

TRIPLE³

Auteur: Maureen Hiron
 Design: Schwarzschild, DE Ravensburger
 Illustratie: Pragmadesign
 Redactie: Stefan Brück
 Design spelregels: Grafikhäusle G. Köslér

Een razendsnel kaartenaflegspel
 voor 2 tot 4 spelers vanaf 8 jaar

Spelmateriaal

64 kaarten

in vier verschillende kleuren (rood, blauw, paars en geel),
 vormen (cirkel, ruit, plus en ster)
 en aantallen (0, 1, 2 en 3)

2 extra kaarten (leeg)

12 fiches

Doel van het spel

In dit razendsnelle spel, probeert iedere speler zijn kaarten zo snel mogelijk kwijt te raken door in het midden op tafel "triples" met ze te maken. Dat zijn combinaties van drie kaarten op een rij, in een kolom of diagonaal, die alle één van de drie eigenschappen kleur, vorm of hoeveelheid, met elkaar gemeen hebben, *dus bv. drie keer rood of drie 2en of drie keer een ruit of...*

Zo maken de spelers met hun kaarten supersnel steeds weer nieuwe triples, **tot iemand zijn laatste kaart aflegt en wint.**



Spelvoorbereiding

Schud de 64 kaarten goed. Leg dan de eerste 9 kaarten open in een kader van 3 x 3 zo op tafel, dat jullie er allemaal goed bij kunnen.

Vervolgens verdelen jullie de overige kaarten omgekeerd zo onder elkaar, dat ieder evenveel kaarten krijgt. Kaarten die overblijven leg je vervolgens gewoon open op een willekeurige kaart van het kader.

Leg jullie kaarten als blinde stapel voor je (nog niet kijken!).

De fiches heb je alleen nodig, als jullie meer rondes spelen. Leg ze voor dit geval klaar.

Spelverloop

Na het commando "Klaar voor de start af!" proberen jullie allemaal **tegelijkertijd** zo snel mogelijk jullie kaarten **passend** op het 3 x 3 kader in het midden op tafel af te leggen. Wie zo als eerste al zijn kaarten kwijt is, is de winnaar.

- Je mag net zoveel kaarten in je hand houden als je wilt. Op welke manier en hoeveel kaarten je dus van je stapel in je hand neemt, om ze daarna op tafel te kunnen afleggen, mag iedere speler zelf weten. *Zo speelt de één tijdens het spel bijvoorbeeld liever steeds met slechts 2 of 3 kaarten in z'n hand terwijl een ander liever uit meer kaarten in z'n hand wil kiezen. Dit moet ieder voor zich beslissen...*
- Je mag echter altijd maar **één** enkele passende kaart afleggen, dus nooit meer tegelijkertijd. De nieuwe kaart wordt daarbij altijd op een al uitleggende kaart gelegd, d.w.z. het 3 x 3 kader blijft altijd bestaan – maar met ongelijke stapels.

- Iedere afgelegde kaart moet samen met twee al uitleggende kaarten een **nieuwe triple** vormen, in een rij, in een kolom of in één van de beide diagonalen. Dat wil zeggen, alle drie de betreffende kaarten moeten minstens **een eigenschap** (kleur, vorm of aantal) met elkaar gemeen hebben – en de eigenschap moet bovendien een **andere** zijn dan die, die daarvoor is uitgelegd!

(Zie uitgebreide voorbeelden onder.)

Tip: als bij het afleggen in een rij, kolom of diagonaal ook nog een tweede eigenschap overeenkomt, is dat niet in je voordeel en ook niet in je nadeel. Hetzelfde geldt, wanneer een afgelegde kaart ook een triple vormt in een andere rij, kolom of diagonaal.

Voorbeelden voor triples

Op kaart **1** kan "blauw" op "1" worden afgelegd.

Op kaart **2** kan "1" worden afgelegd.

Op kaart **3** kan "blauw" worden afgelegd.

Op kaart **4** kan "0" of "blauw" worden afgelegd.

Op kaart **5** kan op dit moment niets worden afgelegd.

Op kaart **6** kan "1" worden afgelegd.

Op kaart **7** kan "cirkel" of "1" worden afgelegd.

Op kaart **8** kan op dit moment niets worden afgelegd.

Op kaart **9** kan "cirkel", "paars" of "3" worden afgelegd.



