

# TriPeaks

1 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

Alle drei Gipfel räumen, indem Karten entfernt werden, die einen Rang höher oder niedriger als die Ablagestapelkarte sind.

## AUFBAU

- 18 Karten in drei überlappenden 4-Reihen-Pyramiden austeilen.
- Die unteren 10 Karten offen, die oberen 8 verdeckt.
- Verbleibende Karten bilden den Vorrat.

## WERTUNG

- Gewinnen, indem alle drei Gipfel geräumt werden.
- Längere ununterbrochene Ketten bringen mehr Punkte.
- Gewinnquote liegt bei etwa 90% mit optimalem Spiel.

*Tip: Planen, welchen Gipfel man zuerst angreift, basierend auf zugänglichen Folgen; Vorratzüge aufheben für echte Sackgassen.*

## AM ZUG

- Jede freiliegende Karte entfernen, die einen Rang höher oder niedriger als die oberste Ablagestapelkarte ist.
- Könige und Assen verbinden sich (König zu Ass oder Ass zu König).
- Mehrere Spielzüge in Folge verketteten für Bonuspunkte.
- Vom Vorrat ziehen, wenn keine Spielzüge verfügbar sind.

TriPeaks ist ein süchtig machendes Solitärspiel, bei dem drei überlappende Pyramiden geräumt werden müssen, indem Karten gespielt werden, die einen Rang höher oder niedriger als die aktuelle oberste Karte sind. Seine kettenbasierte Wertung und das schnelle Spieltempo machen es ideal für kurze Spielsitzungen.

## Ziel

Alle drei Gipfel räumen, indem Karten entfernt werden, die einen Rang höher oder niedriger als die aktuelle Ablagestapelkarte sind.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 1 Spieler.
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck.
3. **Gipfel:** 18 Karten in drei 4-Reihen-Pyramiden austeilen, an der Basis überlappend. Die unteren 10 Karten offen, die oberen 8 verdeckt.
4. **Tableau:** 10 offene Karten in der unteren Reihe über alle drei Gipfel.
5. **Vorrat:** Die verbleibenden 24 Karten plus 10 Basiskarten.

## Spielablauf

1. **Karten spielen:** Jede freiliegende Karte entfernen, die genau einen Rang höher oder niedriger als die oberste Ablagestapelkarte ist. Die Farbe spielt keine Rolle.
2. **Umlauf:** Könige und Assen verbinden sich (König nach Ass oder Ass nach König).
3. **Ketten:** Weiterspielen, solange man Karten in Folge verketteten kann.
4. **Ziehen:** Wenn festgefahren, vom Vorrat auf den Ablagestapel ziehen und erneut versuchen.
5. **Karten freilegen:** Wenn untere Karten entfernt werden, werden verdeckte Karten darüber freigelegt und umgedreht.

## Tipps und Strategien

- Lange Ketten für maximale Punkte bilden. Schwung ist der Schlüssel.
- Planen, welchen Gipfel man zuerst angreift, basierend darauf, welcher die zugänglichsten Folgen hat.
- Vorratskarten aufheben für Situationen, in denen man wirklich nicht von den Gipfeln weiterspielen kann.

## Tipps & Strategie

---

Lange ununterbrochene Ketten sind der Schlüssel zu hohen Punktzahlen. Manchmal ist es besser, eine Kette zu unterbrechen, um sich für eine noch längere neu zu positionieren.

Manchmal ist es der optimale Spielzug, absichtlich eine kurze Kette zu beenden, um eine viel längere von einem anderen Gipfel aufzubauen.