

TriCom[©]

TriCom is tijdens te eerste COVID19 lockdown ontwikkeld om online via beeldverbinding te spelen (Teams, Skype enz.). Later werd er steeds vaker offline gespeeld en ontstond er ook een variant voor drie spelers. Vandaar deze geheel herziene spelregel uitgave waarin ook op details in de tekst verbeteringen zijn aangebracht plus een variant op het basisspel.

Het is een spel dat niet makkelijk met andere kaartspellen is te vergelijken. Sommige spel-elementen lijken een beetje op een spel als Jokeren of Rummy, want ook bij TriCom maak je rijtjes van opeenvolgende kaarten van dezelfde soort of sets van gelijke kaarten. Alleen speel zich dat bij TriCom af óp vier kaarten die beide spelers als **basis** op tafel hebben liggen (zie voorbeeld 1). Koningen, vrouwen en boeren worden uit het spel gehaald en zijn de *actiekaarten*. Hiermee kan je stapeltjes kaarten die in je basis zijn opgebouwd wegnemen. Met de koningen en vrouwen doen je dit bij stapels van je eigen basis. Met de boer kan je een stapel kaarten uit de basis van je tegenstander laten halen.

Bij TriCom worden er geen kaarten tussen de spelers uitgewisseld; elke speler heeft een eigen set van 52 speelkaarten.

Voorbereiding voor beide spelers – zie voorbeeld 1

Beide spelers halen de koningen, vrouwen en boeren uit hun spel. Jokers worden niet gebruikt.

Schud de 40 cijferkaarten en leg ze gesloten voor je op tafel: de **voorraad**.

Ook de 12 actiekaarten worden geschud en gesloten naast de stapel cijferkaarten gelegd: de **actiekaarten**.

Neem vier kaarten van de voorraad en leg ze twee aan twee boven de twee stapels gesloten kaarten: de **basis**.

Levert dit een trio of kwartet op, dan noteer je hier ook de punten voor (zie hier onder: *trio's* en *kwartetten*).

Het spel

Beide spelers nemen drie kaarten van de voorraad op hand. Laat deze kaarten niet aan elkaar zien.

Wie de basiskaart met de hoogste waarde heeft mag beginnen. Bij gelijke hoogte is de kleur bepalend. Volgorde: ♣ ♦♥ ♠.

Je begint een speelbeurt met het draaien van een actiekaart. Leg deze open naast je actiekaartenstapel.

Wat je met een actiekaart kan doen wordt later besproken.

Daarna neem je een kaart van je voorraad of reserve (zie *reserve*).

Probeer één van je vier handkaarten aan te sluiten **op** een kaart van de basis.

De 'aansluitregel' waaraan een handkaart moet voldoen:

1) Leg een handkaart NAAST een kaart die dezelfde waarde heeft – voorbeeld 2 – of:

2) Leg een handkaart NAAST een kaart met dezelfde kleur die in waarde één hoger of één lager is – voorbeeld 3

Met 'kleur' wordt ♠, ♥, ♦ of ♣ bedoeld en 'naast' een kaart is ook 'onder' en 'boven' een kaart.

Bij TriCom volgt de aas op de tien. Je kan dus naast een 10 een aas (=1) leggen en omgekeerd ook een aas naast een 10.

Dit is dus een geldig trio: ♥9 ♥10 ♥aas. Maar ook: ♥10 ♥aas ♥2

De reserve

Als je geen kaart kan aansluiten, dan leg je een handkaart open naast je voorraad: de **reserve**. Wil je geen kaart aansluiten, dan mag je evengoed een kaart in de reserve leggen, zolang dit maar een kaart is die je niet kwijt kan in de basis.

Stapel de kaarten in de reserve, alleen de bovenste kaart blijft zichtbaar. Elke kaart in de reserve levert **1 minpunt** op.

Ga je in de volgende beurt weer een kaart in de reserve leggen, probeer dan een kaart af te spelen die aansluit bij de vorige kaart. Liggen bijvoorbeeld ♠3, ♠4 en ♠5 in de reserve gestapeld, dan heb je later meer kans om ze in de basis aan te sluiten.

