



Trioivision Master

Pour 1 à 6 joueurs
à partir de 7 ans

Concept et idée du jeu Trioivision Master: Wolfgang Dirscherl & Susanne Galonska

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 « Trioivision Master », 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. Étalez 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:

The puzzle grid is as follows:

		Red figure	
	Green arrow	Yellow cube	Blue cylinder
	Yellow cylinder	Red cylinder	Yellow figure
	Red cube		Blue cube
		Blue figure	

- 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 fausse, 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.

Concept et idée du jeu Triovision Master: Wolfgang Dirscherl
Auteur de Triovision: Susanne Galonska

Traduction: Birgit Irgang

© 2012 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de

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

Design: HUCH! & friends
Rendering: Andreas Resch

Fabrication et distribution:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
Item no. 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!



IQ-Spiele: Lernspiele für Kinder und Erwachsene

Lernspiele: www.iq-spiele.de