

TRIOVISION

FÜR 1 BIS 6 SPIELER AB 7 JAHREN

Vorausschauendes Planen und Konstruieren sind wichtige Voraussetzungen für planvolles Handeln, logisch-abstraktes Denken und das Lösen mathematischer Aufgaben. Triovision hilft dabei, diese Fähigkeiten zu trainieren und zu verbessern, indem die räumliche Anordnung von Spielfiguren gedanklich verändert werden muss.

INHALT

- 1 Spielplan
- 60 Karten
- 8 Spielfiguren



SPIELZIEL

Gleichzeitig versuchen alle Spieler eine der Spielfiguren auf dem Plan so zu versetzen, dass drei Spielfiguren so zueinander stehen, wie es auf einer der ausliegenden Karten zu sehen ist. Wer am Ende die meisten Karten besitzt, gewinnt.

VORBEREITUNG

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Die **Karten** werden gut gemischt. 12 Karten werden offen um den Spielplan gelegt. Die restlichen Karten liegen als verdeckter Stapel daneben. Die acht **Spielfiguren** werden auf den Spielplan gestellt (vgl. Abbildung).



DAS SPIEL

Alle Spieler schauen sich die Karten, die um den Spielplan liegen, gut an. Durch das Versetzen **einer** Spielfigur auf ein **beliebiges** freies Feld muss die Anordnung, die auf einer der Karten zu sehen ist, auf dem Plan nachgebildet werden. Glaubt ein Spieler das zu schaffen, ruft er „Stopp!“. Er nimmt die entsprechende Karte und versetzt **eine** Spielfigur. Alle schauen nach, ob jetzt drei Spielfiguren so stehen, wie auf der Karte zu sehen ist. Ist dies der Fall, erhält er die Karte. Eine neue Karte wird aufgedeckt und das Spiel geht wie beschrieben weiter. Hat er es nicht geschafft, wird die Spielfigur wieder zurückgestellt.

Es kann vorkommen, dass sich noch Karten im verdeckten Stapel befinden, aber keine der ausliegenden Karten gewonnen werden kann. Wer als Erster entdeckt, dass keine Karte mehr gewonnen werden kann, ruft „Nichts geht mehr!“. Alle prüfen gemeinsam, ob das stimmt. Wenn ja, darf der Spieler, der entdeckt hat, dass nichts mehr geht, **zwei** Spielfiguren versetzen, um eine Karte zu gewinnen. Stimmt es nicht, geht das Spiel wie beschrieben weiter.

Achtung: Spiegelverkehrte Lösungen sind ungültig.

SPIELELENDE

Das Spiel endet, sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist. Der Spieler mit den meisten gewonnenen Karten ist der Sieger.

RASANTE SPIELVARIANTE (2 BIS 4 SPIELER)

Jeder Spieler erhält 10 Karten und legt sie für alle gut sichtbar offen vor sich auf den Tisch. Die restlichen Karten liegen als verdeckter Stapel an der Seite. Wer als Erster seine 10 Karten abgelegt hat, ist Sieger. Das Spiel endet vorzeitig, wenn keine der ausliegenden Karten mehr erfüllt werden kann. Sieger ist dann der Spieler mit den wenigsten Karten.

Gespielt wird wie oben beschrieben. Zusätzlich zu den eigenen Karten dürfen auch die Karten der Mitspieler durch Versetzen **einer** Spielfigur erfüllt werden. Erfüllt ein Spieler die Karte eines Mitspielers, wird diese Karte aus dem Spiel genommen. Der Mitspieler bekommt eine Karte aus der Auslage des erfolgreichen Spielers und muss zudem eine weitere Karte vom Nachziehstapel als Strafe nehmen. Diese beiden Karten legt er offen zu seinen anderen Karten.

TRIOVISION FÜR EINEN SPIELER

Möchte ein Spieler allein spielen, deckt er so viele Karten wie er möchte offen aus und versucht die Aufgaben wie oben beschrieben zu lösen.

