



TRES

RECELN



III - TRES

BOARDGAME



RACCOON

**Autor, Redaktion und Illustration:
Benjamin Schultz**

**@2019 By Boardgame Raccoon e.K.
Herwarthstraße 25
D-53115 Bonn**

Alle Rechte vorbehalten.

WANTED

DANKESCHÖN Seite!

Auf diese Seite kommen alle Leute, die das Spiel beim Crowdfunding getestet haben, sowie die Testspieler. Außerdem Läden! Und pledge Level!

Wird noch überarbeitet



TRES

**HOWDY UND WILLKOMMEN IM
WILDEN WESTEN!
NOCH BESTEHT EURE SIEDLUNG IN
DIESEM RAUEN LAND AUS EIN PAAR
BARACKEN, DOCH DAS SOLL SICH
BALD WANDELN. IMMER MEHR
SIEDLER ZIEHT ES HIER HIN.
WERDEN SIE SICH BEI EUCH
NIEDERLASSEN? BIETET IHNEN
GENUG LAND, UNTERHALTUNG UND
SORGT FÜR RECHT UND GESETZ.
BAUT EURE STADT AUS, TREIBT
HANDEL UND GEHT EIN IN DIE
GESCHICHTE DES WILDEN WESTENS.**

- INHALT -

1. Spielmaterial	2
2. Ziel und Prinzip des Spiels	2
3. Die Spielkarten	4
4. Spielaufbau	6
5. Die Stadt	7
6. Spielende	8
7. Spielablauf	9
7a) Rolle: Handeln	10
7b) Rolle: Produktion	11
7c) Rolle: Bauen	12
8. Blockade	14
9. Ressourcenvorrat	14
10. Besondere Karten	15
11. Strategie-Tipps	18



SPIELMATERIAL

Tres enthält folgendes Material:

1 Regelheft und 1 Erklär-Comic



60 Zylinder, die die drei Ressourcen in Tres darstellen.

Blau: Gewerbe.

Gelb: Nutze das Land.

Rot: Recht & Gesetz.

2 Rollen- und 1 Hilfskarte.

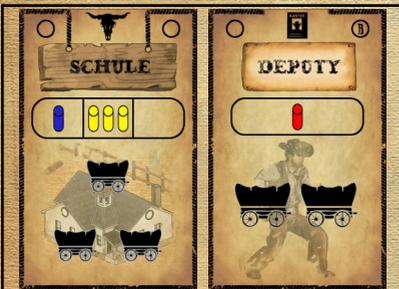
20 Würfel, mit denen Ihr produziert und die Ihr handeln könnt.

145 Spielkarten. Die Zahl auf der Rückseite gibt an, wann die Karten ins Spiel kommen. Karten mit einem S liegen zu Beginn aus.

ZIEL UND PRINZIP DES SPIELS

In Tres führt jeder von euch eine – noch – kleine Siedlung im

Wilden Westen, in die er möglichst viele Siedler locken möchte. Dies erreicht Ihr, indem Ihr besondere Gebäude in eurer Stadt errichtet oder spezielle Charaktere anheuert.



Steht in eurer Stadt eine Schule, so lockt dies 3 Siedler an. Der Deputy sorgt für Ordnung und bringt 2 Siedler.



= 1 Siedler

Der Spieler, dessen Stadt am Ende des Spiels die meisten Siedler angelockt hat, gewinnt.

Bei Tres spielt Ihr alle durchgängig die ganze Zeit. Es gibt keine Runden. Dazu verwendet das Spiel eine besondere Aktionsmechanik: Es gibt drei verschiedene Rollen, die Ihr einnehmen könnt und die euch bestimmte Aktionen erlauben. Zwei dieser Rollen werden durch Rollenkarten ausgelöst. Bekommt Ihr eine der Rollenkarten von einem Mitspieler, so wechselt Ihr sofort in diese Rolle und führt die Aktionen der Rolle durch. Seid Ihr fertig, gebt ihr die Rollenkarte weiter und verlasst diese Rolle. Habt Ihr gerade keine Rollenkarte vor euch, so seid Ihr automatisch in der Rolle „Handeln“. So lange, bis Ihr wieder eine der Rollenkarten bekommt und die Rolle annimmt, welche die Karte angibt. Dies gilt für alle Spieler die ganze Zeit über. Die zwei Rollenkarten gehen also während des Spiels die



ganze Zeit im Uhrzeigersinn am Tisch herum. Wenn Ihr eine Rollenkarte weitergeben wollt, aber eurer linker Nachbar hat bereits die andere Rollenkarte vor sich, so wird dieser übersprungen und Ihr gebt die Karte an den übernächsten Spieler weiter. Euer linker Sitznachbar verliert also durch das Überspringen die Aktionen der Rolle. Lasst euch also nicht zu viel Zeit, aber handelt auch nicht überstürzt!