Als er kaarten in de reserve liggen, dan mag(!) je aan het begin van je speelbeurt in plaats van een kaart van de voorraad, de bovenste kaart van je reserve nemen als je deze direct in je basis kan aansluiten

Trio's en kwartetten – punten scoren! zie voorbeeld 4 en 5

Bij het aansluiten in de basis probeer je een 'trio' of 'kwartet' te maken.

Een trio bestaat uit 3 kaarten met dezelfde waarde of kaarten van één kleur die met elkaar een opeenvolgende serie vormen.

Een kwartet bestaat uit 4 gelijke of opeenvolgende kaarten.

Er is nog een manier om punten te scoren: duo's

Wanneer je een **handkaart** in de basis legt die óók in de **basis van de andere speler** ligt, dan mag je **2 punten** noteren.

Voorbeeld: In de basis van de ander ligt een ♦7. Je scoort **2 punten** als je in je eigen basis ook een ♦7 kwijt kan: duo zevens!

NB: een duo scoort geen punten als dit ontstaat door het *aanvullen* van de basis.

De actiekaarten

Je begint een speelbeurt **ALTIJD** met het draaien van een actiekaart.

Als je de gedraaide actiekaart wil inzetten, dan moet je dat doen **voordat** je een kaart van de voorraad neemt.

Nadat je de actiekaart wel of niet hebt gebruikt begin je met het tweede deel van je speelbeurt en neem je een nieuwe kaart op hand. Een gedraaide actiekaart blijft naast de stapel actiekaarten liggen.

In de volgende speelbeurt komt hier de volgende actiekaart op te liggen.

Kaarten die met een actiekaart uit de basis zijn gehaald worden gesloten en apart op tafel weggelegd.

Vrouw & Koning – zie voorbeeld 6

Wanneer je in je **eigen basis** een stapeltje van minstens **2 kaarten** hebt liggen, waarvan de bovenste kaart de kleur van de vrouw of koning heeft, dan mag je deze stapel uit de basis halen.

Je scoort hier punten mee en/of je maakt ruimte in de basis om een reservekaart kwijt te kunnen.

De lege plek in de basis vul je op met een kaart van de **reserve** of de **voorraad**. Ontstaat hierdoor een **trio** of **kwartet**, dan noteer je hier de punten voor. Gebruik je een kaart van de reserve om de lege plek op te vullen, dan hoeft deze niet aan de aansluit-regel te voldoen. NB: een **handkaart** mag **nooit** op een open plek van de basis gelegd worden.

De boer – zie voorbeeld 7

Met de boer laat je de **andere speler** een stapeltje kaarten uit zijn/haar basis halen.

De bovenste kaart van het stapeltje moet de kleur van de boer hebben en uit minstens **2 kaarten** bestaan.

In voorbeeld 7 zie je hoe de **♦boer** de **♦6** én de kaarten eronder ‘oogst’ uit de basis van de tegenstander.

Je scoort 1 punt voor de 3 kaarten. De opengevallen plek in de basis wordt na de actie van de boer direct aangevuld met de bovenste kaart van de **voorraad** (dus **NOOIT** van de reserve).

Als hierdoor een **trio** of **kwartet** ontstaat, dan krijgt de **speler die de boer speelde** de punten voor deze combinatie!

Kaarten uit de basis halen met een actiekaart levert punten op

Stapel van 2 = 0 punten. Stapel van 3 = 1 punt. Stapel van 4 = 2 punten (5 = 3 punten, 6 = 4 punten, 7 = 5 punten enz.).

Als de **laatste kaart** van de stapel **actiekaarten** gedraaid is schud je aan het eind van je speelbeurt de 12 actiekaarten en leg je ze weer gesloten naast de voorraadstapel. In de volgende speelbeurt draai je de bovenste actiekaart.

Eind van het spel

Is je **voorraadstapel** leeg, dan speel je door totdat al je **handkaarten** in de reserve of basis liggen.

Ook nu draai je aan het begin van een speelbeurt een actiekaart. Daarna kan je een kaart van de reserve nemen als deze aansluit bij een kaart van de basis. Zo niet, dan speel je een handkaart af in de basis of de reserve.