© 2008 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de

Autorin: Susanne Galonska

© 2008 IQ-Spiele GmbH
www.iq-spiele.de

Illustration: HUCH! & friends

TRIOVISION

FOR 1 TO 6 PLAYERS AGED 7 YEARS AND UP

Far-sighted planning and constructing are important prerequisites for well-conceived actions, as is logical and abstract reasoning and the ability to solve arithmetical problems. "TrioVision" helps to practise and improve these skills, since players have to mentally alter the physical configuration of the pieces.

CONTENTS

- 1 game board
- 60 cards
- 8 pieces

AIM OF THE GAME

All players simultaneously try to displace one piece on the game board so that any three pieces reflect the same constellation as shown on one of the set out cards. At the end of the game, the player with the most cards wins.

PREPARATIONS FOR PLAY

Place the **game board** in the centre of the table. Shuffle the **cards**. Place 12 cards face up around the game board. The remaining cards are placed next to them as a pile. Place the eight **pieces** on the game board (see illustration).



HOW TO PLAY

All players regard the cards around the game board. They try to reproduce the constellation shown on any one of the cards by moving **one** piece to **any** unoccupied space. If a player believes that he is able to do it, he says "Stop!". He takes the corresponding card and displaces **one** piece. All players verify if there are now three pieces that mirror the layout shown on the card. That being the case, he may keep the card and a new card from the draw pile is turned over. If he cannot fulfil the task, the piece is returned to its initial position.

It may happen that there are still cards in the face down pile, but it is not possible to win one of the face up cards. The first to notice this fact says "Dead end!". All players verify if he is right. If so, the player who has noticed that there are no more possibilities may displace **two** pieces in order to win a card. If he was wrong, the game continues normally.

END OF THE GAME

The game is over when the draw pile is used up. The player who has obtained the most cards wins the game.

DASHING VARIATION (2 TO 4 PLAYERS)

Each player gets 10 cards and places them face up in front of him on the table so that everyone can see them. The remaining cards are placed on the table as a pile. The first to discard his 10 cards wins the game.

The rules of the basic game apply. In addition to their own cards, players can also fulfil the other players' cards by displacing **one** piece. If a player fulfils the card of another player, this card is put back into the box. As a punishment, the other player gets one of the successful player's face up cards and an additional card from the draw pile. He places these two cards next to his other cards.

The game is over when there are no face up cards left to fulfil.

TRIOVISION FOR ONE SINGLE PLAYER

If one player wants to play alone, he turns over any number of cards and tries to solve the problems as described above.

© 2008 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de

Author: Susanne Galonska
Translation: Birgit Irgang

© 2008 IQ-Spiele GmbH
www.iq-spiele.de

Illustrations: HUCH! & friends

TRIOVISION

POUR 1 À 6 JOUEURS À PARTIR DE 7 ANS

Planifier et construire en tenant compte de toutes les éventualités, cela aide à agir de manière méthodique, à développer son esprit logique ainsi que sa faculté d'abstraction, à résoudre des problèmes mathématiques. En jouant à « Triovision » et en réfléchissant à comment changer la disposition des pions, vous entraînerez et améliorerez ces facultés.

CONTENU

1 plateau de jeu
60 cartes
8 pions

BUT DU JEU

Les joueurs essaient simultanément de déplacer l'un des pions sur le plateau de jeu de manière à ce que trois pions soient disposés dans l'ordre indiqué sur l'une des cartes posées sur la table. À la fin de la partie, le joueur qui a ainsi obtenu le plus de cartes a gagné.

PRÉPARATIFS

Placez le **plateau de jeu** au milieu de la table. Mélangez les **cartes**. Posez 12 cartes autour du plateau de jeu, face visible. Formez une pioche avec les cartes restantes et placez-la à côté des cartes exposées, face cachée. Les huit **pions** doivent se trouver sur le plateau de jeu (voir illustration).



