



## Triovision Master

1-6 játékos részére  
7 éves kortól

Az előre gondolkodás és a vizuális problémák megoldásának készsége fontosak a tervezéshez, a logikus és absztrakt gondolkodáshoz, valamint a matematikai problémák megoldásához. A Triovision Master segít fejleszteni ezeket a készségeket, miközben agyunkban a megadott minta szerint rendezzük a különböző elemeket.

### A doboz tartalma:

- 1 játéktábla
- 60 kártya
- 9 fa elem (3 játékos figura, 3 kocka és 3 nyolcszöges hasáb piros, sárga és kék színben)

### A játék célja:

A játékosok megpróbálják a lehető legtöbb feladatkártyát teljesíteni – és ez által megszerezni - a rajtuk látható bábuk megfelelő elrendezésének kialakításával. Ebben a játékban nem egymás után lépünk, hanem mindig a leggyorsabban gondolkodó játékos tehet egy lépést. A játék végén az nyer, aki először gyűjt össze tizenkét kártyát.

### A játék előkészületei:

Helyezzük a játéktáblát az asztal közepére, majd a 9 bábút tegyük fel véletlenszerűen a táblára. Ezután keverjük meg a kártyákat, és képpel felfelé fordítva tegyük le 10 lapot a tábla köré. A maradék lapokból képpel lefelé fordítva alkossunk egyetlen paklit, ez lesz a húzópakli.

### A játék menete:

Minden játékos szemügyre veszi a tábla körül képpel felfelé heverő feladatkártyákat. Megpróbáljuk a bábuk lapokon látható elrendezését egyetlen bábu mozgatásával reprodukálni.

**Megjegyzés:** csak a legfelső kártya hátlapján ábrázolt elem mozgatható a feladat megoldásához!

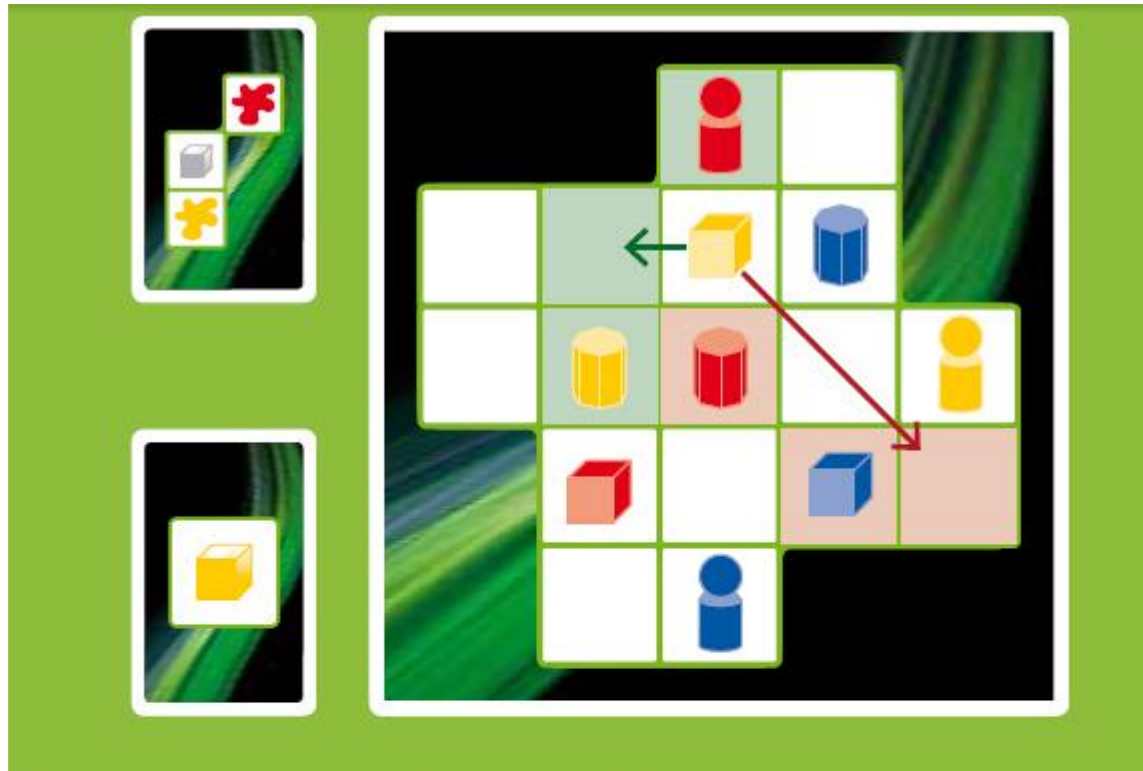
### A kártyák:

- A kártyákon szereplő **formák** (játékos figura, kocka, nyolcszöges hasáb) mindig egy bizonyos formájú elemre utalnak. Az elem színe ilyen esetekben nem számít.
- A kártyákon szereplő **színek** (piros, sárga, kék) mindig egy bizonyos színű elemre utalnak. Az elem formája ilyen esetben nem számít.

