

Art-Nr.: 6341

2

Triomention

Autor: Ronnie Manor, Gilit Metuki

9-99

5-30

Inhalt:

25 Spielsteine mit unterschiedlichen Eigenschaften (Form, Farbe, Anzahl, Füllung)
1 Spielbrett

Spielvorbereitung:

Die Spielsteine werden unsortiert in die vorgesehenen Mulden des Spielbretts gelegt. Dabei wird die Mitte frei gelassen.

Ziel des Spiels:

Drei Spielsteine in eine horizontale, vertikale oder diagonale Reihe zu legen (= Trio). Dabei muss jede Eigenschaft symmetrisch auf die drei Spielsteine verteilt sein, d. h. jede Eigenschaft muss bei allen drei Steinen auf der oberen Spielsteinseite gleich oder verschieden sein.

Ziehen der Spielsteine:

Es gibt zwei Möglichkeiten:

1. Einen Spielstein zu nehmen und ihn an einen anderen freien Platz zu legen, ohne ihn dabei zu drehen oder die Seiten anzusehen.
2. Einen Spielstein wählen, ihn einmal im Uhrzeigersinn drehen und ihn so an die gleiche Stelle zurücklegen.

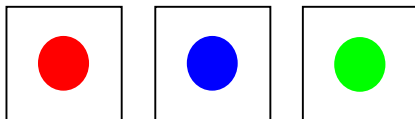
Beide Möglichkeiten müssen direkt über dem Spielbrett durchgeführt werden, damit der Gegner die Seiten des Spielsteins nicht sehen kann.

Wenn ein Spieler ein Trio gelegt hat, darf er sich diese drei Spielsteine vom Spielbrett nehmen.

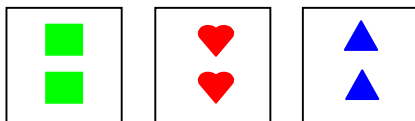
Spielende:

Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Trios gelegt hat.

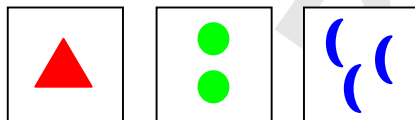
Beispiele:



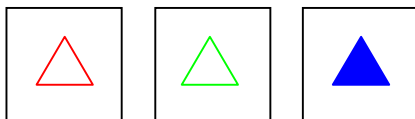
3 Eigenschaften sind gleich (Form, Anzahl, Füllung)
1 Eigenschaft ist verschieden (Farbe)



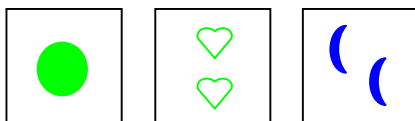
Zwei Eigenschaften sind gleich (Anzahl, Füllung)
Zwei Eigenschaften sind verschieden (Farbe, Form)



Eine Eigenschaft ist gleich (Füllung)
Drei Eigenschaften sind verschieden (Farbe, Anzahl, Form)



Kein Trio, weil eine Eigenschaft (Füllung) bei allen drei Steinen weder gleich noch verschieden ist.



Kein Trio, weil drei Eigenschaften (Farbe, Anzahl, Füllung) bei allen drei Steinen weder gleich noch verschieden sind. Nur eine Eigenschaft (Form) ist bei allen drei Steinen verschieden.

Triomention

Authors: Ronnie Manor, Gilit Metuki

Contents:

25 Playing pieces with motifs having different characteristics; form, colour, filled in or not, number of motifs.
1 Game-board.

To Play the Game:

The playing pieces are mixed up and put on the game board in the hollows intended for them. The hollow in the centre is left empty.

Aim of the game:

To get three playing pieces in a horizontal, vertical or diagonal line (hence the name Trio). Each of the characteristics on the three playing pieces must be symmetrically distributed, i.e. each characteristic on the side facing upwards of all three pieces must be the same or equally, different.

Moves:

There are two possibilities;

1. To take a playing piece and to put it into another empty hollow, neither turning it nor looking at the sides.
2. Select a playing piece, turn it once, in a clockwise direction and return it to the same place with this new position in the hollow.

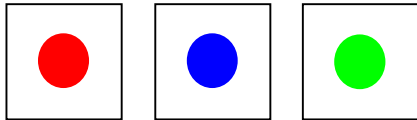
Both move variations must be made so, that the opponent does not see the sides of the piece.