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Tous les joueurs regardent les cartes qui se trouvent autour du plateau de jeu. Ils essaient de reproduire sur le plateau de jeu la disposition indiquée sur l'une des cartes en déplaçant **un seul pion** sur une case libre **de leur choix**. Si un joueur pense pouvoir le faire, il dit « Stop! », prend la carte correspondante et déplace **un** pion. Ensuite, tous les joueurs vérifient qu'il y a bien maintenant trois pions disposés comme indiqué sur la carte. Si c'est le cas, le joueur reçoit la carte et on retourne une nouvelle carte de la pioche. S'il n'est pas arrivé à reproduire la disposition indiquée, on remet le pion à sa place initiale.





Il peut arriver qu'il y ait encore des cartes dans la pioche, face cachée, mais qu'il ne soit pas possible de gagner l'une des cartes exposées. Le premier à constater une telle situation dit « Rien ne va plus ». Maintenant, tous les joueurs vérifient ensemble s'il a raison.

Si c'est le cas, le joueur qui a constaté qu'on ne peut plus gagner de carte a le droit de déplacer **deux** pions pour obtenir une carte. S'il s'est trompé, on continue à jouer normalement.

FIN DE LA PARTIE

La partie est finie lorsque la pioche est épuisée. Le joueur qui a obtenu le plus de points a gagné.



VARIANTE RAPIDE (2 À 4 JOUEURS)

Chaque joueur reçoit 10 cartes et les place devant lui sur la table, face visible, de manière à ce que chacun puisse les voir sans problème. Formez une pioche avec les cartes restantes et placez-la à côté des cartes exposées, face cachée. Le premier à se débarrasser de ses 10 cartes a gagné.

Cette variante suit les mêmes règles que la partie normale. En plus de ses propres cartes, on peut aussi essayer de réaliser l'ordre indiqué sur les cartes des autres joueurs en déplaçant **un** pion. Si un joueur réussit à disposer les pions comme indiqué sur la carte d'un autre joueur, on la remet dans la boîte du jeu. Ce dernier reçoit l'une des cartes exposées du joueur qui vient de réussir et doit en outre piocher une nouvelle carte de la pioche en guise de punition. Il place ces deux cartes à côté de ses autres cartes, face visible.

La partie est finie lorsque plus aucune des cartes exposées ne peut être éliminée.

TRIOVISION POUR UN SEUL JOUEUR

Si un joueur veut jouer seul à « Triovision », il place un nombre quelconque de cartes sur la table, face visible, et joue de la manière décrite ci-dessus.

© 2008 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de

© 2008 IQ-Spiele GmbH
www.iq-spiele.de

Auteur : Susanne Galonska
Traduction : Birgit Irgang

Illustrations : HUCH! & friends

TRIOVISION

VOOR 1 – 6 SPELERS VANAF 7 JAAR

Vooruitziend plannen en construeren zijn belangrijke voorwaarden voor doelgericht handelen, logisch-abstract denken en het oplossen van mathematische problemen. Triovision helpt deze vaardigheden te trainen en te verbeteren, doordat de ruimtelijke ordening van pionnen in gedachten veranderd moet worden.

INHOUD

- 1 speelbord
- 60 kaarten
- 8 pionnen

DOEL VAN HET SPEL

Alle spelers proberen tegelijk één van de pionnen op het bord zó te verplaatsen dat drie pionnen op dezelfde manier zijn gerangschikt als op één van de open liggende kaarten te zien is. Wie op het laatst de meeste kaarten heeft verzameld, heeft gewonnen.

VOORBEREIDING

Het **speelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd. De **kaarten** worden goed geschud. 12 kaarten worden open rond het speelbord gelegd. De resterende kaarten liggen in een verdeckte stapel ernaast. De acht **pionnen** worden op het speelbord geplaatst (zie afbeelding).



