

TRIOVISION

MASTER





TRIOVISION

MASTER

FÜR 1 BIS 6 SPIELER
AB 7 JAHREN

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



INHALT

- 1 Spielplan
- 9 Spielsteine aus Holz (3 Spielfiguren, 3 Würfel und 3 Achtkanter, jeweils in Rot, Gelb und Blau)
- 60 Karten

SPIELZIEL

Die Spieler versuchen einen vorgegebenen Spielstein auf dem Spielplan so zu versetzen, dass die neue Anordnung einer der ausliegenden Karten entspricht. Alle Spieler spielen immer gleichzeitig! Wer am schnellsten eine korrekte Lösung findet, bekommt zur Belohnung die Karte. Wer zuerst zwölf Karten hat, gewinnt.

VORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die neun Spielsteine werden auf beliebige Felder des Spielplans gestellt. Die Karten werden gut gemischt. Anschließend werden zehn Karten offen um den Spielplan herum ausgelegt. Die restlichen Karten bilden einen verdeckten Nachziehstapel und werden so neben dem Spielplan bereit gelegt, dass die oberste Karte eine Spielfigur zeigt (s. oben).

DAS SPIEL

Alle spielen immer gleichzeitig und schauen sich die offen um den Spielplan ausliegenden Karten gut an. Jeder Spieler versucht, die Anordnung, die auf einer beliebigen offen ausliegenden Karte abgebildet ist, auf dem Spielplan nachzubilden. Dazu darf genau ein Spielstein auf ein beliebiges freies Feld des Spielplans versetzt werden.

Achtung: Es darf immer nur der Spielstein versetzt werden, der auf der Rückseite der obersten Karte des Nachziehstapels zu sehen ist!

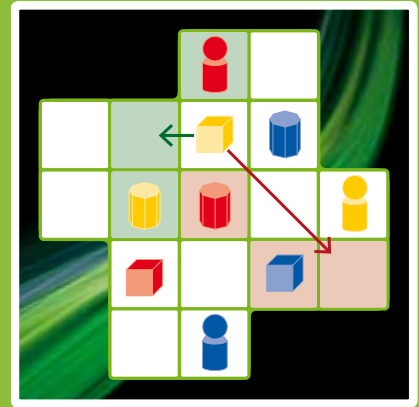
DIE KARTEN:

- Die **Formen** (Spielfigur, Würfel, Achtkant) auf den Karten stehen immer für einen bestimmten Spielstein. Die Farbe des Spielsteins ist dabei egal.
- Die **Farben** (rot, gelb, blau) auf den Karten stehen immer für eine bestimmte Farbe. Die Form des Spielsteins ist dabei egal.

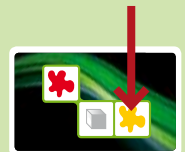
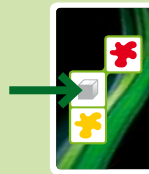


BEISPIEL:

Die oberste Karte des Nachziehstapels zeigt den gelben Würfel. Die Spieler dürfen daher in dieser Runde nur den Spielstein „gelber Würfel“ versetzen. Für die unten abgebildete Karte gibt es damit zwei Lösungsmöglichkeiten:



- Bei Lösung 1 wird der gelbe Würfel für die Form „Würfel“ verwendet.
- Bei Lösung 2 wird der gelbe Würfel für die Farbe „Gelb“ eingesetzt.



WICHTIGE TRIOVISION MASTER-REGELN:

- Glaukt ein Spieler, eine Lösung gefunden zu haben, ruft er „Stopp!“. Danach nimmt er die zu seiner Lösung passende Karte und versetzt den Spielstein. Die Mitspieler prüfen nun, ob die drei Spielsteine so stehen, wie auf der Karte abgebildet.
- Ist die Lösung richtig, erhält der Spieler die Karte. Vom Nachziehstapel wird eine neue Karte aufgedeckt und neben den Spielplan gelegt. Damit erscheint oben auf dem Nachziehstapel ein neuer Spielstein, der versetzt werden darf. Anschließend wird das Spiel wie beschrieben fortgesetzt.
- Ist die Lösung falsch, wird der Spielstein wieder auf seinen ursprünglichen Platz zurückgestellt. Der Spieler mit der falschen Lösung muss jetzt pausieren. Nur seine Mitspieler dürfen weiter nach einer passenden Lösung für eine beliebige Karte suchen. Der pausierende Spieler darf erst wieder mitmachen, wenn einer seiner Mitspieler eine korrekte Lösung genannt hat.
- Sollte sich tatsächlich einmal keine Lösung finden, kommt die oberste Karte des Nachziehstapels aus dem Spiel.
- **Achtung:** Spiegelverkehrte Lösungen der Karten sind ungültig!

