

TRICOM



Doel van het spel

TriCom is een tactisch kaartspel voor twee spelers. Je probeert punten te scoren door in je eigen basis trio's, kwartetten en duo's te vormen.

Ook met actiekaarten kun je punten verdienen door stapeltjes uit een basis weg te halen.

Wie als eerste 33 punten of meer haalt, wint het spel. Meestal speel je twee rondes om die score te bereiken.

Materiaal

Elke speler gebruikt een eigen kaartspel.

- 40 cijferkaarten: aas t/m 10 in vier kleuren (♣ ♦ ♥ ♠)
- 12 actiekaarten: 4 boeren, 4 vrouwen en 4 koningen
- Jokers worden niet gebruikt

Iedere speler heeft dus een gesloten voorraadstapel, een gesloten actiekaartenstapel, een basis van 4 open kaarten en tijdens het spel eventueel een reserve.



Vorbereiding

1. Haal boeren, vrouwen en koningen uit het spel.
2. Schud de 40 cijferkaarten en leg ze gesloten neer als voorraad.
3. Schud de 12 actiekaarten en leg die gesloten naast de voorraad.
4. Neem 4 kaarten van de voorraad en leg die open als basis: twee boven en twee onder (*zie voorbeeld 1*).
5. Ontstaat direct een trio of kwartet, dan noteer je die punten meteen.

Daarna neemt iedere speler 3 kaarten op hand.

De speler met de hoogste basiskaart begint. Bij gelijke waarde is de kleur bepalend in deze volgorde: ♣ ♦ ♥ ♠.

Belangrijk: Bij TriCom worden er geen kaarten tussen de spelers uitgewisseld.
Iedere speler speelt uitsluitend met de eigen kaarten, voorraad en basis.

Verloop van een beurt – Elke beurt bestaat uit drie vaste stappen.



Stap 1 — Draai een actiekaart

Je begint een beurt altijd door de bovenste actiekaart om te draaien en open neer te leggen.

Wil je deze actiekaart gebruiken, dan moet dat gebeuren vóórdat je stap 2 speelt.

Gebruik je de actiekaart niet, dan blijft deze wel open liggen bij de gebruikte actiekaarten.



Stap 2 — Neem één kaart

Na de actiekaart neem je óf de bovenste kaart van je voorraad, óf de bovenste kaart van je reserve.

👉 Een reservekaart mag je alleen nemen als je die direct in je basis kunt aansluiten.



Stap 3 — Speel één handkaart

Probeer daarna één van je handkaarten in je basis aan te sluiten.



Aansluitregels

Een kaart sluit geldig aan als deze voldoet aan één van de volgende voorwaarden:

- de kaart heeft dezelfde waarde (zie voorbeeld 2)
- of de kaart heeft dezelfde kleur en is precies één hoger of één lager (zie voorbeeld 3)

Met kleur wordt bedoeld: ♠, ♥, ♦ of ♣.

Belangrijk: De aas volgt op de 10. Je mag dus een aas naast een 10 leggen, en een 10 naast een aas. Voorbeelden van geldige reeksen zijn ♥9 – ♥10 – ♥aas en ♥10 – ♥aas – ♥2.

Je legt een kaart altijd naast, boven of onder een kaart die al in de basis ligt. Alleen de kaart waarbij je aanlegt moet voldoen aan de aansluitregel; andere aangrenzende kaarten spelen geen rol. Zie ook de voorbeelden op bladzijde 4.



De reserve

Kun je geen kaart aansluiten, of wil je bewust geen kaart aansluiten, leg dan één handkaart open op je reserve.

- Kaarten liggen gestapeld; alleen de bovenste kaart blijft zichtbaar.
- Elke kaart in je reserve levert aan het eind 1 minpunt op.
- Probeer kaarten zo op de reserve te leggen dat ze later weer bruikbaar worden.
- Een kaart die aansluit in je basis mag je nooit in de reserve leggen.



