



Triovision Master

Das schnelle Spiel für schlaue Kombinierer!

Für 1-6 Spieler.

Von 7 - 99 Jahren.

Spieldauer: ca. 20 min.

Spielidee: Wolfgang Dirscherl und Susanne Galonska

Neun verschiedene Spielsteine stehen auf dem Spielplan und ausliegende Aufgabenkarten mit Vorlagen warten darauf, gelöst zu werden. Eigentlich ganz einfach! Allerdings darf immer nur genau ein vorgegebener Spielstein versetzt werden. Wohin kann der Spielstein versetzt werden und welche Karten sind überhaupt jetzt lösbar? Wer konzentriert den Überblick behält und schnell reagiert, hat beste Chancen, vor seinen Mitspielern eine Lösung zu finden! Diese spielerische Herausforderung fördert Konzentration und räumliches Denken. Wer gerne Triovision spielt, der wird dieses Spiel lieben!

Inhalt:

1 Spielplan

9 verschiedene Spielsteine aus Holz

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.

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.

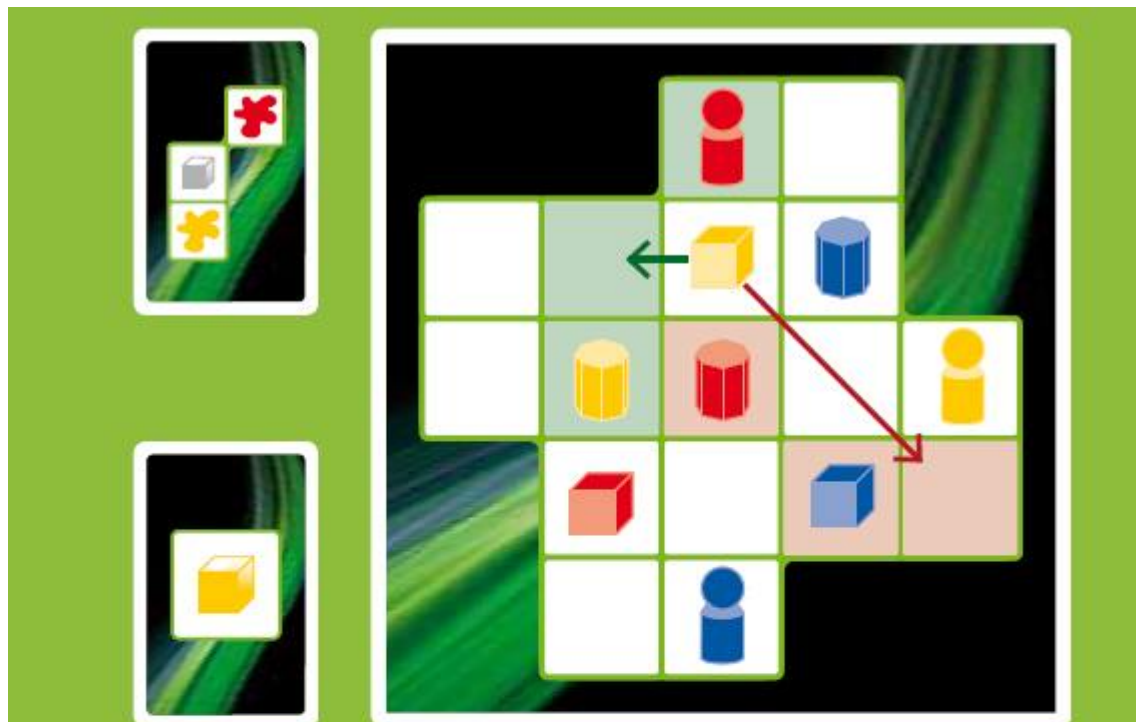
Achtung: Es darf immer nur der Spielstein versetzt werden, der auf der Rückseite der obersten Karte des Nachziehstapels zu sehen ist!

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.

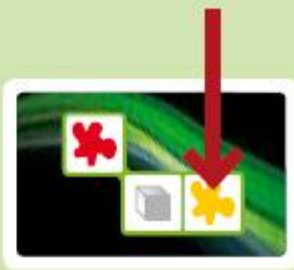
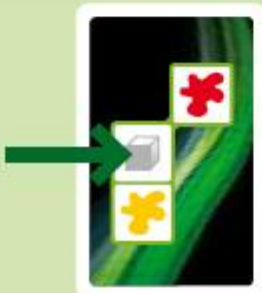
Beispiel:

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:



Das Diagramm zeigt ein 5x5-Matrix-Puzzle. Die Zellen sind wie folgt besetzt: (1,1) leer, (1,2) grüner Würfel, (1,3) gelber Würfel, (1,4) blauer Zylinder, (1,5) leer. (2,1) leer, (2,2) gelber Zylinder, (2,3) roter Zylinder, (2,4) gelber Mensch, (2,5) leer. (3,1) leer, (3,2) roter Würfel, (3,3) leer, (3,4) blauer Würfel, (3,5) brauner Mensch. (4,1) leer, (4,2) leer, (4,3) blauer Mensch, (4,4) leer, (4,5) leer. Ein grüner Pfeil zeigt von (1,3) nach links zu (1,2). Ein roter Pfeil zeigt von (1,3) nach unten rechts zu (2,5).

- 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:

- Glaubt 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.



Konzept und Idee Triovision Master: Wolfgang Dirscherl
Autorin Triovision: Susanne Galonska

© 2012 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de

© 2012 IQ-Spiele GmbH
Lernspiele: www.iq-spiele.de

Design / Gestaltung: HUCH! & friends

Rendering: Andreas Resch

Art. Nr. 877 796 A

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



IQ-Spiele: Lernspiele für Kinder und Erwachsene

Lernspiele: www.iq-spiele.de