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler zwölf Karten erspielt hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.

>>>

SPIELVARIANTE XXL

Das Spiel verläuft wie beschrieben, endet aber erst, wenn der Nachziehstapel komplett aufgebraucht ist. Wer nun die meisten Karten vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

SPIELVARIANTE MIT ZWEI ODER DREI NACHZIEHSTAPEL

Wer das Spiel schneller und variantenreicher gestalten will, spielt mit zwei oder drei Nachziehstapel. Das Spiel verläuft wie beschrieben mit folgenden Änderungen:
Zu Spielbeginn werden die nicht ausliegenden Karten gleichmäßig auf zwei bzw. drei Stapel verteilt. Damit ist auf jedem Nachziehstapel ein Spielstein zu sehen, der versetzt werden darf. Die Spieler haben nun also die Wahl, welchen der Spielsteine sie versetzen, um eine Karte zu lösen.

SPIELVARIANTE OHNE EINSCHRÄNKUNGEN

Das Spiel verläuft wie beschrieben mit folgenden Änderungen: Der abgebildete Spielstein auf dem Nachziehstapel ist dieses Mal nicht von Bedeutung. Die Spieler dürfen also einen beliebigen Spielstein auf dem Spielplan versetzen, um eine Lösung zu bilden. Das Lösen wird jetzt noch einfacher und das Tempo des Spiels erhöht sich deutlich!

TRIOVISION MASTER FÜR EINEN SPIELER

In der Solo-Variante deckt der Spieler so viele Karten auf, wie er will. Anschließend versucht er, die Aufgaben regelkonform und möglichst schnell zu lösen! Auch das Spiel gegen die Zeit ist möglich.

KENNEN SIE AUCH ... TRIOVISION?



Das Suchspiel mit Suchtpotential

Wer sieht als Erster, mit welcher der Figuren man ziehen kann, um eine der Farbkombinationen auf den Karten nachzustellen? Das mehrfach ausgezeichnete Logikspiel **Triovision** ist schnell erklärt, logisch und einfach süchtig machend.

Konzept und Idee Triovision Master: Wolfgang Dirscherl Autorin Triovision: Susanne Galonska	Design / Gestaltung: HUCH! & friends 3D: Andreas Resch Art. Nr. 877 796 A	Hersteller und Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG Bgm.-Landmann-Platz 1-5 D-89312 Günzburg	© 2012 HUCH! & friends www.huchandfriends.de © 2012 IQ-Spiele GmbH www.iq-spiele.de
---	--	--	--

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Warning:** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments. **OPGEPAST!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden. **Figyelem!** Nem alkalmas 3 éves kor alatti gyermek részére, mert apró alkatrészeket tartalmaz, amelyeknek lenyelése fulladást okozhat!



TRIOVISION MASTER

FOR 1 TO 6 PLAYERS
AGED 7 YEARS AND UP

Being able to think ahead and to spatially visualise are important skills required for planned action, logical and abstract thinking, and for solving mathematical problems. "TrioVision Master" will help you train and improve these abilities, while you try to organise objects into a specific pattern in your mind's eye.



LIST OF CONTENTS

- 1 game board
- 9 wooden game pieces (3 player figures, 3 dice, and 3 octagons, in three different colours: red, yellow and blue)
- 60 cards

AIM OF THE GAME

By moving a predetermined game piece on the game board, players try to re-create the same sequence of shapes on the game board as illustrated on the cards surrounding the game board. All players play simultaneously! The first player to come up with a correct solution is awarded the card with the corresponding pattern. The first player to collect twelve cards wins!

GAME SETUP

Lay down the game board in the middle of the table. Place the nine game pieces randomly on the game board. Shuffle the cards thoroughly. Lay down ten cards along the outside of the game board face up. With the remaining cards, form a draw pile and place it face down next to the game board, so that the uppermost card shows a player figure (see illustration).

HOW TO PLAY

At the same time, all players examine the cards that are lying face up around the game board. Each player attempts to form the same pattern on the game board as illustrated on any one of the cards surrounding the game board. Exactly one game piece may be moved to an unoccupied space on the game board.

