
Spielregel für TRYCE

Bearbeitet von Eugen Oker

TRYCE fordert beweglichen Verstand und strategisches Denken beim Ziehen und Abwerfen, Verkaufen und Kaufen, Aus- und Anlegen von Karten, um mit ihnen besondere, jeweils vorgegebene Aufgaben zu lösen, sieben an der Zahl, „Hands“ genannt. Es geht darum, Sätze, Folgen (Sequenzen) und Wörter zu bilden, wobei die Kombinationen derselben untereinander von Hand zu Hand verschieden und zunehmend schwieriger werden.

Jeder Spieler versucht, so schnell als möglich alle seine Karten loszuwerden, indem er die geforderten Gruppen auslegt, den Rest an eigene oder gegnerische anfügt, um endlich die letzte abzulegen. An TRYCE können sich mindestens 3 und höchstens 6 Spieler beteiligen.

DIE KARTEN

TRYCE wird mit zwei Kartenpaketen zu je 54 Blatt, also einer Bridge-Karte, gespielt. Neben den bekannten Symbolen tragen TRYCE-Karten zusätzlich noch Buchstaben. Mit diesen Farben, Werten und Buchstaben müssen Sätze, Folgen und Wörter gebildet werden, die man offen vor sich auf dem Tisch ablegt.

Ein **Satz** besteht aus **3 oder mehr Werten einer Art** von verschiedener oder gleicher Farbe (etwa Herz-5, Karo-5, Pik-5, oder 4 Könige, darunter die beiden in Herz, weil es ja alle Karten zweimal gibt, usw.).

Eine **Folge** (Sequenz) besteht dagegen aus **4 oder mehr Karten in direkter Wertfolge einer Farbe** (etwa Bube, Dame, König, As in Herz; 3, 4, 5, 6, 7, 8 in Kreuz usw., wobei das As auch als eine 1 benutzt werden darf.)

Ein **Wort** besteht aus **4 oder mehr Buchstaben**. Welche Worte zugelassen werden und ob ein Wort „gebräuchlich“ ist, liegt im Ermessen der Spielrunde, die im Zweifelsfalle ein Wörterbuch zu Rate zieht. Wort-Ausnahme: Pat Hand (4. und 7. Hand); dabei darf **eines** der verlangten Wörter aus nur **3** Buchstaben bestehen.

Der **Joker** steht für jede beliebige Karte in einem Satz oder einer Folge, in einem Wort für irgend einen Vokal, wie sie auf der Karte verzeichnet stehen. Kartengruppen, die einmal abgelegt worden sind, dürfen nicht mehr aufgenommen und auch nicht umgruppiert werden. Ein Joker in einer abgelegten eigenen oder gegnerischen Gruppe darf durch die natürliche Karte, jene also,

deren Stelle er einnimmt, ausgetauscht werden. Er muß aber an einem Ende der gleichen Kombination, in der er war, angefügt werden, auch bei einem Wort. Wenn dies mit keinem der angebotenen Vokale einen Sinn ergibt (z. B. bei dem KASTEN), dann legt man den Joker ans Ende, allerdings räumlich etwas versetzt. Wer kann, darf ihn dann zu sinnvollen Ergänzungen mitbenutzen (etwa zu KASTENGEIST). In jedem Fall aber zählt der Joker zum Score seines Besitzers.

DIE INFORMATIONSTAFEL

Die TRYCE-Informationstafel wird vor Beginn des Spiels aufrecht auf den Karten-Einsatz gestellt. Der rote Markierungsstein kommt zunächst in die Vertiefung vor „Hand 1“ (und wird sinngemäß im Verlaufe des Spiels weitergerückt). Die 7 Hände sind in 3 Bänke aufgeteilt, d. h., Spiele gleicher Schwierigkeitsgrade. Unter jeder Bank ist die Anzahl der Karten vermerkt, die jeweils an jeden Spieler auszugeben sind.

TRYCE® INFORMATIONEN-KARTE						
BANK 1		BANK 2			BANK 3	
Mit 10 Karten		Mit 11 Karten			Mit 12 Karten	
Hand 1	Hand 2	Hand 3	Hand 4	Hand 5	Hand 6	Hand 7
1 Satz	1 Folge	1 Satz	3 Wörter	1 Satz	1 Folge	4 Wörter
1 Wort	1 Wort	1 Folge	Pat Hand	2 Wörter	2 Wörter	Pat Hand
		1 Wort				
10 Punkte		20 Punkte			30 Punkte	
Urheberrechtlich geschützt. 3M Company, Düsseldorf						

Unter jeder Hand wiederum steht die Aufgabe vermerkt, die es zu lösen gilt (Während der 1. Hand muß also 1 Satz und 1 Wort gebildet werden) — und wer sie zuerst meistert, bekommt dafür den im Abschnitt „Punktwertung“ vermerkten Bonus zusätzlich zu seinen Kartenpunkten, die sich aus seinen abgelegten Gruppen ergeben.

DAS SPIEL

Das Los bestimmt den Geber. Der läßt, nachdem er die beiden Kartenpakete vereint und gut gemischt hat, den Spieler zu seiner Rechten abheben, wobei dieser einen „Feinschnitt“ versucht, das heißt, durch Abheben akkurat so viele Karten auf dem Tisch übrig zu lassen, daß daraus jeder Spieler die ihm zuzuteilende Anzahl von Karten erhält, zusätzlich einer, die als Grundstock für den Ablagestapel dient. Er behält also die abgehobenen Karten bei sich und wartet, ob sein Feinschnitt aufgeht. Tut er es, bekommt er 25 Punkte gutgeschrieben. Dies ist natürlich nur ein spannendes Vorgeplänkel von TRYCE und kann auch weggelassen werden.