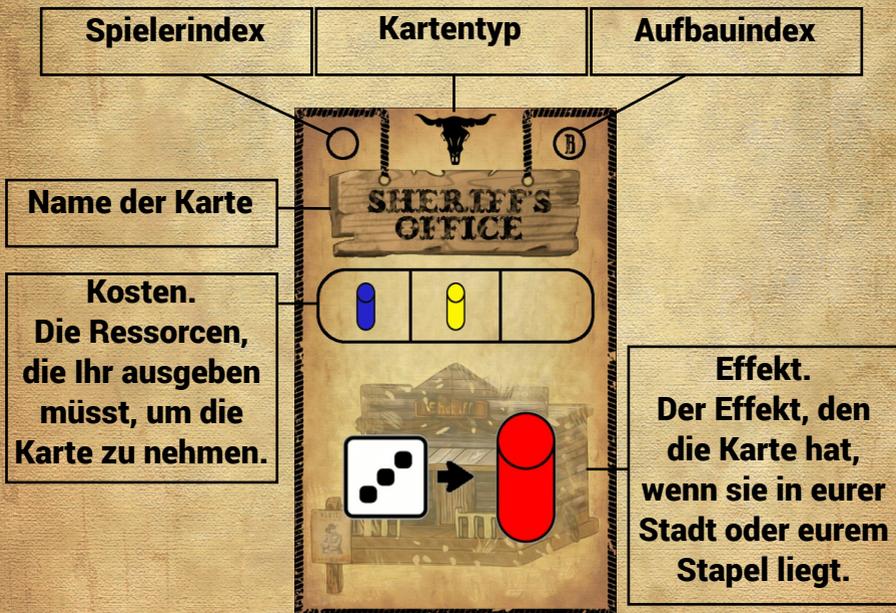
DIE SPIELKARTEN



Eine Startkarte. Diese Karte liegt zu Beginn des Spiels bei Spieler 1. Und eine Karte für die zweite Spielphase.

Die Karten in Tres sind in zwei Arten eingeteilt. Auf der Rückseite findet Ihr die Information, wann die Karte in das Spiel kommt: Alle Karten mit einem S liegen zu Beginn des Spiels aus. Die Karten mit römischen Ziffern auf der Rückseite werden in der entsprechenden Spielphase verwendet.

Die Vorderseite der Karten ist immer gleich aufgebaut und liefert euch alle spielrelevanten Informationen:



Der SPIELERINDEX gibt an, welche Karten bei einer Partie mit weniger als 5 Spielern aus dem Spiel genommen werden. Der AUFBAUINDEX gibt an, wo die Karte zu Beginn des Spiels liegt.

Der KARTENTYP gibt an, wo die Karte hingelegt wird, wenn Ihr diese Karte bekommt. Es gibt zwei Arten von Karten:



Gebäude.

Diese müssen immer auf einen der Bauplätze in eurer Stadt gelegt werden. Der Effekt gilt die ganze Zeit.



Personen.

Diese werden immer auf euren Stapel gelegt. Der Effekt gilt sofort (Ressourcen) oder am Spielende (Siedler)

Die KOSTEN einer Karte geben an, wie viele Ressourcen Ihr ausgeben müsst, um die Karten zu nehmen. Steht dort ein Text, so handelt es sich um eine spezielle Karte, die z.B. das Spiel beendet.



Achtung! Eine Besonderheit stellen die Handel Karten da. Diese sind Personenkarten, liegen aber zu Beginn des Spiels in eurer Stadt aus. Ihr könnt sie an andere Spieler verkaufen. Der Effekt der Karte gilt nur für den Spieler, der die Karte erhält!



SPIELAUFBAU

Ihr könnt für den Spielaufbau auch den beiliegenden Erklär-Comic verwenden.

Legt die Würfel und die nach Farben sortierten Zylinder für alle erreichbar in die Tischmitte und sortiert die Karten nach ihrer Rückseite.