Note: Only the game piece shown on the back of the uppermost card of the draw pile may be moved on the game board!

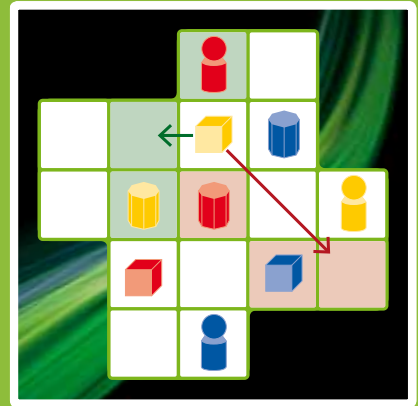
THE CARDS:

- The **shapes** illustrated on the cards (player figure, die, octagon) always represent a specific game piece. The **colour** of the game piece is irrelevant.
- The colours shown on the cards (red, yellow, blue) always represent a specific colour. The shape of the game piece is irrelevant.

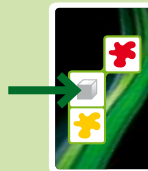


EXAMPLE:

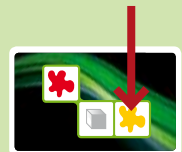
The uppermost card of the draw pile shows the yellow die. Accordingly, the players may only move the "yellow die" game piece in this round. Consequently, there are two possible solutions for the card illustrated below:



- For solution 1, the yellow die is moved, which represents the "die" shape.



- For solution 2, the yellow die is moved, which represents the "yellow" colour.



IMPORTANT TRIOVISION MASTER RULES:

- As soon as a player thinks he's found a solution, he yells "stop!". He then picks up the card, for which he has found a pattern on the game board, and moves the game piece into the right position on the board. The other players check to see if the three game pieces match the pattern on the card.
- If the game pieces on the board match the illustration, the player gets to keep the card. A new card is drawn from the pile and laid down next to the game board, face up. The new game piece to be moved is shown on the uppermost card of the draw pile. The game then continues as described above.
- If the game pieces on the board do not match the illustration, the game piece is returned to its original square. The player now has to wait for the other players to find a solution to any of the cards lying around the game board. He can only resume play once one of the other players has correctly formed a pattern on the game board that matches one of the cards.
- In the rare event that no one can find a matching pattern on the game board, the uppermost card of the draw pile is discarded.
- **Note:** An inverted pattern is not valid!

END OF GAME

The game is over as soon as a player has collected twelve cards. The first player to collect twelve cards wins the game.

>>>

GAME VARIATION XXL

The game is played as usual, but is over once there are no cards left in the draw pile. The player with the most cards at the end wins the game. In the event of a tie, all players with the most cards win the game.

GAME VARIATION MASTER WITH TWO OR THREE DRAW PILES

To speed up the game and to add more variables, play with two or three draw piles. The game proceeds as described above with the following changes:

Before beginning, all remaining cards that have not been laid down around the game board are put into two or three draw piles. Now there are multiple game pieces, one on each draw pile, that can be moved on the game board. Players now have the choice of which game piece they want to move in order to form a matching pattern on the game board.

GAME VARIATION WITHOUT RESTRICTIONS

The game proceeds as described above with the following changes: In this variation, the game piece shown on the draw pile is irrelevant. Players can move any game piece they like on the board to form a pattern. Finding matching patterns on the game board is much easier and the game is much faster!

TRIOVISION MASTER FOR ONE PLAYER

In the one-player game, turn over as many cards as you like. Try to form as many patterns on the board as fast as you can! You can also play against time.

HAVE YOU TRIED ... TRIOVISION?



The game of puzzles that will mesmerise you

Who will be the first to see which piece has to be moved on the board to replicate a colour combination from one of the cards? The award-winning logic game **TrioVision** is explained in seconds, while providing hours of fun.

Concept and game idea
TrioVision Master: Susanne Galonska
Wolfgang Dirscherl
Translation: Birgit Irgang

Author TrioVision:
Susanne Galonska
Design: HUCH! & friends
3D: Andreas Resch

Manufacturer and distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
Item no. 877 796 A

© 2012 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de
© 2012 IQ-Spiele GmbH
www.iq-spiele.de

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Warning:** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments. **OPGEPAST!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden. **Figyelem!** Nem alkalmas 3 éves kor alatti gyermek részére, mert apró alkatrészeket tartalmaz, amelyeknek lenyelése fulladást okozhat!



