TRIQUETA

Keine Lust Regeln zu lesen? Schaut euch das Erklärvideo an:
triqueta.deep-print-games.com

Ein Spiel von Stefan Dorra und Ralf zur Linde
für 2 bis 5 Personen, ab 7 Jahren

Was bedeutet Triqueta?



Die Triqueta ist ein Symbol, das sich seit Jahrtausenden durch die Geschichte und die verschiedensten Kulturkreise zieht. Ihr Name bedeutet „Knoten der Dreisamkeit" und steht ganz allgemein für die Verbindung von drei Dingen.

Spielziel

Du trittst gegen die anderen an, um Tiere zu sammeln. Über 4 Runden deckt ihr dabei reihum Tiersteine auf und legt sie an Tierreihen an. Eine Runde endet, sobald ihr alle jeweils eine der Tierreihen genommen habt und aus der Runde ausgestiegen seid.

Dein Ziel ist es, bei Spielende die meisten Punkte zu haben. Das geht am besten, wenn du von den 6 verschiedenen Tieren jeweils genau **3 Tiersteine** besitzt. Denn 3 gleiche Tiersteine bilden eine Triqueta und das bringt viele Punkte. Doch Vorsicht: 4 oder mehr gleiche Tiersteine bringen stattdessen Minuspunkte.



Spielmaterial

60 Tiersteine

10 x Hase (Wert 5) 

10 x Eule (Wert 6) 

10 x Hirsch (Wert 7) 

10 x Wildschwein (Wert 8) 

10 x Widder (Wert 9) 

10 x Bär (Wert 10) 

5 Reihenmarker 

3 Baumplättchen 

1 Startfelsen 



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

Spielvorbereitung

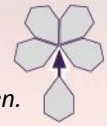
- Legt in der Tischmitte so viele **Reihenmarker** untereinander aus, wie Personen mitspielen.
  Jeder dieser Marker bildet den Anfang einer *Tierreihe*. Legt überschüssige Reihenmarker in die Schachtel zurück.

Beispiel:
Im Spiel zu dritt werden 3 Reihenmarker ausgelegt.

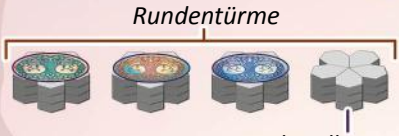


- Mischt die **60 Tiersteine** verdeckt. Bildet dann mit ihnen oberhalb der Reihenmarker insgesamt 4 verdeckte *Rundentürme*.

Baut die Türme auf, indem ihr die spitzen Enden von jeweils 5 verdeckten Tiersteinen zu einer „Blume" zusammenlegt. Stapelt dann pro Turm jeweils 3 solcher „Blumen" übereinander. Somit besteht jeder Turm aus 15 Tiersteinen.



- Legt auf 3 der Türme je 1 **Baumplättchen**.
  Der Turm ohne Baumplättchen ist der *aktuelle Turm*.



- Die jüngste Person erhält den **Startfelsen**.



Spielablauf

Gespielt wird über 4 Runden. Jede **Runde** läuft wie folgt ab:

Die Person, die den Startfelsen hat, beginnt die Runde mit ihrem ersten Zug. Danach verläuft die Runde stets im Uhrzeigersinn. Reihum führt ihr dabei solange je einen Zug aus, bis ihr alle aus der Runde ausgestiegen seid.

Was tust du in deinem Zug?

Immer wenn du an die Reihe kommst, musst du eine der folgenden Aktionen ausführen:

ENTWEDER ***Aktion A:*** **Tierstein ziehen** *ODER* ***Aktion B:*** **Tierreihe nehmen**

Aktion A: Tierstein ziehen

Nimm einen Tierstein vom aktuellen Turm und sieh ihn dir geheim an. Entscheide dann, ob du den Tierstein in eine Tierreihe legen willst (*siehe Option 1*) oder verdeckt behalten möchtest (*siehe Option 2*).



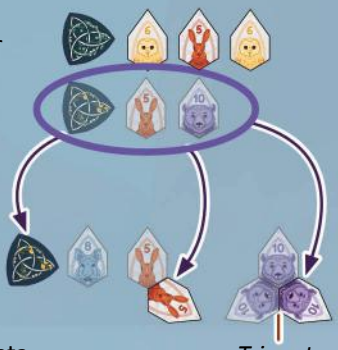
Option 1:
Lege den gezogenen Tierstein offen an eine der Tierreihen in der Tischmitte an (also neben einen der dortigen Reihenmarker).
Es ist egal, wie viele Tiersteine bereits in der gewählten Reihe liegen.

Option 2:
Lege den gezogenen Tierstein verdeckt vor dir ab, ohne ihn den anderen zu zeigen. Dieser Tierstein bleibt bis zum Spielende verdeckt vor dir liegen (du selbst darfst ihn aber jederzeit geheim anschauen).
Achtung: Du darfst diese Option maximal **zweimal** im Laufe des Spiels wählen. Sobald du 2 verdeckte Tiersteine vor dir liegen hast, ist für dich nur noch Option 1 möglich.