Aus den Karten der Spielphasen 1,2 und 3 wird der Nachziehstapel gebildet. Nehmt dafür nun einzeln die drei Stapel und sortiert aus jedem Stapel die Karten heraus, deren Spielerindex über eurer Anzahl an Mitspielern liegt. Wenn Ihr zu viert seid, nehmt also alle Karten mit einer

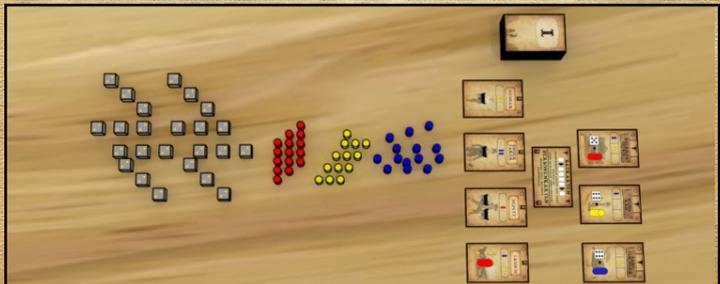
5 heraus. Diese Karten werden nicht benötigt.

Aus dem I und III-Stapel legt Ihr zusätzlich noch die Karten mit einem E als Aufbauindex beiseite. Dies sind zwei Karten.

Mischt nun die einzelnen Stapel. Zieht 9 Karten vom III-Stapel, mischt die E Karte aus Phase III in diese Karten und legt diese 10 Karten verdeckt als Stapel in die Tischmitte. Um den Nachziehstapel zu vervollständigen, legt nun die restlichen III-Karten darauf und danach die II-Karten. Als letztes legt Ihr die „E“ Karte aus Spielphase I und abschließend die restlichen I-Karten auf euren Nachziehstapel. Dieser kommt ebenfalls in die Tischmitte.

Legt nun die Hilfskarte neben den Nachziehstapel und verteilt alle S Karten ohne Zahl gemäß Ihrer Symbole in zwei Reihen entweder über oder unter diese, wie auf der Hilfskarte angegeben.

Euer Tisch sollte nun so aussehen:



Jeder Spieler erhält ein Set Spielerstartkarten mit der selben Zahl, also 5 Karten. Jeder legt seine Main Street in die Mitte vor sich und legt die anderen Karten beliebig an diese an (siehe auch Die Stadt).

Jeder Spieler erhält nun noch 1 Startressource. Zeigt sein ausliegendes Gebäude an, dass es Gelb produziert, so erhält der Spieler einen blauen Zylinder. Sonst erhält er einen gelben. Wählt nun zufällig 2 Startspieler. Und gebt beiden je eine zufällige Rollenkarte.

DIE STADT

Jeder von euch leitet eine – noch – kleine Siedlung im Wilden Westen, in die er möglichst viele Siedler locken möchte. Die Gebäude dieser Stadt werden in Tres durch Karten dargestellt. Zu Spielbeginn hat jeder von Euch bereits eine Main Street erhalten, welche das Zentrum eurer Stadt ausmacht. An dieser befinden sich Bauplätze für Gebäude, auf die Ihr Karten anlegen dürft, also Gebäude bauen.



Allerdings nur um die Main Street herum, horizontal, vertikal und diagonal angrenzend. Ihr habt also insgesamt 8 Bauplätze.

Denkt daran: alle Karten mit  Symbol müssen auf einen der Bauplätze gelegt werden. Ihr dürft Bauplätze überbauen, jedoch gilt dann nur noch der Effekt, der oben liegenden Karte. Über euren Bauplätzen platziert Ihr immer die erhandelten und gewürfelten Würfel und rechts von eurer Stadt eure Ressourcen.

Außerdem habt Ihr noch einen Stapel, auf den Ihr alle eure Personenkarten ( Symbol) legt. Denkt daran, dass der Effekt dieser Karten entweder sofort oder am Ende eintritt.

Zur besseren Übersicht sollte jeder Spieler seinen Spielbereich wie folgt auslegen haben:



SPIELENDE



Das Spiel endet, sobald die Spielende Karte „Lincoln in the West“ gezogen wurde. Wenn Ihr diese aufdeckt, sagt sofort euren Mitspielern Bescheid und legt sie in die Tischmitte. Das Spiel ist beendet. Es sind keine Aktionen mehr erlaubt. Nun ermittelt jeder die Siedler, die er in seine Stadt locken konnte. Dazu zählt jeder die Anzahl

an  Symbolen in seinem Stapel mit Personen Karten und auf den offen liegenden Karten in seiner Stadt und addiert evtl. anfallende Siedler von Sonderkarten hinzu.

