



Die Spielregeln im Überblick

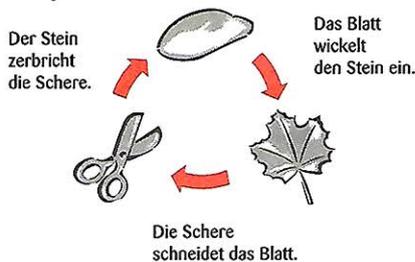
7 Karten für jeden Spieler.
 Der Spieler links vom Kartengeber legt die erste Karte seiner Wahl ab.
 Der Reihe nach wird 1 stärkere Karte als die vorhergehende abgelegt:
 • gleiches Symbol und stärkere Farbe,
 • stärkeres Symbol, Farbe spielt keine Rolle.
 Wenn man keine Karte ablegen kann, wird eine vom Stapel aufgenommen.
 Der erste Spieler, der keine Karten mehr hat, ist der Gewinner.

Inhalt des Spiels

110 Karten in folgender Verteilung:
 • 5 Hinweiskarten • 48 Symbolkarten
 • 45 Ereigniskarten • 12 Sonderkarten

Prinzip des Spiels

Rangfolge der Symbole



Rangfolge der Farben

• Orange ist stärker als Grün.
 • Rot ist stärker als Orange und Grün.
 Grün

Ziel des Spiels

Trepido wird mit 2 bis 10 Spielern gespielt.
 Das Ziel des Spiels besteht darin, alle Karten abzulegen. Um dies zu erreichen, muss jeder Spieler der Reihe nach eine „stärkere“ Karte als sein jeweiliger Vordermann ablegen. Das bedeutet:
 • eine Karte mit dem gleichen Symbol und einer stärkeren Farbe,
 oder
 • eine Karte mit einem unmittelbar stärkeren Symbol, unabhängig von der Farbe,
 oder
 • einen Joker, seine Farbe spielt dabei keine Rolle.

Beispiel: Wenn die zuletzt abgelegte Karte ein GRÜNER STEIN ist ...	darf abgelegt werden ...	darf nicht abgelegt werden ...
• ein ORANGEFARBIGER Stein, • ein ROTER Stein, • ein BLATT, seine Farbe spielt dabei keine Rolle, • ein JOKER.		• ein weiterer GRÜNER Stein, • eine SCHERE, unabhängig von der Farbe.

Der Spieler, der als erster alle Karten abgelegt hat, ist Gewinner der Spielpartie.

Spielverlauf

Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 7 Karten.
 Die restlichen Karten werden als Stapel verdeckt mit der Rückseite nach oben in die Mitte gelegt. Dieser Stapel ist der Aufnahmestapel.

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt und legt eine Karte ab.
 Gespielt wird im Uhrzeigersinn.
 Die Spieler müssen jeweils der Reihe nach eine stärkere Karte auf die zuletzt abgelegte Karte legen.

Wenn ein Spieler keine Karte ablegen kann, muss er eine Karte vom Aufnahmestapel ziehen. Wenn diese Karte gespielt werden darf, kann der Spieler sie sofort ablegen. Wenn dies nicht der Fall ist, muss er die Karte behalten und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Sobald eine Karte abgelegt worden ist, gilt sie als gespielt.
 Die Spielregel erlaubt, dass ein Spieler keine Karte ablegt, obwohl er eine passende Karte hat. Er muss dann aber auf jeden Fall eine weitere Karte vom Aufnahmestapel ziehen. Wenn ein Spieler eine falsche Karte ablegt, muss er diese Karte zurücknehmen, zur Strafe 3 weitere Karten ziehen und der nächste Spieler ist an der Reihe.
 Liegen keine Karten mehr auf dem Aufnahmestapel, werden die gespielten Karten gemischt (bis auf die oberste, denn mit ihr wird weiter gespielt) und erneut als Aufnahmestapel aufgelegt.

