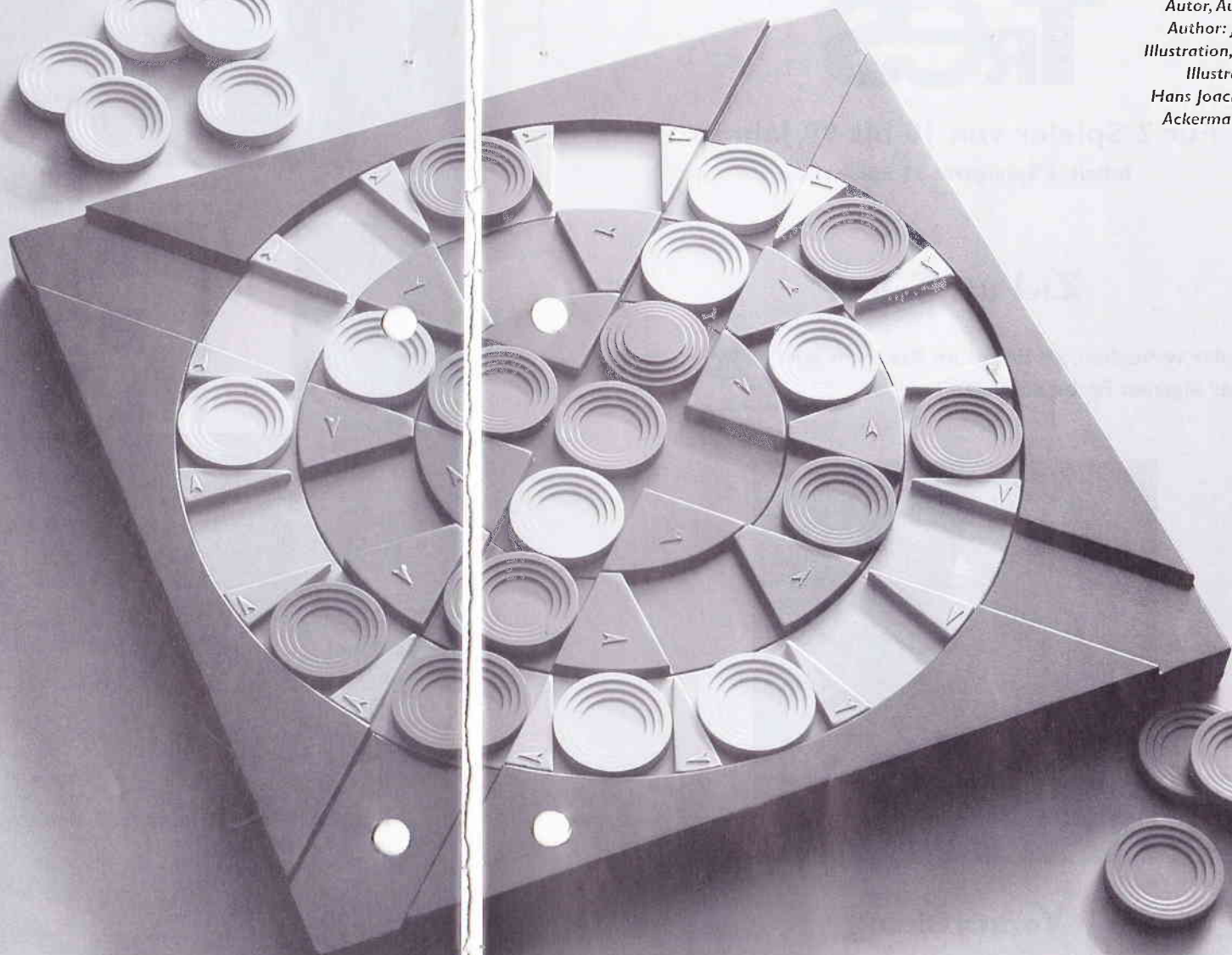


1671

TRES



TRES



Autor, Auteur, Autore,
Author: Jörg R. Bauer
Illustration, Illustrazioni,
Illustratie / Design:
Hans Joachim Dietrich,
Ackermann / Höpfner

Für 2 Spieler von 10 bis 99 Jahren
Pour 2 joueurs à partir de 10 ans
Per 2 giocatori dai 10 ai 99 anni
Voor 2 spelers van 10 - 99 jaar
For 2 players, ages 10 to 99

Deutsch	4 - 7
Français	8 - 11
Italiano	12 - 15
Nederlands	16 - 19
English	20 - 23