Davon zieht er für jeden Würfel, der am Spielende auf seiner Main Street liegt, einen Siedler ab.

Wer nun die meisten Siedler hat, hat das Spiel gewonnen. Bei Gleichstand entscheiden die übrigen Ressourcen.

SPIELABLAUF

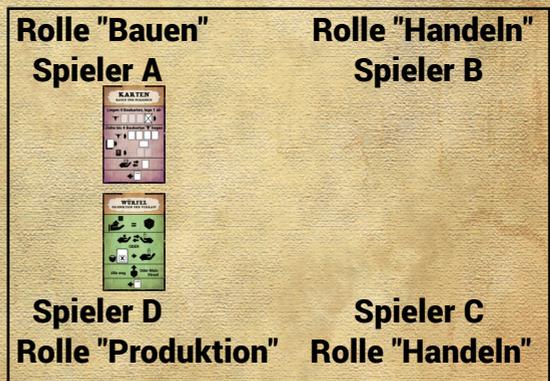
Das Spiel läuft in Echtzeit, alle spielen also durchgängig. Um bestimmte Aktionen durchzuführen, muss man in einer bestimmten Rolle sein. Welche Aktionen Ihr mit welcher Rolle durchführen könnt, findet Ihr weiter unten in diesem Abschnitt.

Für die Rollen „Produktion & Verkauf“ und „Bauen & Personen“ gibt es spezielle Rollenkarten. Auf diesen findet Ihr auch noch einmal alle Aktionen dieser Rolle zusammengefasst. Ihr nehmt diese Rolle nur ein, wenn Ihr die entsprechende Rollenkarte gerade vor euch habt. Habt Ihr keine Rollenkarte vor euch, so nehmt Ihr automatisch die Rolle „Handeln“ ein. Habt Ihr die Aktionen einer Rolle mit Rollenkarte abgeschlossen, so gebt Ihr die Rollenkarte an euren linken Nachbarn, wodurch sowohl Ihr als er sofort die Rolle wechseln und damit andere Aktionen durchführen könnt. Hat euer linker Nachbar bereits eine Rollenkarte vor sich liegen, so gebt Ihr die Rollenkarte an den übernächsten Spieler!



Beispiel:

Hat Spieler A die Aktionen der Rolle „Bauen“ abgeschlossen, so gibt er die Rollenkarte an Spieler B. Dadurch wechselt er sofort in die Rolle „Handeln“ und Spieler B in die Rolle „Bauen“. Hat allerdings Spieler D seine Aktionen vorher beendet, so würde er seine Rollenkarte an Spieler B weitergeben. Spieler A würde also mit der Rolle Produktion übersprungen werden.



Wichtig ist hierbei ebenfalls noch, dass beide Spieler sofort ihre Rolle wechseln. Bespricht Spieler B beispielsweise gerade mit Spieler C einen Handel und erhält eine andere Rollenkarte, so wird der Handel dadurch sofort unterbrochen und kann nicht durchgeführt werden!

Im folgenden findet Ihr, welche Aktionen Ihr mit welchen Rollenkarten durchführen dürft:

ROLLE: HANDELN KEINE ROLLENKARTE

Liegt keine Rollenkarte vor euch, dürft Ihr

- a) Ressourcen, Würfel und Handelskarten mit anderen Spielern ohne Rollenkarte tauschen**
- b) Vom Produktions-Spieler Würfel kaufen.**

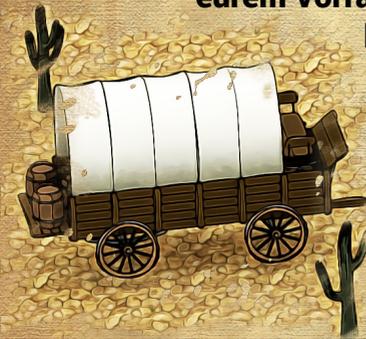
Einigt euch bei beiden Möglichkeiten mit eurem Mitspieler und handelt.

Tauscht ihr Ressourcen, so gebt sie euch gegenseitig aus eurem Vorrat. Beinhaltet euer Tausch Handels-

karten, so nehmt sie von eurem Bauplatz und gebt Sie dem Empfänger. Dieser legt sie auf seinen Stapel und löst sie, wenn es um Ressourcen geht, sofort ein.