TRIOVISION MASTERS

POUR 1 À 6 JOUEURS
À PARTIR DE 7 ANS

Anticipation, imagination et visualisation de l'espace, telles sont les qualités dont il faut se munir dans ce jeu qui aide à agir de façon méthodique, à développer son esprit logique ainsi que sa faculté d'abstraction et à résoudre des problèmes mathématiques. Grâce à « Triovision Masters », vous pourrez en effet exercer et améliorer ces capacités en cherchant à modifier de manière réfléchie la disposition des pièces.



CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 9 pièces en bois (3 pions, 3 cubes et 3 pièces octogonales en rouge, jaune et bleu)
- 60 cartes

BUT DU JEU

Les joueurs essaient de déplacer une pièce déterminée sur le plateau de jeu de manière à ce que la nouvelle disposition corresponde à l'une des cartes étalées sur la table. Tous les joueurs jouent toujours simultanément. Celui qui trouve le plus rapidement une solution correcte reçoit la carte en récompense. Le premier joueur à avoir obtenu douze cartes gagne la partie.

PRÉPARATIFS

Posez le plateau de jeu au centre de la table. Placez les neuf pièces sur le plateau, sur des cases de votre choix. Mélangez bien les cartes. Étaliez ensuite dix cartes, face visible, autour du plateau de jeu. Formez une pioche avec les cartes restantes, face cachée, que vous posez à côté du plateau. Ainsi, la première carte montre une pièce (cf. illustration).

LA PARTIE

Tous les joueurs jouent toujours simultanément et regardent attentivement les cartes étalées face visible autour du plateau de jeu. Chaque joueur essaie de reproduire sur le plateau la disposition représentée sur l'une des cartes étalées face visible (la carte de son choix). Pour cela, il peut déplacer une pièce – et une seule – pour la placer sur une case libre de son choix du plateau de jeu.

Attention : Seule la pièce indiquée au dos de la première carte de la pioche peut être déplacée !

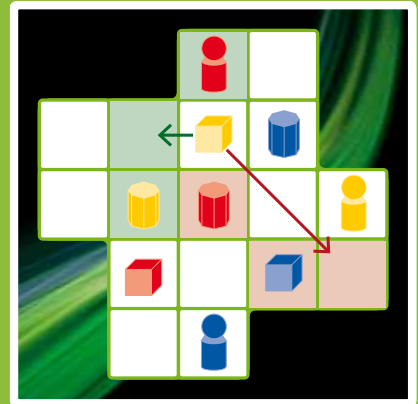
LES CARTES

- Les **formes** (pion, cube, pièce octogonale) représentées sur les cartes indiquent toujours une pièce précise. La couleur de la pièce n'a pas d'importance dans ce cas.
- Les **couleurs** (rouge, jaune, bleu) visibles sur les cartes indiquent toujours une couleur précise. La forme de la pièce n'a pas d'importance dans ce cas.

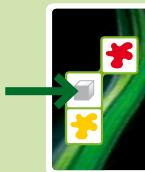


EXEMPLE

La première carte de la pioche montre le cube jaune. Pendant ce tour, les joueurs ne doivent donc déplacer que le cube jaune. Pour reproduire la carte représentée ci-dessous, il existe deux solutions possibles :



- La solution 1 consiste à utiliser le cube jaune pour la forme « cube ».



- La solution 2 consiste à utiliser le cube jaune pour la couleur « jaune ».



REGLES IMPORTANTES DE TRIOVISION MASTER

- Si un joueur croit avoir trouvé une solution, il crie « Stop ! ». Puis il prend la carte correspondant à sa solution et déplace la pièce. Les autres joueurs vérifient alors si les trois pièces sont bien positionnées comme sur la carte.
- Si la solution est correcte, le joueur reçoit la carte. On retourne la première carte de la pioche et on la pose à côté du plateau de jeu. Une nouvelle pièce apparaît sur le dessus de la pioche, c'est cette pièce qu'il faudra utiliser à présent. La partie se poursuit ensuite selon les règles décrites ci-dessus.
- Si la solution est fautive, on remet la pièce à sa place initiale. Le joueur qui a proposé une mauvaise combinaison est maintenant obligé de faire une pause. Seuls les autres joueurs peuvent continuer à chercher une solution appropriée pour reproduire une carte de leur choix. Le joueur qui fait une pause ne peut recommencer à jouer que quand l'un des autres joueurs a donné une solution correcte.
- S'il s'avère qu'aucune solution n'est possible, on retire du jeu la première carte de la pioche.
- **Attention !** Les combinaisons inversées (symétriques) par rapport à la disposition représentée sur les cartes ne sont pas valables !