**Példa:**

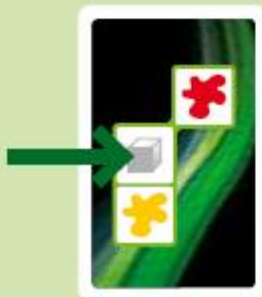
A legfelső kártya hátlapján egy sárga kocka látható. Ennek megfelelően a megoldáshoz csak a sárga kocka mozgatható.

Ahogy az alábbi ábrán is látható, két lehetséges megoldás is van:



- Az 1. megoldásban a sárga kocka az ábrán látható kockaforma miatt jó megoldás

- A 2. megoldásban a sárga kocka az ábrán látható sárga szín miatt jó megoldás





### Fontos Triovision Master szabályok:

- Amint egy játékos úgy gondolja, megtalálta a megoldást, bekiabálja, hogy „állj”, majd felveszi azt a kártyát, amelyhez tartozó megoldást talált. Elmozgatja a megadott elemet, a többi játékos pedig ellenőrzi, hogy az elemek elhelyezkedése megegyezik-e a kártyán láthatóval.
- Ha a megoldás helyes, a játékos megtarthatja a kártyát. A húzópakliból egy új lapot kell felcsapni, és azt képpel felfelé a tábla mellé kell tenni. A következő megoldáshoz a húzópakli új legfelső lapjának hátoldalán látható elem használható. A játék ezután a már leírtak szerint folytatódik tovább.
- Ha a megoldás nem helyes, a mozcgatott elemet vissza kell tenni az eredeti helyére. Ezután már csak a többi játékos próbálkozhat, hogy bármelyik kint lévő feladványhoz megoldást találjon. A hibázó játékos csak azután szállhat vissza a játékba, hogy valamelyik játékosára talált egy helyes megoldást.
- Abban a ritka esetben, ha senki sem talál helyes megoldást, a húzópakli legfelső lapját el kell dobni.
- **Megjegyzés:** a megoldás inverze nem helyes megoldás!

### A JÁTÉK VÉGE:

A játék azonnal véget ér, amint egy játékos összegyűjtött 12 kártyát. Akinek ez sikerült, az nyeri a játékot!.

### XXL JÁTÉKVÁLTOZAT:

A játék a megszokott menet szerint zajlik, de azonnal véget ér, amint a húzópakliból elfogytak a kártyák. Akinek a legtöbb kártyát sikerült összegyűjtenie, az nyer. Döntetlen esetén a legtöbb kártyával rendelkező játékosok megosztóznak a győzelmen.

### JÁTÉKVÁLTOZAT KÉT VAGY HÁROM HÚZÓPAKLIVAL:

A játék gyorsítása és a nagyobb változatosság érdekében játszhatunk két vagy három húzópaklival is. A játék a már leírt menet szerint zajlik, a következő változtatásokkal: A játék legelején, a kilenc kártya felcsapása után a megmaradt kártyákat két vagy három húzópakliba rendezzük. Most már több elem is látszik (minden húzópakli tetején egy), amelyet elmozgathatunk. A játékosok most már választhatnak, melyik elemet szeretnék mozgatni, hogy megoldják valamelyik feladványt.

### JÁTÉKVÁLTOZAT MEGKÖTÉSEK NÉLKÜL:

A játék a már leírt menet szerint zajlik, a következő változtatásokkal: ebben a változatban a húzópakli tetején lévő kártyán látható elem nem számít. A játékosok bármelyik elemet mozgathatják a táblán hogy kialakítsanak egy helyes megoldást. Így a minták megtalálása és a feladványok megoldása könnyebb, a játék pedig sokkal gyorsabb lesz.



## **EGYSZEMÉLYES TRIOVISION MASTER:**

Egyszemélyes játék során fordítsunk fel annyi feladatkártyát, amennyit csak szeretnénk. Próbáljunk meg minél több mintát kialakítani a táblán amilyen gyorsan csak tudunk. A játék játszható időre is!

A játék alapötlete Triovision Master: Wolfgang Dirscherl  
Szerző Triovision: Susanne Galonska

Fordította: Zsolt Kohári

© 2012 HUCH! & friends  
[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)

© 2012 IQ-Spiele GmbH  
**Lernspiele: [www.iq-spiele.de](http://www.iq-spiele.de)**

Design / kialakítás: HUCH! & friends  
3D: Andreas Resch

Gyártja és forgalmazza:  
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](http://www.iq-spiele.de)