Kauft Ihr vom Produktionsspieler, so muss euer Kauf einen Würfel beinhalten! Gebt ihm dann die

entsprechenden Ressourcen. Dafür erhaltet ihr evtl. auch Ressourcen, aber vor allem einen Würfel, den ihr unverändert über eure Karten legt und den Ihr später verwenden könnt. Prinzipiell unterliegt der Handel keinen weiteren Einschränkungen. Ihr dürft euch beliebig absprechen und Versprechungen machen.



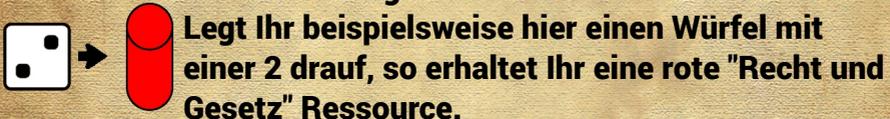
ROLLE: PRODUKTION UND VERKAUF

In dieser Rolle benutzt Ihr die Würfel. Bekommt Ihr diese Karte, so nehmt Ihr euch zunächst so viele Würfel, wie auf euren Gebäuden mit dem +  Symbol angegeben ist. Danach würfelt Ihr mit diesen und legt das Ergebnis über eure Stadt zu gegebenenfalls bereits erhandelten und dort liegenden Würfeln. Nun dürft Ihr eure Würfel verwenden:

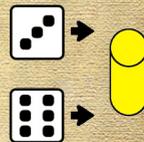


- Ihr könnt diese an Spieler ohne Rollenkarte verkaufen oder
- Ihr legt sie auf Gebäude in eurer Stadt, welche die selbe Ziffer zeigen, wie der entsprechende Würfel.

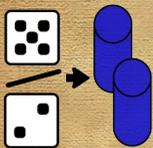
Dadurch erhaltet Ihr das Ergebnis rechts des Pfeils.



Auf einige Gebäude könnt Ihr sogar mehrere Würfel legen, um jedes mal das Resultat zu erhalten.



Auf andere könnt Ihr wiederum nur eine von mehreren aufgedruckte Zahlen legen. Ihr dürft jeden Würfel nur ein mal verwenden und ist ein Feld auf einem Gebäude belegt, dürft Ihr dort keine weiteren Würfel ablegen!

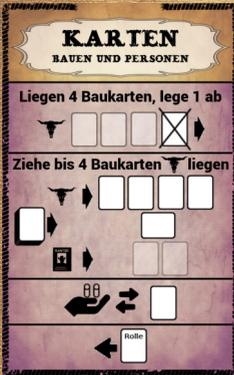


Seit Ihr damit fertig, legt Ihr alle verwendeten Würfel wieder in die Tischmitte. In Phase I, also solange der Nachziehstapel Karten mit einer 1 zeigt, legt Ihr auch alle nicht benutzten Würfel dort hin.

ACHTUNG: Ab Phase II muss man jeden nicht verwendeten Würfel in seine Main Street legen. Pro Würfel dort verliert man am Ende des Spiels einen Siedler!

Am Ende dieser Rolle, dürft Ihr also keine Würfel mehr irgendwo liegen haben, außer auf eurer Main Street. Gebt dann die Rollenkarte weiter.

ROLLE: BAUEN UND PERSONEN



Bei dieser Rolle könnt Ihr mit den Karten interagieren und eure mühsam produzierten oder erhandelten Ressourcen in neue Gebäude oder Personen investieren.

Bekommt Ihr diese Rollenkarte, überprüft Ihr zunächst, ob in der Tischmitte vier Baukarten (nicht Personenkarten!) offen liegen. Ist dies der Fall, so legt Ihr die Karte ganz rechts ab. Unabhängig davon, ob Ihr eine Karte abgelegt habt, zieht Ihr daraufhin solange Karten vom

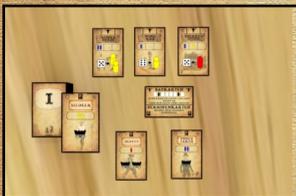
Nachziehstapel bis vier Gebäude ausliegen. Jede gezogene Karte kommt dabei entsprechend ihres Typs entweder über die Hilfskarte nach ganz links in die Reihe der Baukarten oder zu den Personenkarten. Von den Personenkarten können beliebig viele ausliegen.