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur a obtenu douze cartes. Ce joueur est le gagnant.

>>>

VARIANTE XXL

La partie se déroule selon les règles décrites ci-dessus, mais ne se termine que lorsque la pioche est épuisée. C'est le joueur qui a récolté le plus de cartes qui gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

VARIANTE AVEC DEUX OU TROIS PIOCHES

Si vous voulez que la partie soit plus rapide et plus variée, jouez avec deux ou trois pioches. La partie se déroule selon les règles indiquées ci-dessus, avec les modifications suivantes :
Au début de la partie, on répartit en deux ou trois piles les cartes non étalées. Sur chacune des trois pioches ainsi constituées est représentée une pièce qui peut être utilisée. Les joueurs ont donc le choix de déplacer la pièce qu'ils veulent parmi ces trois possibilités pour tenter de reproduire une carte.

VARIANTE SANS RESTRICTION

La partie se déroule selon les règles indiquées ci-dessus, avec les modifications suivantes :

La pièce représentée sur la première carte de la pile n'a aucune importance. Les joueurs peuvent donc déplacer n'importe quelle pièce sur le plateau de jeu pour tenter de former une combinaison correcte. Les solutions sont plus faciles à trouver et le rythme augmente considérablement !

TRIOVISION MASTER POUR UN SEUL JOUEUR

Dans cette variante pour jouer en solo, le joueur retourne autant de cartes qu'il le souhaite. Il essaie ensuite de reproduire les combinaisons représentées conformément aux règles et le plus rapidement possible ! Il est aussi possible de jouer contre la montre.

CONNAISSEZ-VOUS AUSSI TRIOVISION ?



Un passionnant jeu de recherche

On ne peut déplacer qu'un seul pion pour reproduire la combinaison de couleurs indiquée sur l'une des cartes. Qui sera le premier à découvrir avec quel pion c'est possible ? Des règles faciles à comprendre pour un jeu de logique primé à plusieurs reprises et auquel vous deviendrez vite accro !

Concept et idée du jeu : Auteurs de Triovision :
Trioision Master : Susanne Galonska
Wolfgang Dirscherl : Design / Graphismes :
Traduction : HUCH! & friends
Birgit Irgang : 3D: Andreas Resch

Fabrication et distribution : © 2012 HUCH! & friends
Hutter Trade GmbH + Co KG www.huchandfriends.de
Bgm.-Landmann-Platz 1-5 © 2012 IQ-Spiele GmbH
D-89312 Günzburg www.iq-spiele.de
Art. n° 877 796 A

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Warning:** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments. **OPGEPAST!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden. **Figyelem!** Nem alkalmas 3 éves kor alatti gyermek részére, mert apró alkatrészeket tartalmaz, amelyeknek lenyelése fulladást okozhat!

7



TRIOVISION

MASTER

VOOR 1 À 6 SPELERS
VANAF 7 JAAR

Vooruitziend plannen en construeren zijn belangrijke voorwaarden voor doelgericht handelen, logisch-abstract denken en het oplossen van wiskundige problemen. TrioVision Master helpt je, deze vaardigheden te trainen en te verbeteren, doordat de rangschikking van pionnen in gedachten veranderd moet worden.



INHOUD

1 speelbord
9 houten spelstenen (3 pionnen, 3 dobbelstenen en 3 achtkante zuilen, elk in rood, geel, en blauw)
60 kaarten

DOEL VAN HET SPEL

De spelers proberen een bepaalde spelsteen op het speelbord zo te verplaatsen dat de nieuwe rangschikking met één van de openliggende kaarten overeenstemt. Alle spelers spelen altijd tegelijk! Wie het snelst een juiste oplossing vindt, krijgt de kaart als beloning. Wie het eerst twaalf kaarten heeft, wint.

VOORBEREIDING

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. De negen spelstenen worden op willekeurige velden van het speelbord geplaatst. De kaarten worden goed geschud. Vervolgens worden tien kaarten open rond het speelbord gelegd. De resterende kaarten gaan verdekt op een trekstapel en worden zó naast het speelbord klaargelegd dat de bovenste kaart een spelsteen toont (zie afbeelding).