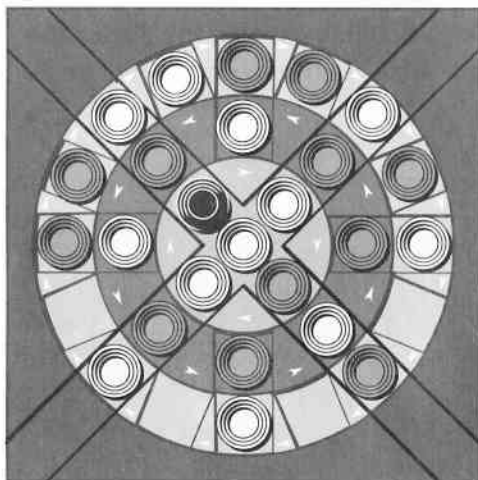
TRES

Pour 2 joueurs à partir de 10 ans

Contenu: 1 plateau de jeu 35 pions

But du jeu

Chaque joueur essaie d'être le premier à aligner trois pions de sa couleur sur l'anneau central du plateau.



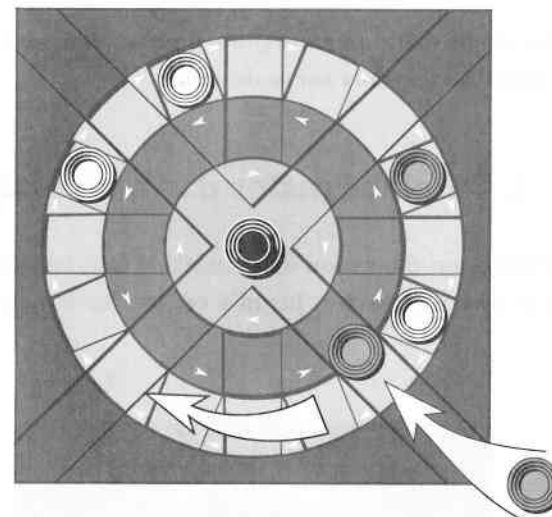
Préparation

Chaque joueur reçoit 17 pions d'une même couleur. Les anneaux sont tournés de façon à toujours former deux diagonales. Le pion noir est neutre et est posé au centre du plateau de jeu. Il a une fonction de barricade, mais durant la partie il peut être déplacé de la même façon que les autres pions.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence la partie.

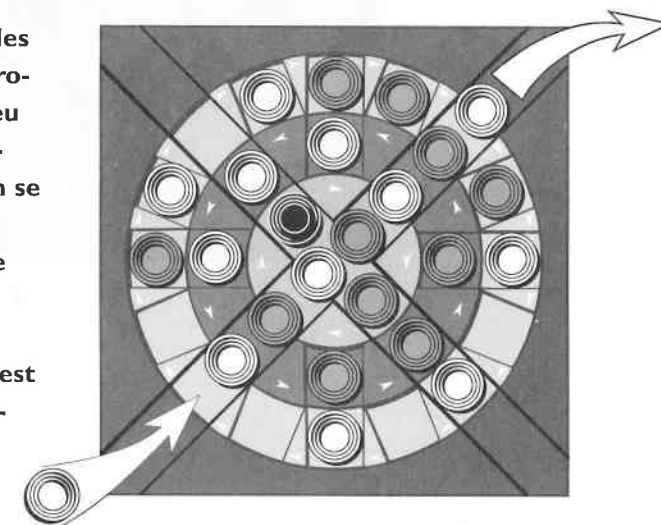
Un tour de jeu équivaut toujours à deux actions : introduction d'un pion et déplacement d'un anneau.



1. Introduction d'un pion

Le joueur choisit l'une des quatre entrées pour introduire son pion dans le jeu (c'est-à-dire dans le premier anneau). Si un pion se situe déjà à cette place, celui-ci est poussé par le nouveau pion dans le deuxième anneau.

Par principe, un pion est uniquement déplacé jusqu'au premier anneau.

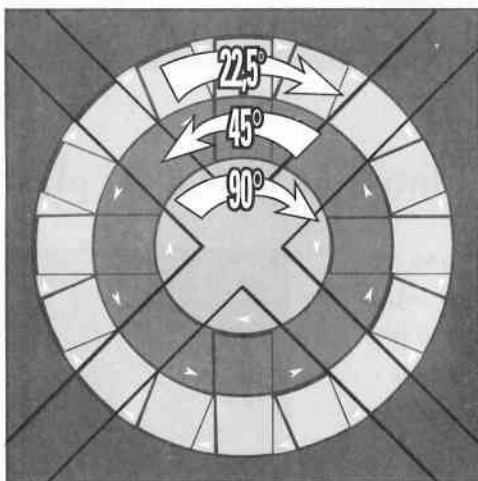


Après quelques tours de jeu, les différents pions forment des diagonales (depuis les 4 entrées du plateau de jeu). Maintenant il est également possible de sortir des pions en poussant un nouveau pion dans le jeu. A ce moment-là, ce pion est repris par son propriétaire qui le pose devant lui.