Aktion B: Tierreihe nehmen (und aus der Runde aussteigen)

Statt einen Tierstein vom Turm zu ziehen, nimm eine der Tierreihen aus der Tischmitte (einschließlich all ihrer Tiersteine und des Reihenmarkers). Das darf auch eine Reihe sein, die noch keinen Tierstein enthält.

Lege den Reihenmarker vor dir ab, um anzuzeigen, dass du aus der Runde ausgestiegen bist. Die genommenen Tiersteine legst du offen und gut sichtbar vor dir ab. Dabei musst du jeweils alle **gleichen** Tiersteine, die du hast, zusammen gruppieren.
Sobald du 3 gleiche Tiersteine hast, bilden diese eine **Triqueta**. Bekommst du im Spielverlauf noch weitere Tiersteine desselben Tiers, musst du diese auf der Triqueta stapeln. (Du kannst pro Tier nur eine Triqueta bilden.)


Triqueta

Nachdem du deine Aktion ausgeführt hast, ist die nächste Person mit ihrem Zug an der Reihe.

Wie geht die Runde weiter, wenn du ausgestiegen bist?

Wer ausgestiegen ist (und somit einen Reihenmarker vor sich liegen hat), wird für den Rest der Runde übersprungen. Irgendwann verbleibt auf diese Weise nur noch eine Person in der Runde sowie eine letzte Tierreihe in der Tischmitte. Die verbliebene Person kann nun noch so oft Aktion A ausführen, wie sie es für richtig hält. Irgendwann muss sie die letzte Tierreihe jedoch in jedem Fall nehmen.

Sollte der aktuelle Turm irgendwann leer sein, kann nur noch Aktion B gewählt werden.

Wann endet die Runde?

Sobald die letzte Person die letzte Tierreihe aus der Tischmitte genommen hat, nimmt sie auch den **Startfelsen** an sich. Damit ist die Runde zu Ende. Sollte der aktuelle Turm noch verdeckte Tiersteine enthalten, werden diese nun unbesehen in die Schachtel gelegt. Im Anschluss müsst ihr noch die von euch genommenen **Reihenmarker** wieder in der Tischmitte auslegen (so wie bei der Spielvorbereitung).

Falls nun noch ein oder mehrere Rundentürme übrig sind, wählt die Person, die den Startfelsen hat, einen davon als aktuellen Turm aus. Dazu nimmt sie dessen **Baumplättchen** herunter und legt es vor sich ab. Dann beginnt sie die nächste Runde.

Falls kein Rundenturm mehr übrig ist, endet das Spiel.

Spielende

Das Spiel endet nach der vierten Runde. Nun findet die **Punktwertung** statt.
Diese führt jede Person für sich wie folgt durch:

Hast du einen oder zwei verdeckte Tiersteine vor dir liegen? Dann musst du für jeden davon entscheiden, ob du ihn jetzt:

- offen deinen anderen gesammelten Tiersteinen hinzufügst oder
- verdeckt zurück in die Schachtel legst.



Geh im Anschluss für **jedes der 6** verschiedenen Tiere durch, wie viele Tiersteine du von diesem besitzt und wie viele Punkte es dir einbringt:

Besitzt du keinen Tierstein des jeweiligen Tiers, erhältst du **0 Punkte**.



Besitzt du genau 1 Tierstein des Tiers, erhältst du dafür **1 Punkt**.



Besitzt du genau 2 Tiersteine des Tiers, erhältst du dafür **2 Punkte**.



Besitzt du genau 3 Tiersteine des Tiers (= eine Triqueta), erhältst du so viele Punkte dafür, wie es dem **aufgedruckten Wert** des Tiers entspricht (5 bis 10 Punkte).



Besitzt du mehr als 3 Tiersteine des Tiers, ist die Triqueta nichts wert. Stattdessen erhältst du **1 Minuspunkt pro Tierstein, der auf der Triqueta gestapelt ist**.

Sobald du für alle Tiere deine Punkte ermittelt hast, zähle sie zusammen.
Hast du den Startfelsen, erhältst du dafür 1 Punkt.
Für jedes vor dir liegende Baumplättchen erhältst du ebenfalls 1 Punkt.

Wer insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt die daran beteiligte Person, die mehr Tiersteine hat. Bei erneutem Gleichstand gewinnen alle daran Beteiligten gemeinsam.

Wertungsbeispiel: *Du besitzt bei Spielende Folgendes:*



2 x Hase:	3 x Eule:	1 x Hirsch:	3 x Wildschwein:	5 x Bär:	Startfelsen:	2 x Baumplättchen:	
2 Punkte	6 Punkte	1 Punkt	8 Punkte	-2 Punkte	1 Punkt	2 Punkte	= **18 Punkte**

In unserer **Deep Print Games App** findet ihr virtuelle Wertungsblätter zu all unseren Spielen.
Jetzt kostenlos im App Store und bei Google Play.

Spieldesign: Stefan Dorra, Ralf zur Linde
Artwork: Annika Heller
Entwicklung: Peter Eggert, Viktor Kobilke
Spielanleitung: Viktor Kobilke

© 2023 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin,
Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.

www.deep-print-games.com

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele