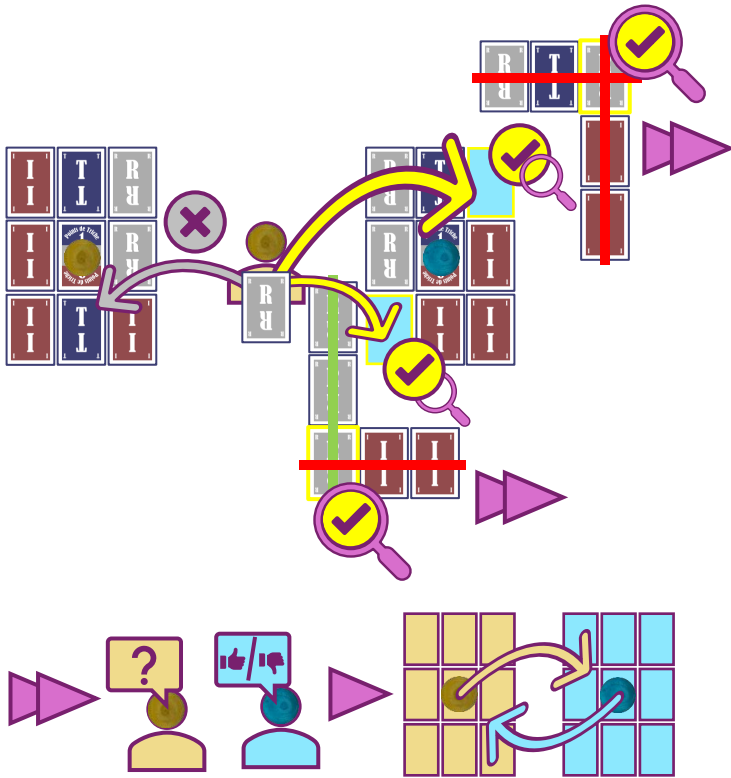
Kannst Du keine Karte punktkonform in ein fremdes Carré legen, so **musst** Du stattdessen eine Karte **in Dein eigenes Carré** legen.

***Punktbringend** ist eine Reihe, Spalte oder Diagonale immer dann, wenn sie aus **drei gleichen** (z.B.: T-T-T) oder **drei verschiedenen** (z.B.: R-T-I) Karten besteht.

Wird mit der Erweiterung gespielt, gibt es zusätzliche, punktbringende Kombinationen (zweifarbige, siehe S. 7).

Nicht punktbringend sind folglich alle anderen Kombinationen (z.B.: R-T-R, T-T-I, I-I-R).

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:

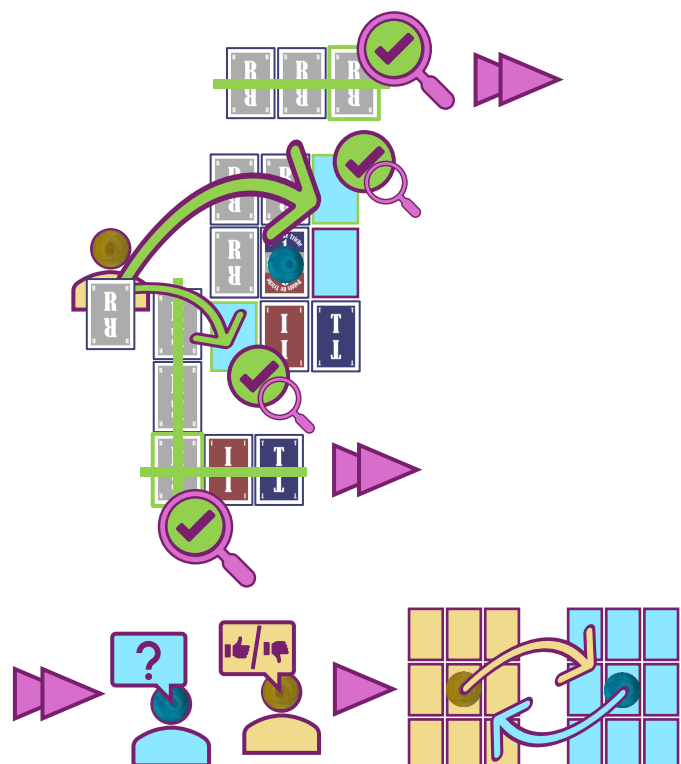
Vollendest Du **punktkonform** eine Reihe oder Spalte aus drei offen liegende Karten in einem **fremden Carré**, so **kannst** Du dieses **erobern**.