HET SPEL

Alle spelers kijken goed naar de kaarten, die rond het spelbord liggen. Door **één** pion op een **willekeurig vrij veld** te plaatsen moet de rangschikking volgens één van de kaarten op het bord worden nagebootst. Als een speler meent dat te kunnen, roept hij "Stop!" Hij neemt de bijpassende kaart en verplaatst **één** pion. Alle spelers controleren of nu drie pionnen zo staan als op de kaart. Zo ja, krijgt de speler de kaart. Een nieuwe kaart wordt omgedraaid. Zo nee, moet de pion weer terug geplaatst.



Het kan gebeuren dat er nog kaarten in de verdeckte stapel zijn, maar geen van de open liggende kaarten meer gewonnen kan worden. Wie het eerst ontdekt dat geen kaart meer gewonnen kan worden, roept: "Rien ne va plus!" Allen controleren samen of hij gelijk heeft. In dit geval mag de speler die het heeft ontdekt **twee** pionnen verplaatsen om een kaart te winnen. Klopt het niet, gaat het spel zoals beschreven verder.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als de trekstapel op is. De speler met de meeste kaarten heeft gewonnen.

SUPERSNELLE SPELVARIANT (2 - 4 SPELERS)

Elke speler krijgt 10 kaarten en legt ze voor alle spelers goed zichtbaar open voor zich op tafel. De resterende kaarten liggen in een verdeckte stapel ernaast. Winnar is wie het eerst zijn 10 kaarten heeft afgelegd.

Het spel loopt zoals boven beschreven. Naast hun eigen kaarten mogen de spelers ook kaarten van medespelers uitvoeren door **één** pion te verplaatsen. Voert een speler de kaart van een medespeler uit, wordt deze kaart uit het spel genomen. De medespeler krijgt **één** van de kaarten van de succesvolle speler en moet bovendien als straf nog een kaart van de trekstapel nemen. Deze twee kaarten legt hij open bij zijn andere kaarten.

Het spel is afgelopen, als er geen van de open liggende kaarten meer uitgevoerd kan worden.

TRIOVISION VOOR ÉÉN SPELER

Als een speler alleen wil spelen, dekt hij zo veel kaarten op als hij wil, en probeert de opdracht zoals boven beschreven uit te voeren.

© 2008 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de

Auteur: Susanne Galonska
Vertaling: Susanne Bonn

© 2008 IQ-Spiele GmbH
www.iq-spiele.de

Illustratie: HUCH! & friends

TRIOVISION

1-6 PELAAJALLE 7-VUOTIAASTA ALKEAEN

Perusteellinen suunnittelu ja toteutus ovat tärkeitä edellytyksiä onnistuneille teoille, kuten ovat myös looginen ja abstrakti ajattelu sekä kyky ratkaista matemaattisia tehtäviä. "Trio vision" auttaa kehittämään näitä taitoja siten, että pelaajien tulee mieleensä hahmottaa pelinappulat uusille paikoille.

SISÄLTÖ

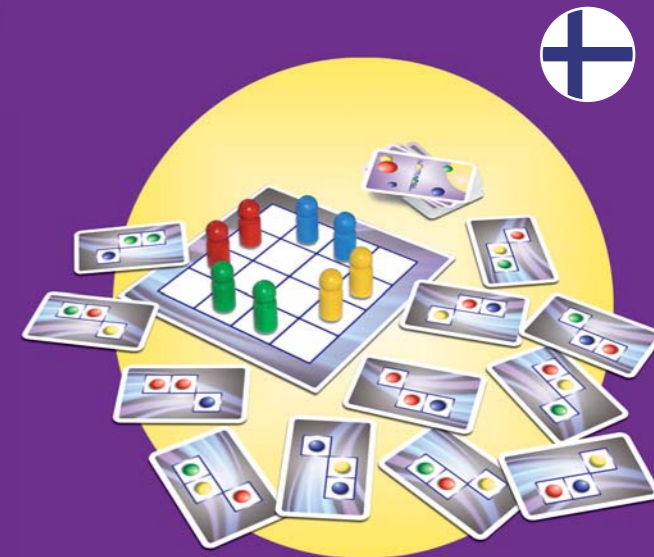
1 pelilauta
60 korttia
8 pelinappulaa

PELIN TAVOITE

Pelaajat yrittävät yhtä pelinappulaa siirtämällä muodostaa kolmesta pelinappulasta saman kuvion kuin yhdessä esillä olevissa korteissa.

