

# TRIOVISION



-  Spielregel
-  Rules
-  Règles
-  Spelregels
-  Regla de Juego



# 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  
8 Spielfiguren  
60 Karten

## SPIELZIEL

Alle Spieler versuchen gleichzeitig, 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 dies als Erster schafft, erhält die entsprechende Karte. Der Spieler, der 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 so auf den Spielplan gestellt, wie in der Abbildung gezeigt.

## 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 auf ein beliebiges freies Feld. Alle schauen nach, ob jetzt drei Spielfiguren so stehen, wie es 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 der Spieler 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 auf beliebige freie Felder versetzen, um eine Karte zu gewinnen. Stimmt der Ausruf jedoch nicht, geht das Spiel wie oben beschrieben weiter.

**Achtung:** Spiegelverkehrte Lösungen sind ungültig.

## SPIELENDEN

Das Spiel endet, sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist. Der Spieler, der die meisten Karten sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

## 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, legt er so viele Karten, wie er möchte, offen aus und versucht, die Aufgaben wie oben beschrieben zu lösen.

## ENTDECKEN SIE AUCH TRIOVISION MASTER

In der Master-Version wird Triovision jetzt noch kniffliger! Nicht nur die Farbkombination – auch die Form muss stimmen!





# TRIOVISION

For 1 to 6 players, 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  
8 pieces  
60 cards



## 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.

**Attention:** Mirror-inverted solutions are invalid.

## 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.

## TRY TRIOVISION MASTER!

Increase the difficulty level with the Triovision Master edition! Not only the right colours have to match, so does the shape!



# 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  
8 pions  
60 cartes

## 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.

**Attention :** les solutions symétriquement inversées par rapport à la carte ne sont pas valables.

## 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.

## DÉCOUVREZ AUSSI TRIOVISION MASTER !

Dans sa version « Master », Triovision est encore plus passionnant ! Ici, reproduire une combinaison de couleurs ne suffit pas, les formes comptent aussi !



# 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  
8 pionnen  
60 kaarten

## 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 speelbord 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.

**Let op:** gespiegelde oplossingen zijn ongeldig.

## 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.

## ONTDEK NU OOK TRIOVISION MASTER!

De master-versie van Triovision is een échte hoofdbreker! Niet alleen de kleurcombinatie -- ook de vorm moet kloppen!





# TRIOVISION

De 1 a 6 Jugadores, de 7 Años en Adelante

La planificación a largo plazo y la capacidad de proyectar son prerequisites importantes para las acciones bien pensadas, así como lo es el pensamiento abstracto y la habilidad de resolver problemas aritméticos. “TrioVision” ayuda a practicar y a mejorar estas habilidades, ya que los jugadores deben ser capaces de alterar mentalmente la configuración física de las piezas para ganar.

## CONTENIDO

1 tablero de juego  
8 piezas  
60 cartas



## OBJETIVO DEL JUEGO

Todos los jugadores intentan simultáneamente desplazar una pieza del tablero de forma que tres piezas cualesquiera del tablero formen alguna de las constelaciones de las cartas sobre la mesa. Al final del juego, quien haya conseguido más cartas gana.

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

Coloca el **tablero** en el centro de la mesa. Mezcla las cartas y coloca 12 cartas boca arriba alrededor del tablero. El resto de cartas se colocan formando una pila. Coloca las ocho piezas sobre el tablero (ver ilustración).

## CÓMO SE JUEGA

Los jugadores miran las cartas que hay boca arriba alrededor del tablero. Deben intentar reproducir la constelación que aparece en cualquiera de esas cartas moviendo una sola pieza a cualquier casilla desocupada. Si un jugador cree que puede hacerlo debe gritar: “¡Stop!”. Entonces cogerá la carta

correspondiente y desplazará una sola pieza. Los demás jugadores deberán verificar que las tres piezas forman la figura de la carta. Si ese es el caso, el jugador puede quedarse la carta, que será substituida por una de la pila. Si no puede recrear la figura, la pieza volverá a su posición inicial. Es posible que haya aún cartas en la pila pero que no se pueda conseguir ninguna de las figuras de las cartas a la vista. El primero que sea consciente de este hecho debe anunciar "¡Sin salida!". Los demás jugadores deberán verificar que sea cierto. Si lo es, el jugador que ha descubierto el problema podrá mover dos piezas para ganar una carta. Si estaba equivocado el juego continuará normalmente.

**Atención:** Las soluciones invertidas o reflejadas no serán válidas.

## FIN DEL JUEGO

El juego se acaba cuando no haya más cartas en la pila. El jugador que en ese momento tenga más cartas habrá ganado la partida.

## VARIANTE ELEGATE (DE 2 A 4 JUGADORES)

Cada jugador recibe 10 cartas y las coloca boca arriba delante de él, de forma que todo el mundo pueda verlas. El resto de cartas se dejan aparte formando una pila. El primero en conseguir las 10 cartas gana el juego.

Se aplican las mismas reglas que en el juego básico. Además de las propias cartas, los jugadores pueden conseguir las de los otros jugadores (siempre desplazando una sola pieza). Si un jugador consigue la combinación de otro, esa carta se devuelve a la caja.

Como penalización, ese jugador recibe una de las cartas del jugador que ha conseguido la combinación más otra de la pila. Colocará estas dos cartas al lado del resto.

El juego acaba cuando ya no queden más cartas que conseguir boca arriba.

## TRIOVISION PARA UN JUGADOR

Si se quiere jugar solo, se pueden girar el número de cartas que se quiera e intentar solucionar los problemas como se ha descrito anteriormente.

## ¡PRUEBA EL TRIOVISION MASTER!

¡Aumenta la dificultad con la edición Triovision Master! ¡Ahora no sólo tendrás que conseguir que cuadre el color, sino que también la forma!



© 2008 IQ-Spiele GmbH  
www.iq-spiele.de  
© 2008, 2017 HUCH! & friends  
www.hutter-trade.com

Author: Susanne Galonska  
Design: Sabine Kondirolli,  
HUCH! & friends  
3D: service<sup>3</sup>

**Manufacturer + distributor:**  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, GERMANY

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Ersttückungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden. **¡Atención!** No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden tragarse.