Punten scoren

Trio en kwartet

- Trio: 3 kaarten met dezelfde waarde, of 3 opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur — 1 punt (zie voorbeeld 4)
- Kwartet: 4 gelijke kaarten, of 4 opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur — 2 punten (zie voorbeeld 5)
- Tijdens het spel 'turf' je bij elke score direct je punten.

Duo



Leg jij een kaart in je eigen basis en ligt exact dezelfde kaart ook in de basis van de andere speler, dan scoor je 2 punten. Een duo levert geen punten op als het alleen ontstaat doordat een open plek in de basis wordt aangevuld.

Combinatie	Score
Trio	1 punt
Kwartet	2 punten
Duo	2 punten



De actiekaarten

Kaarten die met een actiekaart uit een basis worden gehaald, leg je gesloten apart weg.



De vrouw en de koning



Heb je in je eigen basis een stapeltje van minstens 2 kaarten, en heeft de bovenste kaart dezelfde kleur als de vrouw of koning, dan mag je dat hele stapeltje uit je basis halen (zie voorbeeld 6).

- Je scoort hiermee punten en/of maakt ruimte in je basis.
- De open plek vul je daarna op met een kaart uit je reserve of van je voorraad.
- Gebruik je een reservekaart, dan hoeft die niet aan de aansluitregel te voldoen.
- Ontstaat door het aanvullen een trio of kwartet, dan krijg je hier de punten voor.



De boer

Met de boer laat je de andere speler een stapeltje kaarten uit zijn of haar basis halen (zie voorbeeld 7).

- De bovenste kaart van dat stapeltje moet dezelfde kleur hebben als de boer.
- Het stapeltje moet uit minstens 2 kaarten bestaan.
- De open plek wordt direct aangevuld met de bovenste kaart van de **voorraad** — *nooit met een kaart uit de reserve.*
- Ontstaat door dit aanvullen een trio of kwartet, dan krijgt de speler die de boer speelde daarvoor de punten.

Punten met actiekaarten

Weggenomen stapel	Score
2 kaarten	0 punten
3 kaarten	1 punt
4 kaarten	2 punten
5 kaarten	3 punten
6 kaarten	4 punten
7 kaarten	5 punten

Actiekaartenstapel leeg

Is de laatste actiekaart gedraaid, schud dan aan het eind van die beurt alle 12 actiekaarten opnieuw. Leg ze weer gesloten naast de voorraad. In de volgende beurt draai je opnieuw de bovenste actiekaart.

Einde van het spel

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

- Ook in deze eindfase draai je nog steeds eerst een actiekaart.
- Daarna mag je een reservekaart nemen als die direct aansluit in de basis.
- Open plekken kunnen soms niet meer worden aangevuld, omdat de voorraad leeg is.

Als één speler eerder uitgespeeld is, speelt de ander nog alleen door. Tijdens die solo-beurten kan een boer nog steeds punten opleveren door stapeltjes uit de basis van de andere speler weg te halen.

Kaarten in de reserve leveren 1 minpunt per kaart op.

Variante met flexibele actiekaarten

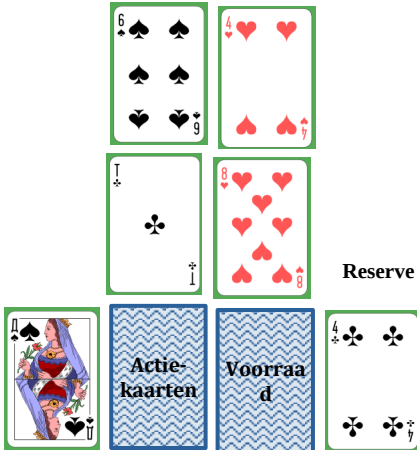
- Koning: bij een stapeltje van 4 of meer kaarten mag je alleen de bovenste 3 kaarten wegnemen.
- Vrouw: bij een stapeltje van 3 of meer kaarten mag je alleen de bovenste 2 kaarten wegnemen.
- Boer: De boer mag op één plek onbepaald kaarten weghalen. De boer mag ook in je *eigen basis* worden gebruikt.
- Je scoort geen punten door stapeltjes te verwijderen, maar ontstaat er na het weghalen van kaarten een trio of kwartet, dan scoor je hier de punten voor!