Omdat je na de actie van de boer een open plek in de basis altijd moet aanvullen met een kaart van de voorraad, kan de open plek in deze fase niet meer worden aangevuld. En als je een koning of vrouw hebt gespeeld kan je een lege plek in de basis alleen nog maar aanvullen zolang je een kaart in je reserve hebt liggen.

NB: op een lege plek kan je **geen handkaart** leggen; ook al zou deze aansluiten bij één van de Basiskaarten.

De voorraadstapels zijn meestal niet even hoog aan het eind van het spel, zodat één van de spelers even ‘solo’ doorspeelt als de andere speler door de handkaarten heen is. Tijdens zo’n solo heeft de andere speler geen invloed meer op het spel, maar een boer van de speler die nog doorspeelt kan nog steeds punten scoren door stapeltjes van de ander te ‘oogsten’.

Puntentelling

Trio: 1 punt.

Kwartet: 2 punten.

Duo: 2 punten.

Stapeltjes van de basis: 3 kaarten 1 punt, vier kaarten 2 punten, 5 kaarten 3 punten, 6 kaarten 4 punten, 7 kaarten 5 punten.

Verminder de totaalscore met het aantal kaarten in je reserve.

Tijdens het spel ‘turf’ je bij elke score direct je punten. Noteer ook de punten van de andere speler als je online speelt.

Wie nadat de laatste kaart gespeeld is 33 of meer punten heeft wint het spel.

Meestal speel je twee rondes om aan die score te komen.

Variant met ‘flexibele’ actiekaarten

Voor de actiekaarten gelden in deze variant dezelfde regels als voor het basis-spel.

Ze zijn alleen wat flexibeler in te zetten door een paar **extra** mogelijkheden:

De Koning, vrouw en boer in eigen basis

Met de **koning** kan je bij een stapeltje waarin **meer dan drie kaarten** liggen de **bovenste drie kaarten** wegnemen (1 punt).

Met de **vrouw** kan je bij een stapeltje waarin **meer dan twee kaarten** liggen de **bovenste twee kaarten** wegnemen (0 punten).

Door niet het hele stapeltje weg te nemen blijven er op een plek van je basis één of meer kaarten liggen.

Het hele stapeltje scoort wel meer punten, maar soms heb je juist de kaart die nu boven komt te liggen nodig voor je spel.

Met de **boer** kan je in je **eigen basis** bij een stapeltje van **minimaal twee kaarten** de **bovenste kaart** wegnemen.

De boer is in deze variant dus ook in te zetten bij je eigen kaarten in de basis.

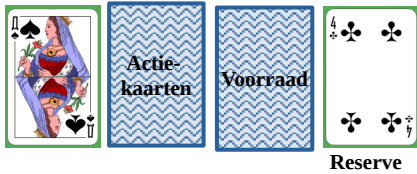
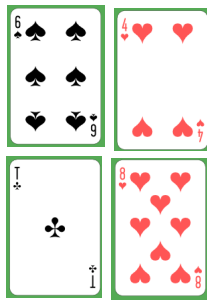
TriCom voor drie spelers

Voor een **duo** krijg je 1 punt als de gelijke kaart bij één speler ligt en 2 punten als deze bij 2 spelers liggen.

De boer: deze kan je bij één speler inzetten als **beide spelers** een stapeltje met de **kleur van de boer** hebben.

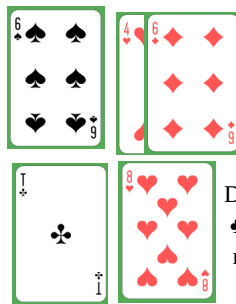
Voorbeeld 1

Basis



Voorbeeld 2

Kaart met gelijke waarde

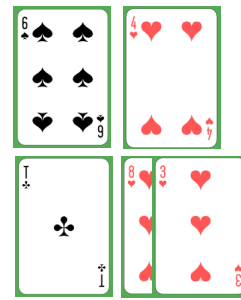


♦6 naast ♠6

De ♦6 mag ook op de ♠A gelegd worden, maar niet op de ♥8.

