

TRIOVISION

1-6 SPILLERE * FRA 7ÅR



INNHold

1 spillbrett
60 kort
8 spillbrikker



MÅL MED SPILLET

Spillet går ut på å vinne så mange kort som mulig. På hvert kort finnes det en fargekombinasjon – tre farger i et visst mønster. Det gjelder å forsøke å danne samme mønster et eller annet sted på spillbrettet, ved å flytte høyst **én** spillbrikke. Den som lykkes med å gjenskape samme fargemønster på spillbrettet som på et av kortene, vinner det kortet.


FORBEREDELSE

Plasser spillbrettet midt på bordet. Plasser ut de åtte spillbrikkene på brettet – to på hver side. (Se bildet.) Bland kortene. Legg opp 12 kort med forsiden opp rundt spillbrettet. De resterende kortene legges med baksiden opp som en trekkebunke ved siden av spillbrettet.




SLIK SPILLER DERE

Spillerne ser på spillbrettet og kortene, og forsøker å finne et kort med en fargekombinasjon som kan gjenskapes på spillbrettet. Det finnes ingen rekkefølge, det gjelder bare å være raskest.





Når en spiller mener å ha funnet et kort som det er mulig å vinne, roper han eller hun "Stopp!" og peker på kortet. Spilleren flytter deretter **én** brikke på spillbrettet til en **tom** rute. De andre spillerne kontrollerer at det stemmer – at tre brikker i rette farger står i samme mønster som på kortet. Spilleren som sa stopp, kan da ta inn kortet. Vunnede kort legges i en bunke med baksiden opp foran spilleren. Et nytt kort vendes deretter opp fra trekkebunken. Dersom spilleren så feil, flyttes brikken tilbake og spillet fortsetter.

Noen ganger kan det hende at det ikke er mulig å gjenskape noen av kortene på brettet. Den spilleren som først ser dette, skal da rope "Går ikke!". Når alle er enige om at ingen kort kan vinnes på vanlig måte, får den spilleren som først oppdaget dette flytte **to** brikker for å kunne vinne et kort. Deretter fortsetter spillet som vanlig.



Verdt å tenke på:

- Man kan flytte en hvilken som helst brikke til en hvilken som helst tom rute.
 - Man trenger ikke å flytte en brikke – iblant står tre brikker allerede i rett mønster. Da holder det å rope "Stopp!" og peke på kortet.
 - Kortene kan vendes på hvilken som helst måte, men brikkene må stå i nøyaktig samme mønster som på kortet. Det er lett å se feil på hvilken retning mønsteret "svinger"!
 - Hvis alle er rutinerte spillere, kan man innføre en regel om at man må betale med et av sine vunnede kort dersom man gjør feil – altså hvis man peker på et kort, men det siden viser seg at den fargekombinasjonen ikke kan gjenskapes på spillbrettet. (Man må også betale et kort dersom man roper "Går ikke!" og en annen spiller deretter finner et kort som det er mulig å vinne.)
- 
- 

SPILLETS SLUTT

Spillet er slutt når det siste kortet i trekkebunken vendes opp. Den spilleren som har lyktes med å skaffe seg flest kort, har vunnet!

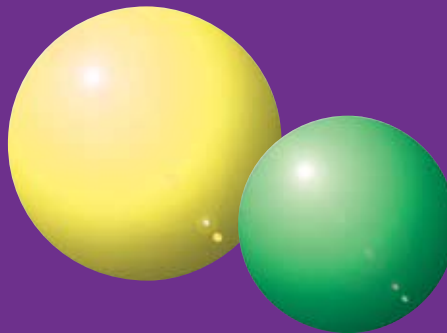
RASK OG SPENNENDE SPILLVARIANT (2 TIL 4 SPILLERE)

Brikkene stilles opp som vanlig, og kortene stokkes. Hver spiller får 10 kort og legger dem foran seg med forsiden opp. De resterende kortene legges som en trekkebunke ved siden av spillbrettet. Det gjelder å kvitte seg med kortene sine så fort som mulig.

Spillet foregår som vanlig. Når man ser at det er mulig å gjenskape mønsteret på et av de kortene man har, roper man "Stopp!", peker på kortet og flytter (høyst) en brikke. De andre spillerne kontrollerer. Hvis det var riktig, legges kortet bort i en bunke med kasserte kort.

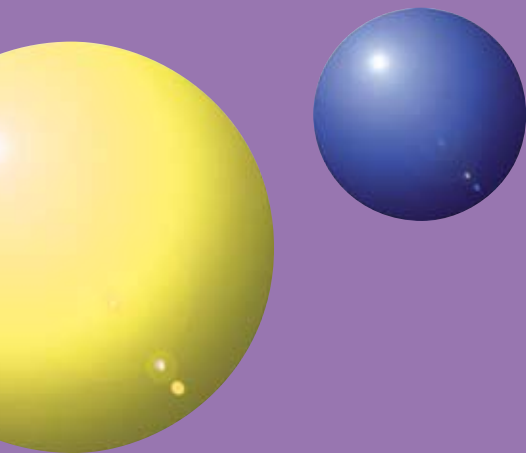
Man kan også ta bort et av motstandernes kort på samme måte – ved å rope "Stopp!" og gjenskape kortets fargemønster på spillbrettet. Det fjernede kortet legges i bunken med kasserte kort. Den som tok bort kortet, gir et av sine egne kort til den spilleren han eller hun tok bort et kort fra. Spilleren som fikk et kort fjernet, må også trekke et ekstra kort fra trekkebunken som straff. Begge de nye kortene legges med forsiden opp blant spillerens øvrige kort.

Den som først lyktes med å bli kvitt kortene sine, vinner spillet! Hvis det skulle oppstå en situasjon der det ikke er mulig å ta bort flere kort, avbrytes spillet – den som har færrest kort igjen, vinner spillet.



TRIOVISION FOR ÉN SPILLER

Man kan spille Triovision alene. Still opp brikkene og vend opp et valgfritt antall kort. Forsøk å gjenskape kortenes mønster på spillbrettet på vanlig måte. Utfordre gjerne deg selv – for eksempel ved å forsøke å klare så mange kort som mulig på tre minutter!



OM TRIOVISION

I Triovision gjelder det å være snartenkt og god til å kjenne igjen mønstre. Spillet er raskt og spennende og fascinerer både eldre og unge.

Samtidig er spillet ypperlig hjernetrim! Man må hele tiden i tankene flytte brikker og vende kortenes mønster, for å finne kort som det er mulig å vinne. Man trener opp både konsentrasjonen og evnen til å tenke tredimensjonalt.

Hvis du har synspunkter på spillet, må du gjerne kontakte oss – på synspunkter@forlago.com
God fornøyelse med spillet!

Norsk utgave © 2010 för!Ago
för!Ago
SPILL OG HJERNETRIM OG SÅNT.

www.forlago.com

Author: Susanne Galonska
Grafik / Design:
HUCH! & friends / service³
© 2009 HUCH & friends
© 2008 IQ-Spiele GmbH
Licensed with permission
from HUCH! & friends



www.iq-spiele.de



www.huchandfriends.de