Beispiel:

Zu Beginn der Rolle "Bauen" liegen vier Gebäude aus, also wird das Gebäude ganz rechts abgelegt. Danach wird nachgezogen. Die nachgezogene Karte ist



eine Person. Diese wird zu den anderen Personen unter die Hilfskarte gelegt. Da noch immer weniger als 4 Baukarten ausliegen, wird noch eine Karte gezogen.



Diese ist ein Gebäude und wird nach ganz links in die Reihe der Baukarten gelegt. Nun liegen vier Gebäude.



Nun dürft Ihr Gebäude- und Personen-Karten nehmen, die offen auf dem Tisch ausliegen. Bezahlt dafür einfach die Kosten, die auf der Karte angegeben sind, indem Ihr die entsprechenden Ressourcen von eurem Platz in den Vorrat in der Tischmitte legt. Nehmt euch dann die entsprechende Karte und legt sie, je nachdem, ob sie ein Gebäude ist oder eine Person, auf einen eurer Bauplätze oder auf euren Stapel.



Ihr dürft Bauplätze auch überbauen, also einfach die neue Karte über eine andere legen. Die so verdeckte Karte zählt dann allerdings nicht mehr. Die Main Street darf niemals überbaut werden.



Beachtet auch, dass "Tausch" Karten wie normale Personenkarten behandelt werden. Ihr bezahlt normal die Kosten und legt sie auf euren Stapel. Der Effekt tritt aber sofort in Kraft - Ihr erhaltet die Ressourcen also sofort!

Dies ist die einzige Möglichkeit in der "Bauen" Rolle

Ressourcen zu erhalten. Ihr dürft ansonsten in dieser Rolle nicht mit den anderen Spielern handeln, also auch keine Geschenke annehmen oder wie auch immer Ressourcen erhalten. Plant also diese Rolle am Besten im Voraus!



BLOCKADE

Die Regeln von Tres ermöglichen es einem Spieler, die ganze Zeit eine Rollenkarten zu behalten und somit das Spiel zu blockieren. Eine Rolle zu behalten und hinauszuzögern, um beispielsweise mit jemand Bestimmten zu handeln oder einem anderen Spieler eine Rolle zu verwehren, ist eine legitime Strategie.

Sollte jedoch ein Spieler seine Rolle nicht weitergeben und drei mal von der anderen Rolle „übersprungen“ werden, so

erleidet der Spieler Korruption: er muss sofort die Rollenkarte weitergeben und erhält 5 Würfel aus dem Vorrat in seine Mainstreet.



RESSOURCENVORRAT

Sollten im Laufe des Spiels irgendwann einmal die Ressourcenzylinder einer oder mehrerer Farben ausgehen, so kann diese Ressource nicht mehr produziert werden. Die Anzahl an Zylindern stellt also das Maximum an Ressourcen dar, die im Umlauf sein können.

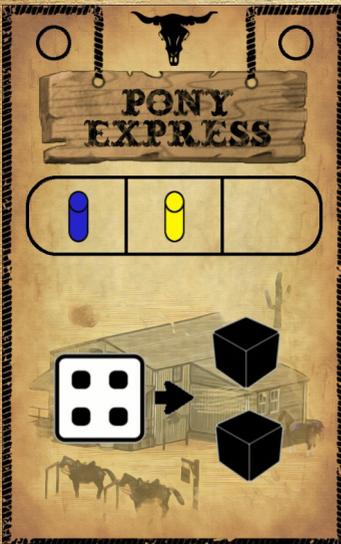


BESONDERE KARTEN

Einige Karten haben besondere Effekte. Diese sind immer auf der Karte angegeben und werden hier noch einmal genauer erläutert:

Lager:

Hat man diese Karte in seiner Stadt liegen und legt in der Rolle "Produktion" einen Würfel hier drauf, so kann man eins der direkt, also waagrecht oder senkrecht, nicht aber diagonal, benachbarten Gebäude Ressourcen produzieren lassen, so als würde auf diesem Gebäude ein Würfel liegen. Ein Gebäude kann dadurch auch doppelt produzieren, indem ein Würfel auf dem Gebäude selbst und einer auf einem benachbarten Lager liegt.



Pony Express:

Aktiviert man diese Karte mit einem Würfel, so nimmt man sich sofort zwei neue Würfel aus dem Vorrat und würfelt diese!