De kaart "blauwe cirkel met 2" mag niet op de kaarten **2**, **5** of **8** worden afgelegd, omdat dan in de bovenste rij resp. in de middelste kolom de eigenschap "cirkel" niet zou veranderen. Op de kaarten **1** of **3** mag ze wel worden afgelegd, omdat dan in de diagonalen resp. de rechter kolom steeds een nieuwe triple ("blauw") verschijnt. Bovendien kan ze ook op de kaarten **4** ("blauw"), **7** ("cirkel") of **9** ("cirkel") worden afgelegd, echter niet op kaart **6**.

- Steeds als een speler een triple vormt, moet hij **hardop** de eigenschap noemen, *dus bv. "rood" of "cirkel" of "drie"...* Zo blijven de spelers op de hoogte en geeft het hen de mogelijkheid te kijken of het klopt.
- Het kan gebeuren, dat een speler geen kaart kan uitspelen, omdat ze **allemaal niet passen**. In dit geval moet hij wachten tot zich een nieuwe kans voordoet. Kan echter niemand meer afleggen, dan eindigt het spel (zie einde van het spel).

Vertriolet?

Mocht er in de hitte van de strijd iets verkeerd gaan (verkeerd afgelegd, verschoven stapel in het midden van de tafel, gevallen kaarten enz.), roep je "Stop!" en onderbreek je kort het spel tot alles weer in orde is.

Einde van het spel

Zodra een speler zijn laatste kaart aflegt, roept hij "*uitgetriplet!*" en heeft gewonnen. Het spel is echter ook afgelopen, als geen speler meer een passende kaart kan afleggen. In dat geval wint de speler met de minste restkaarten.

Als jullie vanaf het begin hebben afgesproken meer rondes te spelen, dan krijgt iedere winnaar van een ronde een fiche. De speler die als eerste 4 fiches heeft, is de winnaar.

Variant

Doen er spelers mee die niet even sterk zijn, dan kunnen jullie van te voren afspreken met een "**handicap**" te spelen: bij deze variant krijgen de ervaren spelers in het begin van het spel gewoon meer kaarten dan de anderen.

© 2013 Ravensburger Spieleverlag GmbH

www.ravensburger.com

Ravensburger B.V.
Postbus 289
NL-3800 AG Amersfoort

Ravensburger NV/SA
BITM Atomiumsquare Box 357
B-1020 Brussel - Bruxelles

TRIPLE³

Auteur : Maureen Hiron
 Design : Schwarzschild, DE Ravensburger
 Illustrations : Pragmadesign
 Rédaction : Stefan Brück
 Design notice : Grafikhäusle G. Köslér

Un jeu de défausse rapide
 pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans



Contenu

64 cartes

de 4 couleurs (rouges, bleues, violettes et jaunes),
 4 formes (cercle, losange, plus et étoile)
 et 4 quantités (0, 1, 2 et 3) différentes

2 cartes de remplacement (blanches)

12 jetons

But du jeu

Dans ce jeu au rythme effréné, chacun tente de se défausser de ses cartes le plus vite possible, en constituant des « Triples » au milieu de la table. Il s'agit de combinaisons de 3 cartes alignées, horizontalement, verticalement ou en diagonale, qui possèdent toutes les trois une caractéristique commune : même couleur, même forme ou même quantité. *Par exemple : trois cartes rouges, trois « 2 » ou trois losanges, etc.*

À une vitesse vertigineuse, les joueurs forment ainsi sans cesse de nouveaux Triples avec leurs cartes **jusqu'à ce que l'un d'eux défausse sa dernière carte et remporte la partie.**



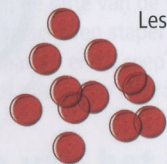
Préparation

Bien mélanger les 64 cartes. Avec les 9 premières cartes, former un carré de 3x3 cartes au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs.



Distribuer ensuite les autres cartes de manière à ce que chacun en ait le même nombre. Les cartes restantes sont simplement empilées sur n'importe quelles cartes du carré, face visible.

Chacun place son paquet de cartes devant lui, face cachée (ne pas les regarder pour l'instant !).



Les jetons ne servent que si les joueurs décident de jouer plusieurs manches de suite. Dans ce cas, gardez-les à portée de main.