So oder so gibt der Geber die Karten einzeln und verdeckt aus, je nachdem 10, 11 oder 12 pro Teilnehmer, legt dann noch eine offen in die Mitte des Tisches und daneben den Rest der Karten verdeckt. Die Spieler nehmen ihre

Karten auf und sortieren sie gemäß der eben zu lösenden Aufgabe. Der Spieler nach dem Geber eröffnet die Runde. Hierbei stellen sich ihm bereits zwei Alternativen, mit denen sich, Zug um Zug, auch die anderen Teilnehmer auseinanderzusetzen haben:

1. Die offenliegende Karte paßt in sein Konzept. Dann nimmt er sie und legt an ihre Stelle eine andere, die ihm weniger behagt. Natürlich kann er, wenn er will, vorher auflegen.
2. Die offenliegende Karte paßt nicht in sein Konzept. In diesem Fall muß er sie seinen Mitspielern zum „Kauf“ anbieten. Diesen Kauf darf jeder Teilnehmer tätigen, allerdings nur einer aus der Runde, bei mehreren Interessenten entscheidet das Los (oder der, der sich als erster gemeldet hat, erhält die Karte). Aber Vorsicht!: Wer kauft, bekommt nicht nur die gewünschte offene Karte, er muß als „Zuwaage“ noch eine verdeckte vom Talon nehmen. Freilich, in mancher Hand (speziell der siebenten!) ist dies sogar eine Notwendigkeit.

Dieses Kaufen ändert im Übrigen nichts an der Reihenfolge des Spiels: der Käufer muß also warten, bis er am Zug ist, um seinen Kauf auswerten zu können. Ob nun gekauft wurde oder nicht: der Spieler nimmt nunmehr die oberste Karte vom verdeckten Talon und entscheidet ob er auflegen will, falls er kann. Dies darf durchaus nur ein Teil der vorgeschriebenen Aufgabe sein (jedoch nur vollständige Wörter, Sätze oder Folgen) und er darf (mit Ausnahme der Pat Hands Nr. 4 und 7) diese selbstverständlich später erweitern. Liegen schon andere Gruppen, darf auch dort beliebig angelegt werden, doch sollte man nie vergessen, daß **diese Karten für den Score der Gegner zählen!** So selbstverständlich es klingt: es dürfen keine anderen Gruppen aufgelegt werden, als es die Aufgabe vorschreibt. Das wird in der Hitze des Gefechtes von TRYCE nämlich gelegentlich vergessen.

Zum Zeichen, daß er seinen Zug beendet, legt der Spieler schließlich eine Karte offen auf den Ablegestapel, das Spiel geht an seinen linken Nachbarn über.

War aber diese Karte seine letzte, dann hat er die Hand gewonnen und es wird abgerechnet. Er bekommt den Bonus für die Hand und zählt dazu alle einzelnen Kartenwerte seiner abgelegten Gruppen. Diese sind auf der Informationstafel aufgeführt. Das gleiche tun auch die anderen Teilnehmer. Sie kriegen natürlich keinen Extra-Bonus und müssen sogar die Werte der ihnen in der Hand verbliebenen Karten vom Score abziehen! Nachdem die Punkte (oder Minuspunkte) aller Spieler notiert worden sind, geht es an die nächste Aufgabe, welche der in die nächste Vertiefung versetzte rote Stein anzeigt.

Eine Ausnahme der geschilderten Spielweise machen die Pat Hands, also Hand 4 und Hand 7, bei denen nur Wörter zu bilden sind. **Hierbei ist ein Anlegen an eigene oder fremde Gruppen nicht erlaubt!** Außerdem muß das Spiel beendet werden, **ohne daß eine letzte Karte auf den Ablagestapel kommt.**

Dies bedeutet, daß Pat Hands nur durch das Auslegen des letzten Wortes aus der Hand zu beenden sind, wozu bei Hand 7 mindestens 15 Karten notwendig sind. Man sieht daraus, daß diese letzte und schwierigste Aufgabe ohne Kauf nicht zu lösen ist. Sollte der Talon vor Beendigung der 7. Hand zu Ende gehen, wird der Ablagestapel umgedreht, gemischt und als neuer Talon verdeckt aufgelegt.

Sieger ist der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl am Ende der 3. Bank.

PUNKTWERTUNG

Der Gewinner jeder Hand (derjenige also, der die jeweilige Aufgabe gelöst und als erster die letzte Karte auf den Ablagestapel abgelegt hat) erhält folgenden Bonus:

Bank 1, Hand 1 und 2	je 10 Punkte
Bank 2, Hand 3, 4 und 5	je 20 Punkte
Bank 3, Hand 6 und 7	je 30 Punkte

Jeder Spieler erhält für seine ausgelegten Karten Pluspunkte, für die Karten, die er noch auf der Hand hat, Minuspunkte:

Joker und Asse	je 10 Punkte
K, Q, J, 10	je 5 Punkte
9, 8, 7, 6	je 3 Punkte
5, 4, 3, 2	je 1 Punkt

Tryce hat zwei Kartenspiele mit je 52 Karten plus je 2 Joker. Die Buchstaben verteilen sich insgesamt wie folgt:

A-8	C-2	F-11	G-3	I-7	K-2	M-2	O-8	Q-2	S-6	U-2
W-2	Y-2	B-2	D-3	F-2	H-5	J-2	L-5	N-6	P-2	R-6
T-8	V-2	X-2	Z-2							

Die 4 Joker können beliebig in jeder Folge oder in jedem Satz bzw. als ein beliebiger Vokal in jedem Wort verwendet werden.

Urheberrechtlich geschützt.

3M MINNESOTA MINING & MANUFACTURING COMPANY MBH
Hauptabteilung Handelswaren · 4 Düsseldorf 1 · Königsallee 106