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

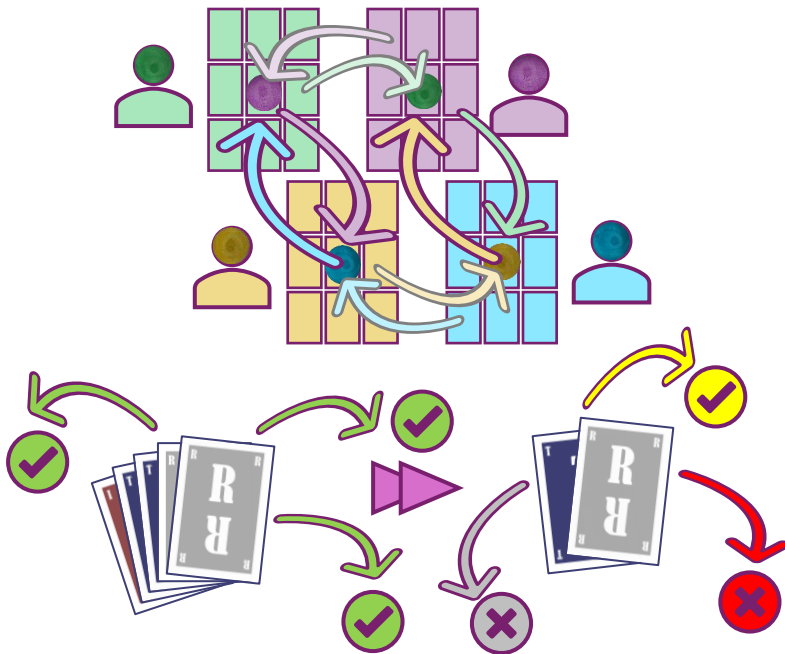
Habt ihr aufgepasst? Die Regeln für die Eroberung entsprechen grundsätzlich den generellen Anlegeregeln in fremden Carrés:

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

Rundenende & Punktwertung

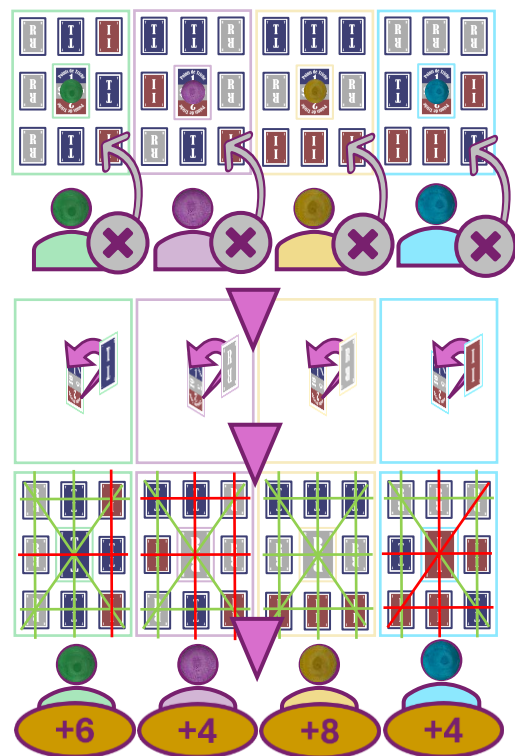
Nachdem ihr alle eure sechs Handkarten angelegt habt, endet die Spielrunde. Jetzt sollten **alle Carrés vollständig** sein, also aus 3x3 Karten bestehen.

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?



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 Rundenende noch einmal um 180° gedreht werden.

Das Rundenende bleibt ansonsten unverändert.