Déroulement de la partie

Au signal « **À vos Triples... Prêts ? Partez !** », tous les joueurs **en même temps** essayent de placer **correctement** et le plus vite possible leurs cartes sur le carré de 3x3. Le premier qui parvient ainsi à se défausser de toutes ses cartes remporte la partie.

- Le nombre de cartes en main n'est pas limité. Chaque joueur est libre de piocher quand bon lui semble dans son paquet et d'avoir le nombre de cartes qu'il veut en main à la fois, pour les placer ensuite au milieu de la table. *L'un jouera peut-être tout le temps avec seulement 2 ou 3 cartes en main, par exemple, tandis qu'un autre préférera pouvoir choisir parmi plus de cartes. À chacun de trouver la tactique qui lui convient le mieux...*

- Par contre, un joueur ne peut jamais poser plus d'une **carte à la fois**. Cette nouvelle carte doit toujours recouvrir une carte déjà posée. Cela signifie que le carré de 3x3 ne change pas et que seul le nombre de cartes empilées sur chaque paquet varie.

- Chaque nouvelle carte posée doit former un **nouveau Triple** avec deux cartes déjà présentes, soit horizontalement, soit verticalement, soit dans l'une des deux diagonales. Cela signifie que ces 3 cartes doivent posséder au moins **une caractéristique** commune (couleur, forme ou quantité) et que celle-ci doit être **différente** de celle qui existait avant ! (voir exemple détaillé, plus loin).

Remarque : Si la pose d'une carte ajoute une seconde caractéristique commune dans une rangée, une colonne ou une diagonale, cela ne crée aucun avantage ou désavantage. Il en va de même si une carte forme un autre Triple dans une autre rangée, colonne ou diagonale.

Exemples de Triples

Sur la carte **1** peuvent être posés soit « bleu », soit « 1 ».

Sur la carte **2** peut être posé « 1 ».

Sur la carte **3** peut être posé « bleu ».

Sur la carte **4** peuvent être posés soit « 0 », soit « bleu ».

Sur la carte **5** rien ne peut être posé actuellement.

Sur la carte **6** peut être posé « 1 ».

Sur la carte **7** peuvent être posés soit « cercle », soit « 1 ».

Sur la carte **8** rien ne peut être posé actuellement.

Sur la carte **9** peuvent être posés soit « cercle », soit « violet », soit « 3 ».



La carte « cercle bleu 2 » ne peut pas être posée sur les cartes **2**, **5** ou **8** car elle ne modifierait pas la caractéristique « cercle » dans la rangée du haut ou la colonne du milieu. Par contre, elle peut être posée sur les cartes **1** ou **3**, car elle formerait un nouveau Triple (« bleu ») dans la diagonale ou dans la colonne de droite. Elle pourrait également être posée sur les cartes **4** (« bleu »), **7** (« cercle ») ou **9** (« cercle »), mais pas sur la carte **6**.



- À chaque fois qu'un joueur forme un Triple, il doit annoncer sa caractéristique à **voix haute**, par exemple : « rouge » ou « cercle » ou « trois »... Cela permet d'informer les autres joueurs et leur donne la possibilité de vérifier que ce Triple est bien valable.
- Il peut arriver qu'un joueur ne puisse pas poser car **aucune de ses cartes ne convient** pour l'instant. Dans ce cas, il doit attendre qu'une nouvelle occasion se présente. Si aucun joueur ne peut plus poser, la partie est terminée (voir Fin de la partie).

Bad Triple ?

Si quelque chose dérape dans le feu de l'action (carte mal placée, paquet qui glisse au milieu de la table, cartes qui tombent,...), les joueurs doivent crier « **stop !** » et la partie est momentanément interrompue jusqu'à ce que tout soit rentré dans l'ordre.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a posé sa dernière carte, il crie « *Fini !* » et remporte la partie. Le jeu s'arrête également si plus personne ne peut placer de carte. Dans ce cas, le vainqueur est celui à qui il en reste le moins.

Si les joueurs avaient convenu de disputer plusieurs manches au début, le vainqueur de chaque manche gagne un jeton. Le premier à remporter 4 jetons gagne la partie.

Variante

Si les joueurs sont de niveau inégal, il est également possible de jouer avec un « **handicap** » : les joueurs expérimentés reçoivent simplement plus de cartes que les autres, selon leur niveau.

© 2013 Ravensburger Spieleverlag GmbH

www.ravensburger.com

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach
F-68120 Pfastatt

Distribution CH :

Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos