

TRICUBO

SPIELANLEITUNG

RITA
MODL

EMF



INHALT

1 Spielblock mit 2 Seiten (A und B)

3 Würfel

*Außerdem benötigt: 1 Stift pro Person
(nicht im Spiel enthalten)*

SPIELIDEE

Auf der Jagd nach der höchsten Punktzahl geht es bei Tricubo darum, die Würfel weise zu wählen, um zu den punkteträchtigen Feldern vorzudringen. Schafft ihr es, **möglichst viele Punkte in jeder Reihe zu sammeln** und **im richtigen Moment eine Zwischenwertung auszulösen?**

SPIELVORBEREITUNG

Jede Person bekommt einen Stift und einen Spielplan, den ihr vom Block abreißt. Entscheidet, ob ihr auf Seite A oder B spielen wollt. Die kleinste Person wird Startspieler*in. **Bevor das eigentliche Spiel beginnt, dürfen alle ein Kreuz auf ihrem Spielplan machen.** Dazu kreuzt die Person, die beginnt, auf ihrem Plan das 1. Feld in der 1. Reihe (also das Feld ganz oben links) an. Die nächste Person im Uhrzeigersinn kreuzt bei sich das 1. Feld in der 2. Reihe an, die nächste das 1. Feld in der 3. Reihe usw., sodass ihr verschiedene Startbedingungen habt.

SPIELABLAUF

Wer anfängt, würfelt mit allen drei Würfeln, sucht sich anschließend einen davon aus und nimmt ihn zu sich. Dieser Würfel steht den anderen Personen in diesem Zug nicht mehr zur Verfügung. **Alle anderen Personen können aus den zwei verbliebenen Würfeln einen auswählen.** Es können auch mehrere Personen denselben verbliebenen Würfel wählen. Jede Person trägt das Ergebnis ihres gewählten Würfels (dazu gleich mehr) auf ihrem Blatt ein. Haben alle einen Würfel eingetragen, bekommt die nächste Person im Uhrzeigersinn alle drei Würfel, würfelt diese, wählt einen für sich aus usw.

Die drei Würfel unterscheiden sich in Größe und Farbe. Wenn der gewählte Würfel eine Zahl **von 1 bis 5** zeigt, hast du beim Eintragen folgende Möglichkeiten:

- Wählst du den **großen** Würfel, so kreuzt du die Reihe, die zur Zahl auf dem Würfel gehört, **3x** an (immer von links nach rechts).
- Wählst du den **mittleren** Würfel, kreuzt du die dazugehörige Reihe **2x** an (immer von links nach rechts).
- Wählst du den **kleinen** Würfel, kreuzt du die dazugehörige Reihe **1x** an (immer von links nach rechts).

Alternativ kannst du ein Farbfeld    ankreuzen, das der Farbe des gewählten Würfels entspricht. Um das Farbfeld anzukreuzen,

auf dem alle drei Farben abgebildet sind  , darfst du jeden der drei Würfel verwenden. Für Seite A gilt: Hast du bei Spielende alle vier Farbfelder angekreuzt, erhältst du 10 Punkte (siehe „Wertung“).

6ER-FELD

Zeigt der Würfel eine 6, kannst du eine Zwischenwertung durchführen. Dabei wertest du, je nach Würfelgröße, sofort eine bis drei Reihen:

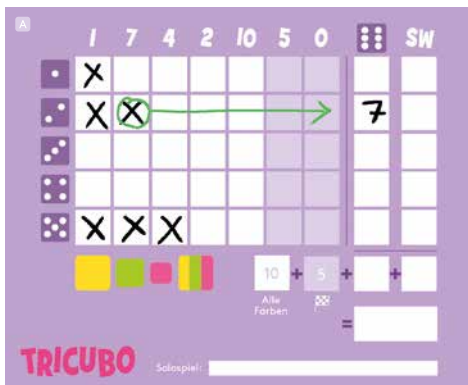
- Wenn der **große** Würfel eine 6 zeigt, müssen **drei** Reihen zwischengewertet werden.
- Zeigt der **mittlere** Würfel eine 6, müssen **zwei** Reihen zwischengewertet werden.
- Zeigt der **kleine** Würfel eine 6, wird **eine** Reihe zwischengewertet.

Um eine Zwischenwertung in einer Reihe durchzuführen, suchst du das Kreuz, das sich in dieser Reihe **am weitesten rechts** befindet. Dann siehst du nach, welche Punktzahl über der Spalte steht, in der sich das Kreuz befindet. Diese Punktzahl (die zwischen 0 und 10 liegen kann) trägst du in das -Feld ein. Zudem gilt:

- **Du kannst jede Reihe nur einmal zwischenwerten.** Du darfst aber in den folgenden Runden natürlich weitere Felder in einer Reihe ankreuzen, die du bereits zwischengewertet hast. Dabei gelten die bekannten Regeln.

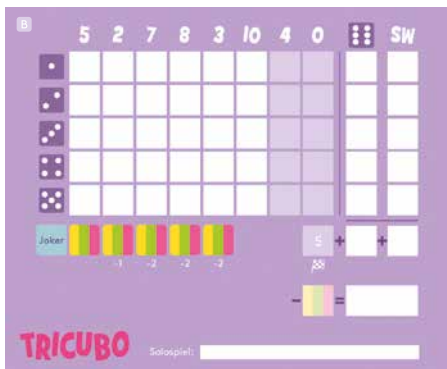
- Hast du noch kein Kreuz in einer Reihe gemacht, kannst du sie trotzdem zwischenwerten. Dazu streichst du das 6er-Feld dieser Reihe durch (dafür gibt es keine Punkte).
- **Du darfst im ganzen Spiel nur genau drei Reihen zwischenwerten.** Hast du mit dem mittleren Würfel bereits zwei Reihen zwischengewertet, kannst du mit dem großen Würfel **keine** Zwischenwertung mehr durchführen, sondern nur noch mit dem kleinen. Hast du drei Reihen zwischengewertet, streichst du die beiden verbliebenen Zwischenwertungen durch.

Beispiel für eine Zwischenwertung mit dem kleinen Würfel



Immer wenn du einen Würfel wählen kannst, um damit etwas auf dem Spielplan anzukreuzen (eine Reihe/ein Farbfeld) oder eine Zwischenwertung durchzuführen, **musst du das auch tun**. Du wählst nur dann keinen Würfel, wenn du überhaupt keine Aktion durchführen kannst.

SEITE B



Für Seite B, die sich auf der Rückseite von Seite A befindet, gelten im Wesentlichen die gleichen Regeln wie für die Vorderseite. Es gibt lediglich folgende Besonderheiten:

- Die Reihen auf Seite B sind ein Kästchen länger und über den Spalten stehen andere Siegpunkte.

- **Ab dem 2. Farbfeld gibt es auf Seite B Minuspunkte.** Du zählst am Spielende alle Minuspunkte zusammen. Wenn du vier Farbfelder angekreuzt hast, bekommst du beispielsweise 5 Minuspunkte.
- **Es gibt einen Joker, den du einmal im Spiel ankreuzen kannst.** Dann darfst du ausnahmsweise auch den Würfel der Person wählen, die gerade gewürfelt hat.

SPIELENDEN UND WERTUNG

Sobald nach einem Würfelwurf mindestens eine Person mit ihren Kreuzen **in drei verschiedenen Reihen** die lilafarbenen Spalten erreicht hat, **endet das Spiel sofort**. Es können auch mehrere Personen gleichzeitig das Spiel beenden. Alle anderen Personen tragen noch die Ergebnisse des Würfels ein, den sie in dieser Runde gewählt haben. Danach wird nicht mehr gewürfelt.

Wer das Spiel beendet, bekommt je 5 Extrapunkte und notiert sie im entsprechenden Feld. Alle anderen streichen dieses Feld durch.

Hast du nicht alle drei Zwischenwertungen durchgeführt, verfallen die restlichen. Es kann auch sein, dass du in einer Partie gar keine Zwischenwertung machst.

Jede Person trägt nun bei **SW** (= Schlusswertung) die Punktzahl ein, die über der Spalte steht, in der sie in dieser Reihe das letzte Kreuz gemacht hat (siehe folgendes Beispiel).

Hast du auf **Seite A** (Vorderseite) alle Farbfelder angekreuzt, bekommst du 10 Extrapunkte, die du in das entsprechende Feld einträgst. Auf **Seite B** (Rückseite) bekommst du Minuspunkte, wenn du mehr als ein Farbfeld angekreuzt hast. Diese zählst du zusammen und trägst sie ebenfalls in das entsprechende Feld ein.

Zähle nun deine (Minus-)Punkte für Farbfelder, Spielende, Zwischenwertungen und Schlusswertung zusammen. Die Person mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Bei Gleichstand siegt, wer insgesamt die meisten Kreuze auf dem Spielplan gemacht hat. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner*innen.

Beispiel für eine Schlusswertung

A

	1	7	4	2	10	5	0	SW
•	X	X	X	X	X	X		— 5
••	X	X	X					7 4
•••	X	X	X	X	X			4 10
••••	X	X	X	X	X	X		10 5
•••••	X	X	X	X	X	X	X	— 0

X
X
X
X

10 + 5 + 21 + 24
 Alle Farben = 60

TRICUBO

Selbstspiel:

SOLOMODUS

Spielaufbau und -ablauf beim Solospiel sind gleich, mit dem Unterschied, dass dir abwechselnd ein Würfel **nicht** zur Verfügung steht. Das Solospiel geht über maximal 21 Runden. Mach für jede Runde einen Strich im dafür vorgesehenen Feld.

Trag dir ein beliebiges Startkreuz ein. Wirf zu Spielbeginn alle drei Würfel und leg dann den großen Würfel zur Seite. Er ist in der ersten Runde nicht verfügbar (außer du nutzt den Joker auf Seite B). Dann machst du wie gewohnt deinen Zug, indem du dich zwischen dem mittleren und dem kleinen Würfel entscheidest. Beim nächsten Wurf legst du den mittleren Würfel beiseite und entscheidest dich zwischen dem großen und dem kleinen Würfel. In der 3. Runde steht dir der kleine Würfel nicht zur Verfügung. Danach geht es wieder von vorne los.

Das Solospiel endet nach 21 Runden, oder wenn du mit deinen Kreuzen in drei Reihen die lilafarbenen Spalten erreicht hast. Ist das der Fall, erhältst du 5 Extrapunkte, die du im Feld für das Spielende einträgst. Die Punkte werden anschließend wie im normalen Spiel zusammengezählt.

Errechne dir so deinen persönlichen Highscore:

0–40 Punkte **TRIPRAKTIKANT*IN**

41–60 Punkte **TRIGESSELL*IN**

61–70 Punkte **TRIMEDIUM**

71–80 Punkte **TRIMAXIMUM**

80+ Punkte **TRIMAXISSIMUS**
(nur auf Seite A möglich)

Impressum

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei Fragen zur Produktsicherheit wenden Sie sich an Edition Michael Fischer GmbH, Kistlerhofstr. 70, 81379 München oder kontakt@emf-verlag.de

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2025

© 2025 Edition Michael Fischer GmbH

Autorin: Rita Modl

Covergestaltung, Layout und Satz: Luca Feigs

Redaktion, Produktmanagement und Lektorat: Charlotte Faul, Dr. Lino Wirag

Die Autorin dankt allen Testspieler*innen, insbesondere Peter, Familie Ruff, Familie Burghart, Seeshaupter Spielegruppe mit Rainer, Sabrina, Michi und Frank, Testspielgruppe Augsburg, Münchner Autorengruppe, Autorentreffen Brixen.

Bildnachweis: © anna1195/Shutterstock, © ORLY Design/Shutterstock,
© kornn/Shutterstock.

GTIN 4260478343351

Printed in China

www.emf-verlag.de