HET SPEL

Alle spelers spelen altijd tegelijk en kijken goed naar de kaarten, die rond het speelbord liggen. Elke speler probeert de rangschikking die op een willekeurige open liggende kaart is afgebeeld op het speelbord na te bouwen. Om dit te bereiken mag je precies één spelsteen op een willekeurig vrij veld van het speelbord verplaatsen.

Let op: Je mag alleen die spelsteen verplaatsen, die op de achterkant van de bovenste kaart van de trekstapel te zien is!

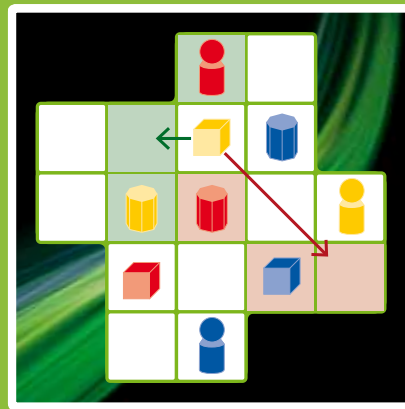
DE KAARTEN:

- De **vormen** (pion, dobbelsteen, achtkant) op de kaarten staan altijd voor een bepaalde spelsteen. De kleur van de spelsteen is niet belangrijk.
- De **kleuren** (rood, geel, blauw) op de kaarten staan altijd voor een bepaalde kleur. De vorm van de spelsteen is niet belangrijk.



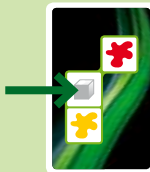
VOORBEELD:

De bovenste kaart van de trekstapel toont de gele dobbelsteen. De spelers mogen dus in deze ronde alleen de spelsteen "gele dobbelsteen" verplaatsen. Voor de onderaan afgebeelde kaart zijn er dus twee mogelijke oplossingen:



- In oplossing 1 wordt de gele dobbelsteen voor de vorm "dobbelssteen" gebruikt.

- In oplossing 2 wordt de gele dobbelsteen voor de kleur "geel" gebruikt.



BELANGRIJKE REGELS VOOR TRIOVISION MASTER:

- Als een speler denkt dat hij een oplossing heeft gevonden, roept hij "Stop!" Vervolgens neemt hij de bij zijn oplossing passende kaart en verplaatst de spelsteen. De medespelers kijken nu, of de drie spelstenen net zo staan als ze op de kaart zijn afgebeeld.
- Is de oplossing juist, krijgt de speler de kaart. Van de trekstapel wordt een nieuwe kaart omgedraaid en naast het speelbord gelegd. Dus verschijnt boven op de trekstapel een nieuwe spelsteen, die nu verplaatst mag worden. Vervolgens gaat het spel zoals beschreven door.
- Is de oplossing fout, wordt de spelsteen weer op zijn oorspronkelijke plaats terug gezet. De speler met de foute oplossing moet nu pauzeren. Alleen zijn medespelers mogen verder naar een geschikte oplossing voor een willekeurige kaart zoeken. De pauserende speler mag pas weer meedoen, als één van zijn medespelers een juiste oplossing heeft gevonden.
- In het geval dat er écht geen oplossing is, wordt de bovenste kaart van de trekstapel uit het spel genomen.
- **Let op:** Oplossingen in spiegelbeeld van de kaarten gelden niet!

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt meteen, als een speler twaalf kaarten heeft gewonnen. Deze speler wint het spel.

>>>

SPELVARIATIE XXL:

Het spel loopt af zoals boven beschreven, maar eindigt pas dan, als de trekstapel volledig op is. Wie nu de meeste kaarten voor zich heeft liggen, wint het spel. Bij gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

SPELVARIATIE MET TWEE OF DRIE TREKSTAPELS

Wie sneller en gevarieerder wil spelen, speelt met twee of drie trekstapels. Het spel loopt af zoals boven beschreven met de volgende veranderingen:

Voor begin van het spel worden de niet open gelegde kaarten gelijkmatig op twee of drie stapels verdeeld. Op die manier is op elke trekstapel een spelsteen te zien, die nu verplaatst mag worden. De spelers hebben dus de keuze, welke van de spelstenen zij gaan verplaatsen om een kaart op te lossen.

SPELVARIATIE ZONDER BEPERKINGEN

Het spel loopt af zoals boven beschreven met de volgende veranderingen: De spelsteen, die op de trekstapel is afgebeeld, is deze keer niet van belang. De spelers mogen dus een willekeurige spelsteen op het speelbord verplaatsen, om een oplossing te vormen. Het oplossen wordt dus nog makkelijker en het spel wordt heel wat sneller!