Punktwertung:

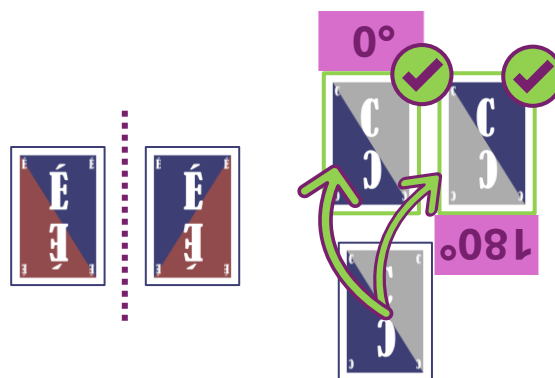
Die neuen, zweifarbigen Kombinationen geben je **drei Punkte**.

Die Punktwertung bleibt ansonsten unverändert.

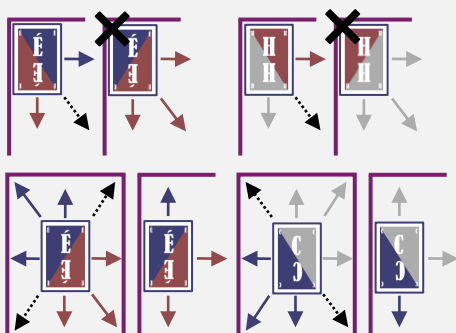
Die zweifarbigen Karten

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.

Wenn unter Deinen sechs Handkarten weniger als zwei zweifarbige Karten sind, so darfst Du beliebig viele Deiner Handkarten in den Nachziehstapel zurückmischen und dann wieder auf sechs Handkarten nachziehen. Hast Du dann immer noch nicht mindestens zwei zweifarbige Handkarten, darfst Du diesen Vorgang noch bis zu zwei zusätzliche Male wiederholen.



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



- 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.
- 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.

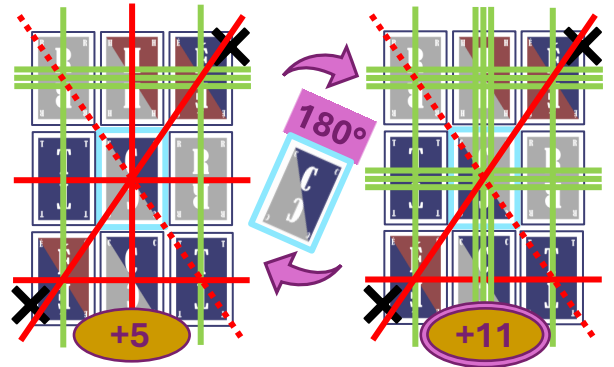
Die Karte zählt als Karte **ohne Farbe** in Richtung der Diagonale, in die ihre Farbtrennlinie verläuft.