ESIVALMISTELUT

Aseta **pelilauta** pöydän keskelle ja sekoita **kortit** . Aseta 12 korttia kuvapuoli ylöspäin pelilaudan ympärille. Loput kortit laitetaan pinnoon. Aseta kaikki **kahdeksan pelinappulaa** pelilaudalle kuvan mukaisesti.



PELIN KULKU

Kaikki pelaajat tarkastelevat pelilaudan ympärillä olevia kortteja. Pelaajien on tarkoitus muodostaa jokin korteissa esitetty kuvio siirtämällä **yhtä** pelinappulaa mihin tahansa **vapaaseen** ruutuun pelilaudalla. Jos joku pelaajista uskoo löytäneensä ratkaisun, hän sanoo "Stop!". Hän ottaa valitsemansa kortin ja siirtää **yhtä** pelinappulaa. Loput pelaajat tarkastavat, muodostavatko kolme pelinappulaa saman kuvion kuin kortin kuvassa. Jos pelaaja on onnistunut tehtävässä, hän saa pitää kortin, ja pinosta käännetään esille uusi kortti. Mikäli pelaaja epäonnistuu, pelinappula siirretään takaisin sen alkuperäiselle paikalle.

Joskus saattaa käydä niin, että pinossa on vielä kortteja jäljellä, mutta yhtäkään pelilaudan ympärillä olevaa korttia ei ole mahdollista voittaa.

Silloin ensimmäinen pelaaja, joka huomaa tämän, sanoo "Umpikuja!". Kaikki muut pelaajat tarkastavat, onko hän oikeassa. Mikäli näin on, pelaaja, joka huomasi umpikujan, saa siirtää **kahta** pelinappulaa kortin voittamiseksi. Mikäli hän oli väärässä, peli jatkuu normaalisti.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli päättyy, kun kaikki kortit on käytetty. Pelin voittaa se pelaaja, joka on kerännyt eniten kortteja.

JÄNNITTÄVÄ PELIMUUNNELMA (2-4 PELAAJALLE)

Jokainen pelaaja saa 10 korttia ja asettaa ne eteensä kuvapuoli ylöspäin niin, että kaikki pelaajat voivat nähdä kortit. Loput kortit asetetaan pöydälle pinoon. Pelaaja, joka ensimmäisenä pääsee eroon kaikista korteistaan, voittaa pelin.

Tässä pelimuunnelmassa noudatetaan peruspelin sääntöjä. Omien korttiensa lisäksi pelaajat voivat muodostaa muiden pelaajien korteissa olevia kuvioita **yhtä** pelinappulaa siirtämällä. Jos pelaaja onnistuu tällä tavalla käyttämään toisen pelaajan kortin, se laitetaan takaisin laatikkoon. Pelaaja, jonka kortti näin käytettiin, joutuu ottamaan tältä pelaajalta itselleen yhden kortin sekä nostamaan korttipinosta vielä toisen. Nämä kaksi korttia hän asettaa muiden korttiensa viereen.

Peli päättyy, kun pelaajien edessä ei ole enää kortteja jäljellä.

TRIOVISION YHDELLE PELAAJALLE

Peliä voi pelata myös yksin. Pelaaja kääntää haluamansa määrän kortteja ja yrittää selvittää pulmat yllä kerrotulla tavalla.

