



## Triovision

Für 1 bis 6 Spieler ab 7 Jahren

Für Kinder und Erwachsene zur Schulung des logisch-abstrakten Denkens in Kindergarten, Schule, Therapie und Zuhause.

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 aus Holz

### **Förderschwerpunkte:**

Vergleichendes Schauen  
Denkflexibilität  
Raum-Lage-Wahrnehmung  
Visuelle Wahrnehmung  
Konstruktive Räumlichkeit

### **Spielziel:**

Gleichzeitig versuchen alle Spieler, eine der Spielfiguren so zueinander zu stellen, 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.

### **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 und das Spiel geht wie beschrieben weiter. 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.

Achtung: Spiegelverkehrte Lösungen sind ungültig.



**Spielende:**

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

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

Autorin: Susanne Galonska

© 2008 HUCH & friends  
[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)

© 2008 IQ-Spiele GmbH  
[www.iq-spiele.de](http://www.iq-spiele.de)

Illustration: HUCH & friends

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