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

Die Zweifarbigen-Kombination

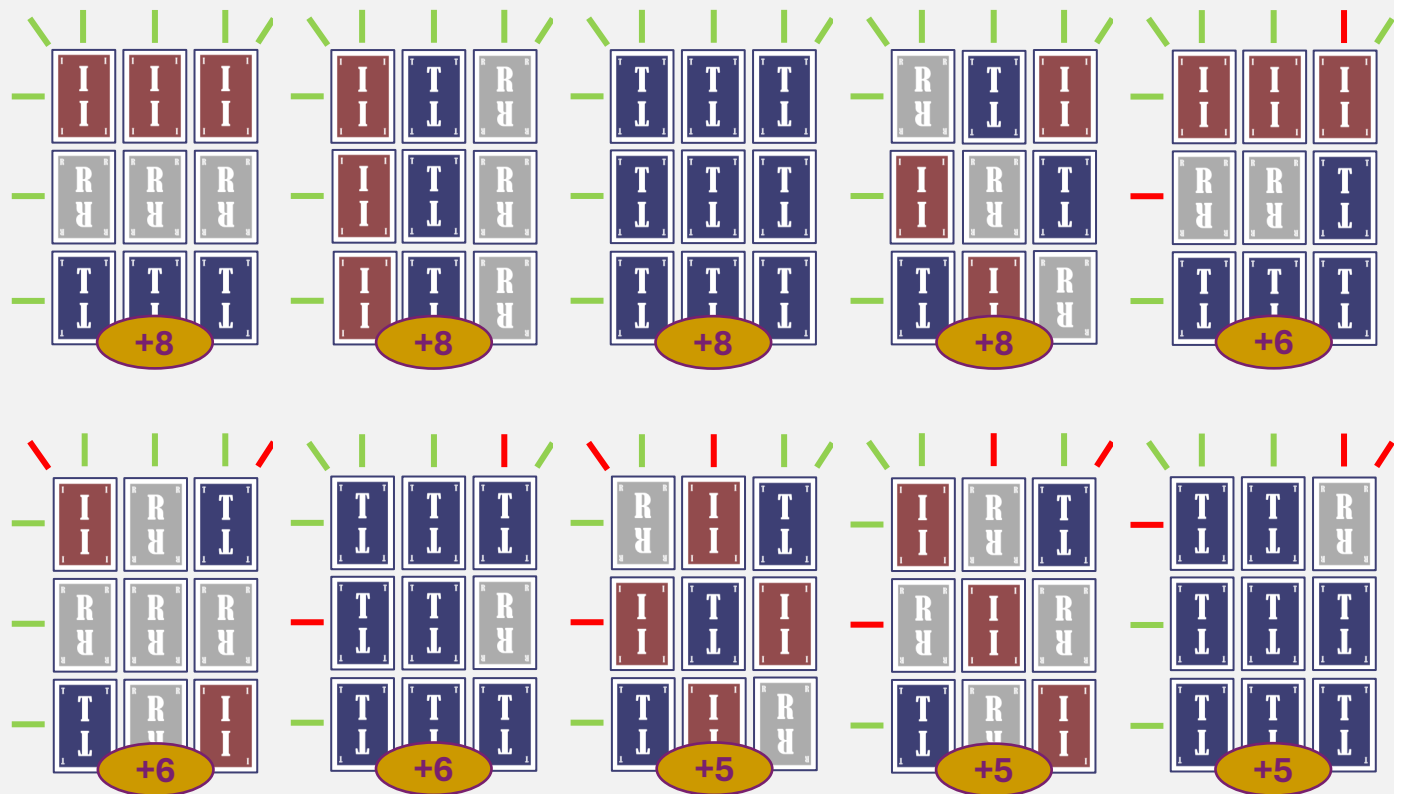
Mit den zweifarbigen Karten kommt eine weitere, mögliche Kombination ins Spiel, diese bringen **je 3 Punkte**:

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!

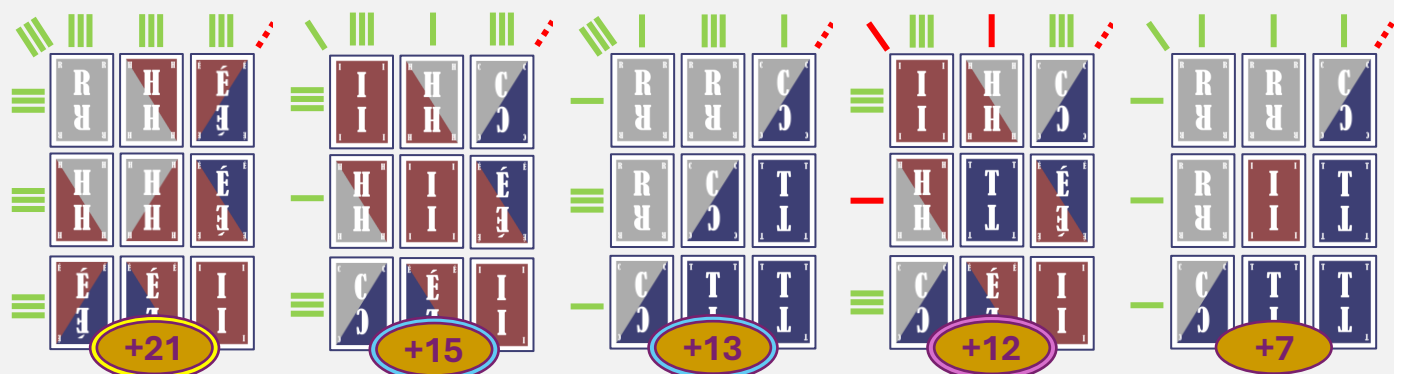


Ende der Sonderregeln

Grundspiel – Beispiele für vollständige Carrés



Erweiterung – Beispiele für vollständige Carrés



Ende Beispiele