TRIOVISION MASTER VOOR ÉÉN SPELER

In de solo-variatie dekt de speler zo veel kaarten op als hij wil. Vervolgens probeert hij, de opgave volgens de regels en zo snel mogelijk op te lossen! Ook spelen tegen de tijd is mogelijk.

KEN JE OOK AL ... TRIOVISION?



Een verslavingwekkend zoekspel

Wie ziet het eerst welke spelsteen je kunt zetten om de kleurcombinatie op een kaart na te bouwen? Het meervoudig bekroond logispel **TrioVision** is snel verklaard, logisch en gewoon verslavingwekkend.

Conceptie en idee
TrioVision Master:
Wolfgang Dirscherl
Translatie :
Birgit Irgang

Auteur TrioVision:
Susanne Galonska
Vormgeving:
HUCH! & friends
3D: Andreas Resch

Productie en verkoop:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
Art. nr. 877 796 A

© 2012 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de
© 2012 IQ-Spiele GmbH
www.iq-spiele.de

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Warning:** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments. **OPGEPAST!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden. **Figyelem!** Nem alkalmas 3 éves kor alatti gyermek részére, mert apró alkatrészeket tartalmaz, amelyeket lenyelése fulladást okozhat!

HUCH! & friends



TRIOVISION 1-6 JÁTÉKOS RÉSZÉRE 7 ÉVES KORTÓL

MASTER

Az el re gondolkodás és a vizuális problémák megoldásának készsége fontosak a tervezéshez, a logikus és absztrakt gondolkodáshoz, valamint a matematikai problémák megoldásához. A Triovision Master segít fejleszteni ezeket a készségeket, miközben agyunkban a megadott minta szerint rendezzük a különböző elemeket.



A DOBOZ TARTALMA

- 1 játéktábla
- 60 kártya
- 9 fa elem (3 játékos figura, 3 kocka és 3 nyolcszöges hasáb piros, sárga és kék színben)

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok megpróbálják a lehető legtöbb feladatkártyát teljesíteni – és ez által megszerezni - a rajtuk látható bábuk megfelelő elrendezésének kialakításával. Ebben a játékban nem egymás után lépünk, hanem mindig a leggyorsabban gondolkodó játékos tehet egy lépést. A játék végén az nyer, aki elször gy jt össze tizenkét kártyát.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Helyezzük a játéktáblát az asztal közepére, majd a 9 bábút tegyük fel véletlenszerűen a táblára. Ezután keverjük meg a kártyákat, és képpel felfelé fordítva tegyük le 10 lapot a tábla köré. A maradék lapokból képpel lefelé fordítva alkossunk egyetlen paklit, ez lesz a húzópakli.

A JÁTÉK MENETE

Minden játékos szemügre veszi a tábla körül képpel felfelé hever feladatkártyákat. Megpróbáljuk a bábuk lapokon látható elrendezését egyetlen bábu mozgatásával reprodukálni.

Megjegyzés: csak a legfels kártya hátlapján ábrázolt elem mozgatható a feladat megoldásához!

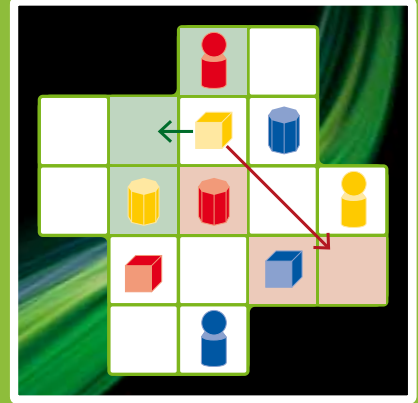
A KÁRTYÁK

- A kártyákon szerepl **formák** (játékos figura, kocka, nyolcszöges hasáb) mindig egy bizonyos formájú elemre utalnak. Az elem színe ilyen esetekben nem számít.
- A kártyákon szerepl **színek** (piros, sárga, kék) mindig egy bizonyos szín elemre utalnak. Az elem formája ilyen esetben nem számít.