Wenn Sie Ihren Trépido-Spielpartien noch mehr Würze verleihen möchten, können Sie auch die Blitzversion spielen: Ein Spieler hat jeweils maximal 5 Sekunden Zeit, um eine Karte zu spielen, wenn er diese Zeit überschreitet, muss er 3 Karten vom Aufnahmestapel ziehen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wettbewerb nach Punkten

Wenn Sie möchten, können Sie mehrere Trépido-Spielpartien als Einheit mit einem Punktsystem spielen. Hier zwei Beispiele zur Vorgehensweise – Ihrer Fantasie für eigene Punktsysteme sind jedoch keine Grenzen gesetzt!

Trépido-Turnier	Trépido-Herausforderung
Das Turnier wird in 10 Partien gespielt. Der Gewinner einer Spielpartie erhält 0 Punkte und gibt die Karten für die nächste Partie aus. Die anderen Spieler erhalten ihre Punkte entsprechend den Karten, die sie noch auf der Hand haben: • 1 grüne Karte: 10 Punkte • 1 orangefarbige Karte: 20 Punkte • 1 rote Karte: 30 Punkte • 1 Sonderkarte (JOKER oder TOTENKOPF): 50 Punkte Gewinner des Trépido-Turniers ist der Spieler, der nach 10 Spielpartien die niedrigste Punktzahl hat.	Der Gewinner einer Spielpartie erhält 1 Punkt (die anderen Spieler erhalten 0 Punkte) und gibt die Karten für die nächste Partie aus. Gewinner der Trépido-Herausforderung ist der Spieler, der als erster 5 Punkte erreicht hat.

Sonderkarten



JOKER

Ein Joker ersetzt jedes beliebige Symbol.
 Der Spieler, der den Joker ausspielt, bestimmt das Symbol mit dem weitergespielt werden soll.



TOTENKOPF

Diese Karte darf nicht ausgespielt werden!
 Wenn Sie die Spielpartie gewinnen möchten, müssen Sie die Totenkopf-Karte unbedingt loswerden.

Ereigniskarten

Die Ereigniskarten sind an ihrer gelben Markierung zu erkennen. Sie werden wie die entsprechenden Symbolkarten gespielt, sind jedoch nicht stärker. Durch Ausspielen der Ereigniskarten kann dem Spiel eine gewisse Wendung gegeben werden:



NOCH EINMAL SPIELEN

Sie legen sofort eine weitere Karte ab.
 Wenn Sie keine Karte ablegen können, müssen sie eine vom Stapel aufnehmen.



SCHNELLIGKEIT

Der Mitspieler, der am schnellsten eine passende Karte ablegt, darf sie liegen lassen.
 Die Spielpartie wird auf Grundlage dieser Karte fortgesetzt.
 Wenn keiner der Spieler eine Karte ablegen kann, geht die Spielpartie in der üblichen Reihenfolge weiter.



+3 KARTEN FÜR DEN NACHFOLGENDEN SPIELER

Der nachfolgende Spieler muss 3 Karten vom Stapel aufnehmen und darf nicht ablegen, AUSSER er kann einen Joker oder eine weitere, passende +3-Karte spielen. Wenn er einen Joker spielt, muss er keine Karten aufnehmen und das Spiel geht normal weiter.
 Wenn er eine +3-Karte spielt, muss der nachfolgende Spieler 3+3=6 Karten vom Stapel aufnehmen, ausser er kann einen Joker oder eine passende +3-Karte spielen, usw.



EINE KARTEN VERSCHENKEN

Sie geben einem Mitspieler Ihrer Wahl eine Karte. Dieser Spieler muss Ihnen bei Erhalt der Karte mit „Danke“ antworten, macht er das nicht, muss er 3 Karten vom Stapel aufnehmen.



SPIELKARTEN TAUSCHEN

Tauschen Sie die Karten, die Sie auf der Hand haben, mit einem Mitspieler Ihrer Wahl aus.

Trépido Kids: Sonderspielregeln für Kinder

1. Spielen Sie lediglich mit den Symbolkarten

Nehmen Sie alle Ereigniskarten (gelb) heraus und achten Sie nicht auf die Farben:
 Eine Karte ist stärker, wenn das Symbol stärker ist.

2. Nehmen Sie die Ereigniskarten wieder ins Spiel

Wenn das Prinzip des Spiels verstanden wurde, erklären Sie die Bedeutung der Ereigniskarten und nehmen Sie sie ins Spiel auf.

3. Erklären Sie die Bedeutung der Farben.