Die zwei Würfel erhält man nicht zu Beginn der Produktions-Rolle, sondern eben erst, nachdem man in der Produktionsrolle die entsprechenden Würfel hier abgelegt, also verwendet, hat.



Bank:

Diese Karte bringt Siedler für Ressourcen, die man zu Spielende in seinem Vorrat hat. Die Bank bringt einen Siedler für jedes vollständige Set, bestehend aus einem Stein jeder Farbe. Angefangene Sets zählen dabei nicht.

Hat ein Spieler beispielsweise 4 rote, 2 gelbe und 3 blaue Ressourcen, so erhält er durch eine Bank zwei Siedler, da nur 2 Sets vollständig sind.

Diese Siedler zählen, wie alle

Gebäude, nur für den Spieler, der das entsprechende Gebäude gebaut hat.

Pacific Railroad:

Am Ende des Spiels bringt dieses Gebäude einen Siedler für jede mögliche Produktion der zwei direkt, also horizontal oder vertikal, nicht diagonal, benachbarten Gebäude. Jeder abgebildete Zylinder auf diesen Karten ist also ein Siedler wert. Liegt sie z.B. neben einem Gebäude, dass zwei gelbe Ressourcen produzieren kann und neben einem, dass drei rote Ressourcen produzieren kann, so beschert die Pacific Railroad am Ende des Spiels dem Spieler ganze fünf Siedler, unabhängig davon, wie viele Ressourcen der Spieler wirklich besitzt.



Kirche:

Die Kirche bringt pro zwei Karten in eurem Personen-Stapel am Ende des Spiels einen Siedler.

Dabei ist es egal, was für Karten in eurem Stapel liegen (Charaktere, Tausch- oder Handelskarten). Diese Siedler zählen zusätzlich zu den Siedlern, die ohnehin auf den Karten abgebildet sind.

Habt Ihr eine ungerade Anzahl an Karten in eurem Stapel, so wird abgerundet.



Bahndepot:

Dieses Gebäude bringt seinem Erbauer pro Würfelsymbol, das auf den anderen Karten seiner Stadt abgebildet ist, je einen Siedler. Dabei ist es unerheblich, ob die Würfel an Bedingungen geknüpft sind, als Siedler zählen sie auf jeden Fall. So bringt beispielsweise ein Pony Express in Kombination mit einem Bahndepot zwei Siedler.

Ebenfalls zu beachten ist, dass allein die Main Street schon zwei Würfel Symbole aufweist und somit mit dem

Bahndepot zusammen zwei Siedler ausmacht.

STRATEGIE TIPPS

Die Mischung aus Echtzeit und strategischen Entscheidungen in Tres stellt die Spieler auch vor einige besondere Herausforderungen. Einige Punkte jedoch haben sich in den Proberunden als besonders wichtig herausgestellt:



- Achtet auf eure Mitspieler und interagiert mit ihnen. Was haben Sie gewürfelt und brauche ich das? Oder brauchen sie meine Würfel? Hat jemand einen Überschuss an Ressourcen, die ich benötige? Wo sind welche Rollenkarten gerade? Usw.

- Nutzt die Rollen. Lasst beispielsweise die Handelsrolle nicht einfach verstreichen, sondern versucht eure nächste Produktions- oder Bauen-Rolle vorzubereiten.

- In Spielphase 1 geht es darum eine Grundlage für eure Stadt zu schaffen, in Phase 2 solltet Ihr eure Produktion optimieren und in Phase 3 geht das Rennen um die Siedler in die heiße Phase.



- Plant eure Stadtausbauten. Baut kein Gebäude, das euch nichts bringt und habt ein Auge auf die offenen Gebäude, so dass Ihr die nötigen Ressourcen habt, wenn Ihr bauen könnt.

- Nutzt die Handels- und Tauschkarten. Sie bringen euch die entscheidenden Ressourcen.



Boardgame Racoon bedankt sich herzlich für den Kauf dieses Spiels und hofft, dass Ihr damit genauso viel Spaß habt, wie die Entwicklung gemacht hat.

Wenn Ihr mehr über den Verlag erfahren wollt, schaut einfach unter:

www.boardgame-racoon.de

Abonniert dort den Newsletter oder unterstützt uns auf folgenden Sozialen Medien



Für Ende 2019 ist ein weiteres Spiel geplant:



BOARDGAME



RACCOON