TriCom voor drie spelers

- Een duo levert 1 punt op als dezelfde kaart bij één andere speler ligt.
- Een duo levert 2 punten op als dezelfde kaart bij beide andere spelers ligt.
- De boer kun je bij één speler inzetten als beide andere spelers een stapeltje hebben met de kleur van de boer.

Voorbeeld 1

Basis



Voorbeeld 2

Kaart met gelijke waarde



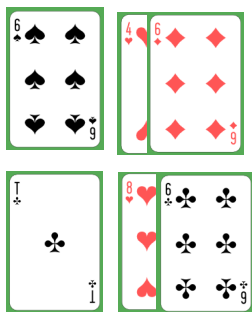
Voorbeeld 3

Kaart van dezelfde kleur



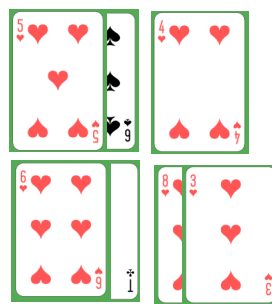
Je ziet dat je geen rekening hoeft te houden met de kleur of de hoogte van de basiskaart **waarop** je een handkaart legt. Alleen de kaart **waarnaast** je de handkaart legt moet dus voldoen aan de aansluit-regel.

Voorbeeld 4: Trio

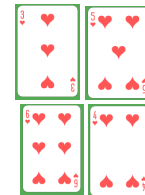


Trio gelijken: ♠6 ♣6 ♦6. Een trio levert 1 punt op. Ook als deze aan het begin van het spel in de basis ligt. Sluit je later de ♥6 aan, dan heb je een kwartet zessen.

Voorbeeld 5: kwartet



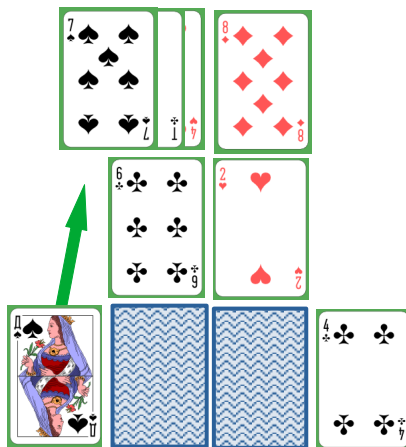
Kwartet van opeenvolgende kaarten: ♥3 ♥4 ♥5 ♥6
Een kwartet scoort 2 punten.
Sluit je ♥2 of ♥7 aan dan scoor je weer 2 punten.



De kaarten mogen ook in willekeurige volgorde in de basis liggen: ♥3-5-4-6. Dat kan bijvoorbeeld door het aanvullen van een open plek in de basis.

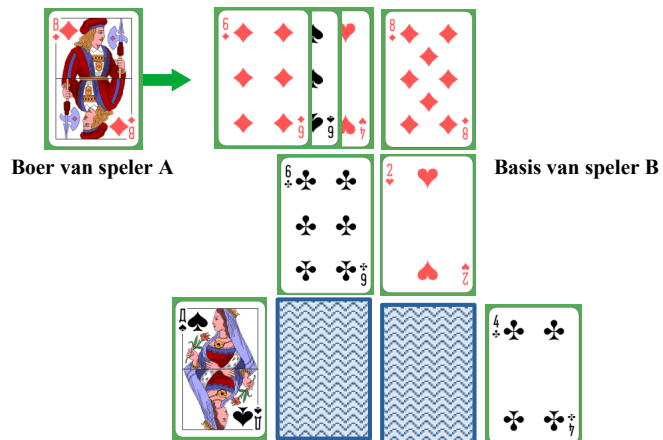
De actiekaarten

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.

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.