© 2008 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de

Suunnittelija:
Susanne Galonska

© 2008 IQ-Spiele GmbH
www.iq-spiele.de

Kuvitus: HUCH! & friends

TRIOVISION

FÖR 1-6 SPELARE ÖVER 7 ÅR

Ingående planering och förverkligande är viktiga förutsättningar för välgenomförda handlingar, såväl som logisk och abstrakt tankegång samt förmågan att lösa matematiska problem. "TrioVision" hjälper utveckla dessa färdigheter genom att spelarna behöver i sina tankar omplacera spelpjäserna.

INNEHÅLL

1 spelbräde
60 kort
8 spelpjäser

SPELETS SYFTE

Genom att flytta en spelpjäs ska spelarna försöka av tre spelpjäser återskapa figuren som visas på ett av korten. Spelets vinnare är den spelare som har samlat flest kort.

FÖRBEREDELSE

Placera **spelbrädet** mitt på bordet och blanda **korten**. Lägg 12 kort med bilden uppåt runt spelbrädet. Resten av korten läggs i en hög. Placera ut alla åtta **spelpjäser** på spelbrädet (se bilden).



SPELETS GÅNG

Alla spelare betraktar korten runt spelbrädet. Spelarna ska sedan försöka återskapa en av figurerna på korten genom att flytta **en** spelpjäs till en **tom** ruta på spelbrädet. Om en spelare tror sig klara av det, säger han eller hon "Stop!". Spelaren tar upp kortet och flyttar **en** av spelpjäserna. De övriga spelarna kontrollerar om det nu finns tre spelpjäser som motsvarar figuren på kortet. Om så är fallet, får spelaren behålla kortet och ett nytt kort vänds från högen. Om spelaren misslyckas, flyttas spelpjäsen tillbaka till dess ursprungliga plats.

Det kan hända att det finns kort kvar i högen men inget av korten runt spelbrädet kan vinnas. Då ska den spelare som först upptäcker detta säga "Dödläge!". De övriga spelarna kontrollerar om detta stämmer. Om så är fallet, får spelaren som upptäckte dödläget flytta **två** spelpjäser för att vinna ett kort. Om spelaren har fel fortsätter spelet normalt.

SPELETS SLUT

Spelet slutar när alla kort är använda. Spelets vinnare är den spelare som har samlat flest kort.

EN SPÄNNANDE SPELARIANT (FÖR 2-4 SPELARE)

Spelarna tar 10 kort var och placerar dem framför sig på bordet med bilden uppåt så att alla spelare kan se korten. Resten av korten läggs i en hög på bordet. Spelaren som har först slut på alla sina kort vinner spelet.

Reglerna för standardspelet gäller även för den här varianten. Förutom de egna korten kan spelarna återskapa figurerna på medspelarnas kort genom att flytta **en** spelpjäs. Om spelaren på detta sätt lyckas använda en medspelares kort, läggs kortet tillbaka i lådan. Som straff måste spelaren vars kort användes ta ett kort av spelaren som använde kortet samt lyfta ett till kort ur högen. De båda korten placeras bredvid spelarens övriga kort.

Spelet slutar när inga kort finns kvar framför spelarna.

TRIOVISION FÖR EN SPELARE

Spelet kan spelas ensam genom att spelaren tar upp ett önskat antal kort och återskapar figurerna på ovan beskrivna sätt.

© 2008 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de

Författare:
Susanne Galonska

© 2008 IQ-Spiele GmbH
www.iq-spiele.de

Illustration:
HUCH! & friends

Vertrieb / Distribué par
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Contact en France:
Ajax Games
31 rue Saint-Lazare
F-75009 Paris
Tel. +33.1.452.61.309

Benelux
Verdeeld door/distribué par:
ASMODOEE Benelux
Jan-Baptist Vinkstraat,
4 Guldendelle Park
B-3070 Kortenberg
Tel. +32.2.725.52.20

Maahantuojaja/Importör:
Amo Oy, Vantaa/Vanda
www.amo.fi
Amo Oy Kuluttajapalvelu/
Konsumentenservice puh.
tel. 02 284 1153