Voorbeeld 3

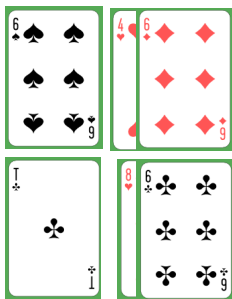
Kaart van dezelfde kleur



♥3 naast ♥4
♥8 blijft deels zichtbaar

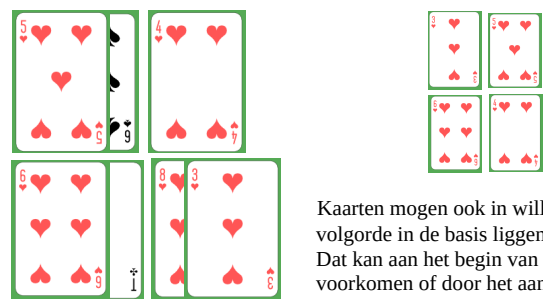
Je ziet dat je geen rekening hoeft te houden met de kleur of de hoogte van de basiskaart **waarop** je een handkaart legt. Alleen de kaart **waarnaast** je de handkaart legt moet dus voldoen aan de aansluit-regel.

Voorbeeld 4: Trio



Trio gelijken: ♠6 ♣6 ♦6. Een trio levert 1 punt op. Ook als deze aan het begin van het spel in de basis ligt. Sluit je later de ♥6 aan, dan heb je een kwartet zessen.

Voorbeeld 5: kwartet

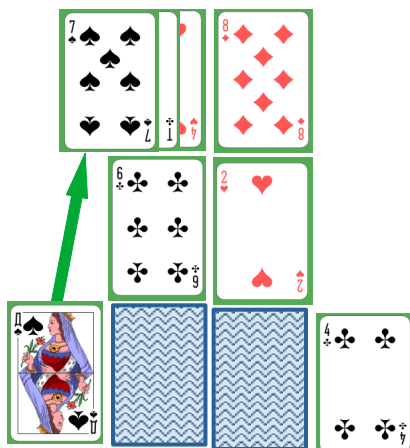


Kaarten mogen ook in willekeurige volgorde in de basis liggen: ♥3-5-4-6. Dat kan aan het begin van het spel voorkomen of door het aanvullen van een open plek in de basis.

Kwartet van opeenvolgende kaarten: ♥3 ♥4 ♥5 ♥6. Een kwartet scoort 2 punten. Sluit je de ♥2 aan naast de ♥3, dan scoor je weer 2 punten. (en natuurlijk ook als je ♥7 aansluit).

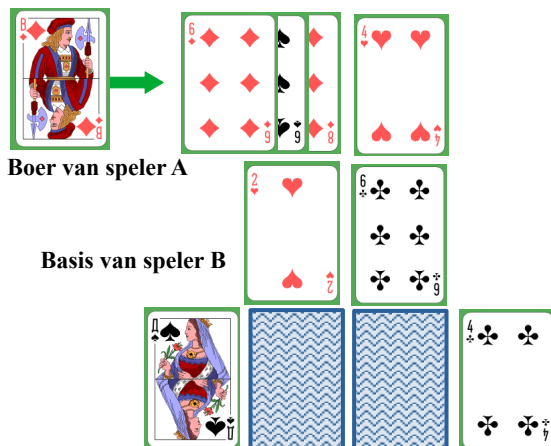
De actiekaarten

Voorbeeld 6: de vrouw (of koning)



Na het weghalen van het stapeltje mag je de ♠4 van de reserve op de lege plek van de basis leggen. Maar je mag er ook voor kiezen om een kaart van de voorraad te nemen. Soms komt dit beter uit. Een stapeltje van twee kaarten haal je (meestal) uit de basis om kaarten van je reserve weer in het spel te krijgen.

Voorbeeld 7: de boer



Na de actie van de **boer** wordt de lege plek opgevuld met een kaart van de **voorraad**. Dus *geen* kaart van de reserve! Is de voorraadstapel leeg, dan kan een plek niet meer worden opgevuld. Een stapeltje van twee kaarten levert geen punten op, maar zorgt er wel voor dat de voorraad van de andere speler eerder leeg is.