

# TRIOVISION

## A DOBOZ TARTALMA

- 1 játéktábla
- 60 kártya
- 8 bábu

## A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok megpróbálják a lehető legtöbb feladatkártyát teljesíteni – és ez által megszerezni – a rajtuk látható három bábu megfelelő elrendezésének kialakításával. Ebben a játékban nem egymás után lépünk, hanem mindig a leggyorsabban gondolkodó játékos tehet egy lépést. A játék végén a legtöbb kártyát begyűjtő játékos nyer.

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Helyezzük a **játéktáblát** az asztal közepére, majd a 8 **bábút** tegyék fel a táblára az első oldali ábrán látható módon. Ezután keverjük meg a **kártyákat**, és képpel felfelé fordítva tegyünk le 12 lapot a tábla köré. A maradék lapokból képpel lefordítva egyetlen paklit alkotunk, ez lesz a húzópakli.

## A JÁTÉK MENETE

Minden játékos szemügyre veszi tábla körül képpel felfelé heverő feladatkártyákat. Megpróbálják a bábuk lapokon látható elrendezését **egyetlen** bábu mozgásával reprodukálni.

Amint bárki úgy érzi, képes erre, hangosan azt mondja: „Állj!”. Ekkor a kezébe veszi azt a kártyát, amelynek a feladatát végrehajthatónak látja, majd valamelyik bábuval átlép a tábla egy tetszőleges másik üres mezőjére. Csak **egyetlen** bábút mozgathat, az egyetlen bábút viszont **kötelező** mozgatnia!

A többiek ellenőrzik, hogy ezzel sikerült-e előállítania a táblán azt az állást, amely a feladatkártyán látható. Ha igen, az „Állj!”-t mondó játékos megtartja a teljesített feladatkártyát, és annak helyére új lapot húzunk és fordítunk fel a pakliból. Ha nem sikerült megoldania a feladatot, a bábuval vissza kell lépni a kezdőállapotába. A játék mindkét esetben tovább folytatódik.

Elképzeltető, hogy olyan helyzet áll elő, amikor a tábla körül képpel felfelé elhelyezett feladatkártyákon látható helyzetek egyikét sem lehet egy figura mozgásával előállítani. Ha egy játékos észreveszi, hogy nincs teljesíthető feladatkártya, azt kiálthatja: „Zsákutca!”. Ekkor a többi játékos eldönti, igaza volt-e. Ha igen, a „Zsákutcat” bemondó játékos áthelyezhet **két** bábút, hogy teljesítse valamelyik feladatot, majd begyűjti a kártyát.

Ha tévedett, akkor a játék a szokott módon folyik tovább.

## A JÁTÉK VÉGE

Ha a húzópakli elfogyott, a játék azonnal véget ér. A győztes az a játékos, aki a legtöbb kártyát gyűjtötte össze. Döntetlen esetén több nyertest hirdetünk.

## JÁTÉKVARIÁNS

### LENDÜLETES VÁLTOZAT

Ebben a változatban a játék elején minden játékos kap tíz-tíz feladatkártyát, amit képpel felfelé fordítva maga elé tesz az asztalra. Ha hatnál kevesebben játszunk, akkor a megmaradt lapok alkotják majd a húzópaklit. A játék győztese az, aki elől először elfogynak a teljesítendő feladatkártyák.

Az alapjáték szabályai itt is érvényesek. Ha valaki teljesítette az egyik feladatkártyáját, azt eldobhatja, és nem kell helyette újat húznia. A játékosok azonban teljesíthetik ellenfeleik feladatkártyáit is. A lapot ekkor is eldobjuk, de az eredeti tulajdonosa büntetésképpen megkapja a feladatot teljesítő játékos előtt lévő egyik lapot, és még egy lapot is húz a pakliból. Ezeket a feladatkártyákat a többi kártyája mellé helyezi: a játék sikeres befejezéséhez ezeket is teljesítenie kell majd.

A játék akkor ér véget, ha az egyik játékos elől elfogytak a teljesítésre váró feladatkártyák.

### TRIOVISION EGY JÁTÉKOS RÉSZÉRE

A Triovision szólóban is játszható, ekkor meg kell próbálni minél több feladatkártyát megoldani, minél rövidebb idő alatt. Kipróbálhatjuk azt is, hogy először csak egy kártyát húzunk fel, és csak akkor húzunk újabbat, ha biztosan nem tudjuk az ábrán látható helyzetet reprodukálni egy lépéssel. Addig húzzunk kártyát, amíg olyat nem sikerül felfordítanunk, amelynek az ábráját elő tudjuk állítani. Ekkor helyezzük át a bábút, távolítsuk el a lapot a játékból, majd nézzük meg, a többi lappal az új helyzetben tudunk-e kezdeni valamit. Ha nem, jöhet az újabb lap...

*Jó játékot kívánunk!*

Tervező: Susanne Galonska

Fordítás: Mezei Zoltán és Molnár László (Lacxox)