



Trio vision

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 « Trio vision » 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.

Trivision pour un seul joueur

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

Auteur : Susanne Galonska

© 2008 HUCH & friends
www.huchandfriends.de

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

Illustrations : HUCH & friends

Traduction : Birgit Irgang

Les règles du jeu, F

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

