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. 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.

Spielende

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

Rasante Spielvariante

Jeder Spieler erhält 10 Karten und legt sie für alle Spieler 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.

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.

Das Spiel endet, wenn keine der ausliegenden Karten mehr erfüllt werden kann.

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

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

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

Autorin: Susanne Galonska
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

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

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

Distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Author: Susanne Galonska
Illustrations: HUCH & friends
Translation: Birgit Irgang

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

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

Distributeur :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Auteur: Susanne Galonska
Illustrations: HUCH & friends
Traduction : Birgit Irgang

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 verdekte stapel ernaast. De acht pionnen worden op het speelbord geplaatst (zie afbeelding).



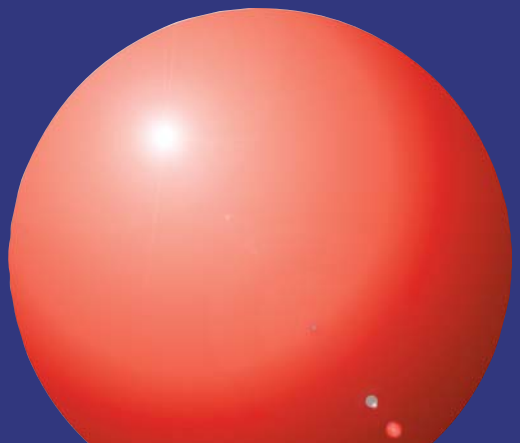
Het spel

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 verdekte 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

Elke speler krijgt 10 kaarten en legt ze voor alle spelers goed zichtbaar open voor zich op tafel. De resterende kaarten liggen in een verdekte 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 successvolle 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

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

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

Auteur: Susanne Galonska
Illustratie: HUCH & friends