

# TRIPLE<sup>3</sup>

Autorin: Maureen Hiron  
Redaktion: Stefan Brück  
Design Spielanleitung: Grafikhäusle G. Kössler

Ein rasantes Kartenablegespiel  
für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

## Spielmaterial

**64 Spielkarten;** sie zeigen:

- vier verschiedene Farben: Rot, Blau, Lila und Gelb
- vier verschiedene Formen: Kreis, Karo, Plus und Stern
- vier verschiedene Mengen: 0, 1, 2 und 3 Wellen

**2 Ersatzkarten** (leer)

**12 Chips**

## Spielziel

In diesem temporeichen Spiel versucht jeder, seine Karten so schnell wie möglich loszuwerden, indem er mit ihnen in der Tischmitte „Triples“ bildet. Das sind Kombinationen aus drei Karten in einer Reihe, Spalte oder Diagonalen, die alle eine der drei Eigenschaften Farbe, Form oder Menge gemeinsam haben, *also z.B. dreimal Rot oder drei 3er oder dreimal Stern oder ...*

So bilden die Spieler in rasanter Geschwindigkeit mit ihren Karten immer wieder neue Triples, **bis jemand seine letzte Karte ablegt und gewinnt.**

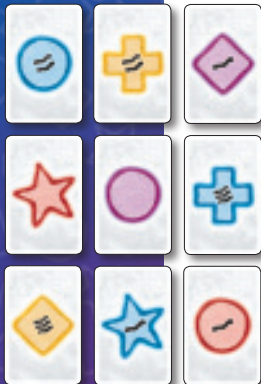
Ravensburger





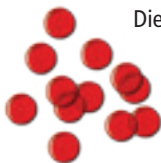
## Spielvorbereitung

Mischt die 64 Karten gut. Legt dann die ersten 9 Karten offen zu einem 3 x 3-Raster so in der Tischmitte aus, dass er von euch allen gut erreichbar ist.



Anschließend verteilt ihr verdeckt die restlichen Karten so unter euch, dass jeder gleich viele Karten erhält. Überzählige Karten legt ihr anschließend einfach offen auf eine beliebige Karte des Rasters.

Legt eure Karten als verdeckten Stapel vor euch ab. *(Noch nicht anschauen!)*



Die Chips benötigt ihr nur, wenn ihr mehrere Durchgänge spielt. Legt sie für diesen Fall bereit.

## Spielverlauf

Nach dem Kommando „**Auf die Triple ... fetzig ... los!**“ versucht ihr alle **gleichzeitig**, so schnell wie möglich eure Karten **passend** auf dem 3 x 3-Raster in der Tischmitte abzulegen. Wer so als Erster alle seine Karten losgeworden ist, ist Gewinner.

- Es gibt kein Handkartenlimit. In welcher Weise und wie viele Karten ihr also von eurem Stapel auf die Hand nehmt, um sie danach in der Tischmitte ablegen zu können, ist jedem von euch selbst überlassen. *So spielt der eine während des Spiels beispieelsweise lieber immer nur mit 2 oder 3 Karten auf der Hand, während ein anderer eher aus mehr Handkarten auswählen möchte. Hier kann jeder den für sich besten Weg finden ...*
- Ihr dürft aber immer nur **eine** einzelne passende Karte ablegen, also nie mehrere gleichzeitig. Die neue Karte wird dabei immer auf eine bereits ausliegende Karte abgelegt, d.h. der **3 x 3-Raster** bleibt immer bestehen – durchaus aber mit verschiedenen hohen Stapeln.

- Jede abgelegte Karte muss zusammen mit zwei bereits ausliegenden Karten ein **neues Triple** bilden, entweder in einer Reihe, in einer Spalte oder in einer der beiden Diagonalen. Das heißt, alle drei betreffenden Karten müssen wenigstens **eine Eigenschaft** (Farbe, Form oder Menge) gemeinsam haben – und die Eigenschaft muss zudem eine **andere** sein als die, die dort zuvor auslag!  
(Siehe ausführliche Beispiele unten.)

*Hinweis: Sollte beim Ablegen in einer Reihe, Spalte oder Diagonalen auch noch eine zweite Eigenschaft übereinstimmen, ist dies weder förderlich noch hinderlich. Dasselbe gilt, wenn eine abgelegte Karte auch ein Triple in einer weiteren Reihe, Spalte oder Diagonalen bildet.*

## Beispiele für Triples

Auf Karte **1** kann „Blau“ oder „1“ abgelegt werden.

Auf Karte **2** kann „1“ abgelegt werden.

Auf Karte **3** kann „Blau“ abgelegt werden.

Auf Karte **4** kann „0“ oder „Blau“ abgelegt werden.

Auf Karte **5** kann derzeit nichts abgelegt werden.

Auf Karte **6** kann „1“ abgelegt werden.

Auf Karte **7** kann „Kreis“ oder „1“ abgelegt werden.

Auf Karte **8** kann derzeit nichts abgelegt werden.

Auf Karte **9** kann „Kreis“, „Lila“ oder „3“ abgelegt werden.



Die Karte „blauer 2er-Kreis“ darf nicht auf den Karten **2**, **5** oder **8** abgelegt werden, weil sich dadurch in der oberen Reihe bzw. in der mittleren Spalte die Eigenschaft „Kreis“ nicht verändern würde. Auf den Karten **1** oder **3** darf sie aber abgelegt werden, weil sich dadurch in der Diagonalen bzw. der rechten Spalte jeweils ein neues Triple („Blau“) ergäbe. Zudem dürfte sie auch auf den Karten **4** („Blau“), **7** („Kreis“) oder **9** („Kreis“) abgelegt werden, nicht aber auf Karte **6**.

- Immer wenn ein Spieler ein Triple bildet, muss er **laut** dessen Eigenschaft nennen, *also z.B. „Rot“ oder „Kreis“ oder „Zwei“...* Dies hält die Mitspieler auf dem Laufenden und gibt ihnen die Möglichkeit, sich von der Richtigkeit des Triples zu überzeugen.
- Es kann vorkommen, dass ein Spieler keine Karte spielen kann, da gerade **alle nicht passen**. In diesem Fall muss er warten, bis sich eine neue Chance ergibt. Kann aber niemand mehr ablegen, endet damit das Spiel (siehe Spielende).

### Vertriple?

Sollte im Eifer des Gefechtes einmal etwas schiefgehen (falsch abgelegt, verrutschte Stapel in der Tischmitte, heruntergefallene Karten usw.), ruft **„Stop!“** und unterbricht kurz das Spiel, bis alles wieder seine Richtigkeit hat.

## Spielende

Sobald ein Spieler seine letzte Karte ablegt, ruft er **„Ausgetriple!“** und hat gewonnen. Das Spiel endet aber auch, wenn kein Spieler mehr eine passende Karte ablegen kann. In dem Fall gewinnt der Spieler mit den wenigsten Restkarten.

Solltet ihr euch zu Beginn darauf geeinigt haben, mehrere Durchgänge zu spielen, erhält jeder Gewinner eines Durchgangs einen Chip. Wer als Erster vier Chips besitzt, ist Sieger.

### Variante

Spielen unterschiedlich starke Spieler, könnt ihr euch auch darauf einigen, mit **„Handicap“** zu spielen: Hier erhalten die erfahreneren Spieler zu Spielbeginn einfach entsprechend mehr Karten als die anderen.

© 2013 Ravensburger Spieleverlag GmbH

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 24 60  
88194 Ravensburg

Distribution CH:

Carlit+Ravensburger AG  
Grundstr. 9  
CH-5436 Würenlos

Ravensburger