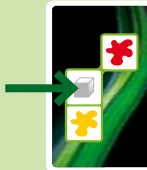
PÉLDA:

A legfels kártya hátlapján egy sárga kocka látható. Ennek megfelelően a megoldáshoz csak a sárga kocka mozgatható. Ahogy az alábbi ábrán is látható, két lehetséges megoldás is van:



- Az 1. megoldásban a sárga kocka az ábrán látható kockaköze miatt jó megoldás

- A 2. megoldásban a sárga kocka az ábrán látható sárga szín miatt jó megoldás



FONTOS TRIOVISION MASTER SZABÁLYOK:

- Amint egy játékos úgy gondolja, megtalálta a megoldást, bekiabálja, hogy „állj”, majd felveszi azt a kártyát, amelyhez tartozó megoldást talált. Elmozgatja a megadott elemet, a többi játékos pedig ellenrzi, hogy az elemek elhelyezkedése megegyezik-e a kártyán láthatóval.
- Ha a megoldás helyes, a játékos megtarthatja a kártyát. A húzópakliból egy új lapot kell felcsapni, és azt képpel felfelé a tábla mellé kell tenni. A következő megoldáshoz a húzópakli új legfels lapjának hátoldalán látható elem használható. A játék ezután a már leírtak szerint folytatódik tovább.
- Ha a megoldás nem helyes, a mozgatott elemet vissza kell tenni az eredeti helyére. Ezután már csak a többi játékos próbálkozhat, hogy bármelyik kint lévő feladványhoz megoldást találjon. A hibázó játékos csak azután szállhat vissza a játékba, hogy valamelyik játékos talált egy helyes megoldást.
- Abban a ritka esetben, ha senki sem talál helyes megoldást, a húzópakli legfels lapját el kell dobni.
- **Megjegyzés:** a megoldás inverze nem helyes megoldás!

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, amint egy játékos összegyűjtött 12 kártyát. Akinek ez sikerült, az nyeri a játékot!

>>>

XXL JÁTÉKVÁLTOZAT

A játék a megszokott menet szerint zajlik, de azonnal véget ér, amint a húzópakliból elfogytak a kártyák. Akinek a legtöbb kártyát sikerült összegyűjtenie, az nyer. Döntetlen esetén a legtöbb kártyával rendelkező játékosok megosztóznak a győzelmen.

JÁTÉKVÁLTOZAT KÉT VAGY HÁROM HÚZÓPAKLIVAL

A játék gyorsítása és a nagyobb változatosság érdekében játszhatunk két vagy három húzópaklival is. A játék a már leírt menet szerint zajlik, a következő változtatásokkal:

A játék legelején, a kilenc kártya felcsapása után a megmaradt kártyákat két vagy három húzópakliba rendezzük. Most már több elem is látszik (minden húzópakli tetején egy), amelyet elmozgathatunk. A játékosok most már választhatnak, melyik elemet szeretnék mozgatni, hogy megoldják valamelyik feladványt.

JÁTÉKVÁLTOZAT MEGKÖTÉSEK NÉLKÜL

A játék a már leírt menet szerint zajlik, a következő változtatásokkal: ebben a változatban a húzópakli tetején lévő kártyán látható elem nem számít. A játékosok bármelyik elemet mozgathatják a táblán, hogy kialakítsanak egy helyes megoldást. Így a minták megtalálása és a feladványok megoldása könnyebb, a játék pedig sokkal gyorsabb lesz.

EGYSZEMÉLYES TRIOVISION MASTER

Egyszemélyes játék során fordítsunk fel annyi feladatkártyát, amennyit csak szeretnénk. Próbáljunk meg minél több mintát kialakítani a táblán, amilyen gyorsan csak tudunk. A játék játszható id re is!

PRÓBÁLTAD MÁR A ... TRIOVISION?



A feladványok játéka elvarázsol majd

Ki látja meg először, melyik elemet kell elmozdítani a táblán ahhoz, hogy kialakuljon valamelyik feladatkártya képe? A díjnyertes **TrioVision** másodpercek alatt elmagyarázható, de hosszú órákon át tartó szórakozást biztosít!

A játék alapötlete
TrioVision Master:
Wolfgang Dirscherl
Fordította:
Zsolt Kohári

Szerző TrioVision:
Susanne Galonska
Design / kialakítás:
HUCH! & friends
3D: Andreas Resch

Gyártja és forgalmazza:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
Cikkszám 877 796 A

© 2012 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de
© 2012 IQ-Spiele GmbH
www.iq-spiele.de

Attention! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Warning:** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments. **OPGEPAST!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden. **Figyelem!** Nem alkalmas 3 éves kor alatti gyermek részére, mert apró alkatrészeket tartalmaz, amelyeknek lenyelése fulladást okozhat!