When a player gets a trio, he takes these three pieces off the board.

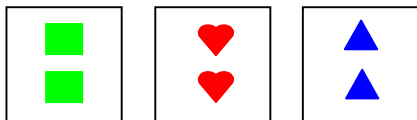
End of the Game:

The player who has the most trios is the winner.

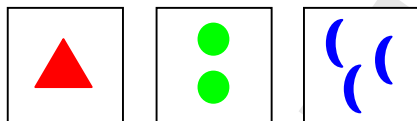
Examples:



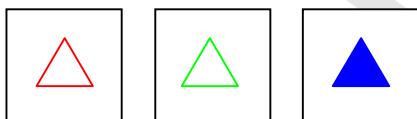
3 characteristics are the same (form, number, filled in)
1 characteristic is different (colour)



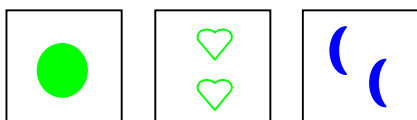
Two characteristics are the same (number, filled in)
Two characteristics are different (colour, form)



One characteristic is the same (filled in)
Three characteristics are different (colour, number, form)



No Trio, because one of the characteristics (filled or not) is neither same nor different on all three pieces.



No Trio, because three characteristics (colour, number, filled in or not) are neither same nor different on all three pieces. Only one characteristic (form) is different.

Triomention

Auteur: Ronnie Manor, Gilit Metuki

Contenu:

25 dés avec différentes caractéristiques (forme, couleur, nombre, remplissage)
1 plateau de jeu

Préparation du jeu:

Mélanger les dés et placer les dans les cavités du plateau de jeu prévues à cet effet en laissant le centre vide.

But du jeu:

Placer trois dés sur une ligne horizontale verticale ou diagonale (= Trio). Sachant que chaque caractéristique doit être répartie symétriquement sur les trois dés, c.a.d. que les caractéristiques qui se trouvent sur la face supérieure des trois dés, doivent être soit semblables soit différentes.

Tirage des dés:

Il y a deux possibilités.

1. Prendre un dé et le placer sur une autre place vide sans le tourner ou regarder les côtés.
2. Choisir un dé, le tourner une fois dans le sens des aiguilles d'une montre et le remettre à la même place.

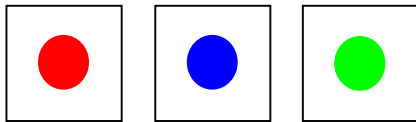
Les deux possibilités doivent avoir lieu directement au dessus du plateau de jeu de façon à ce que l'adversaire ne puisse pas voir le côté des dés.

Quand un joueur a placé un trio, il peut retirer ses trois dés du jeu.

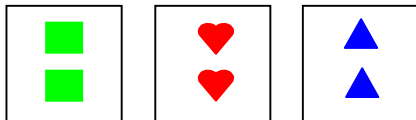
Fin du jeu:

Le vainqueur est le joueur qui réussit à placer le plus nombre de trio.

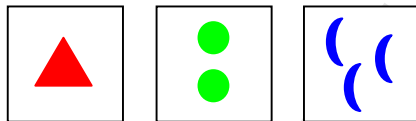
Exemples:



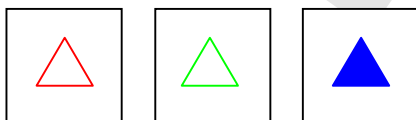
3 caractéristiques sont semblables (forme, nombre, plein)
1 caractéristique est différente (couleur)



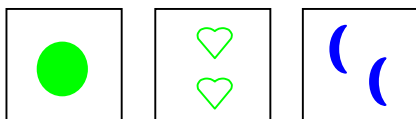
2 caractéristiques sont semblables (nombre, plein)
2 caractéristiques sont différentes (forme, couleur)



1 caractéristique est semblable (plein)
3 caractéristiques sont différentes (couleur, nombre, forme)



Pas de trio car la caractéristique (plein) des trois dés n'est ni complètement semblable ni complètement différente.



Pas de trio car les caractéristiques (couleur, nombre, plein) des trois dés ne sont ni complètement semblables ni complètement différentes. Seule une caractéristique (forme) est différente sur les trois dés.

www.philosspiele.de