Si un joueur ne possède plus de pion, il passe son tour jusqu'au moment où l'un de ses pions sorte du jeu.

2. Déplacement d'un anneau

Lors de l'introduction d'un pion dans le jeu, il faut toujours tourner un anneau dans le sens des flèches jusqu'à ce que les diagonales soient à



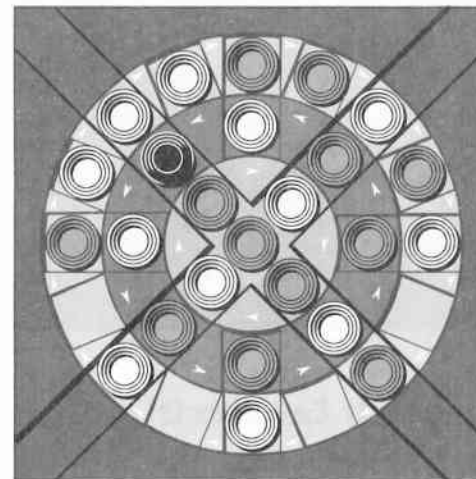
nouvelles formées. Toutefois, il n'est pas autorisé de tourner un anneau si aucun pion est présent.

Après quelques tours de jeu et dès qu'un pion s'y trouve, l'on pourra également tourner l'anneau central dans le sens de la flèche.

Fin du jeu

Si un joueur réussit à aligner trois pions de suite sur l'anneau central, il sortira vainqueur de la partie.

Mais le jeu peut également se terminer lorsqu'un joueur introduit un pion et aligne de ce fait trois pions de son adversaire sur l'anneau central.



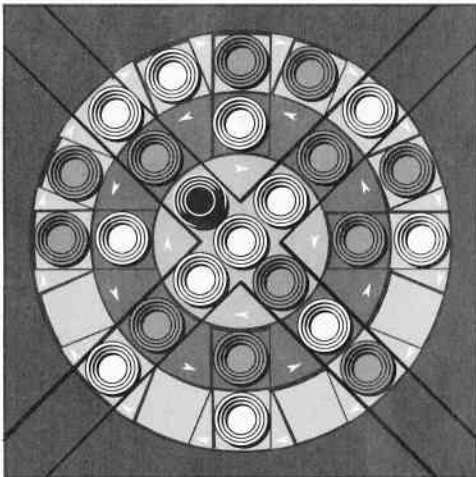
TRES

Für 2 Spieler von 10 bis 99 Jahren

Inhalt: 1 Spielgerät 35 Spielsteine

Ziel des Spiels

Beide Spieler versuchen, als Erster im Zentrum eine Reihe aus drei Steinen der eigenen Farbe zu bilden.



Vorbereitung

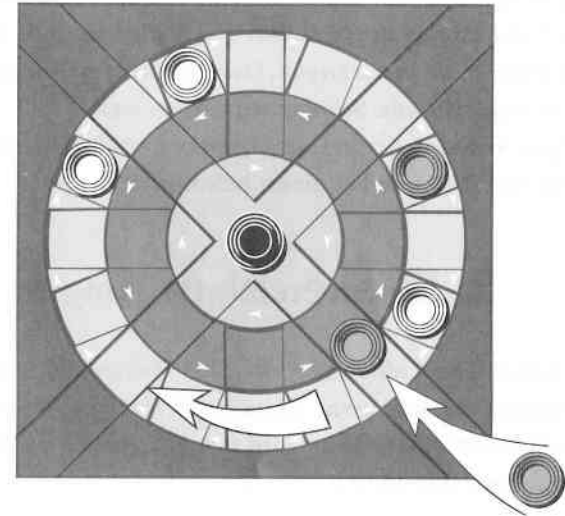
Jeder Spieler erhält 17 Steine einer Farbe.

Die Ringe des Spielgeräts werden so gedreht, dass die jeweils gegenüberliegenden Ecken durch gerade Wege verbunden sind.

Der schwarze Stein ist neutral und wird in die Mitte des Spielgeräts gelegt. Er dient als Blockade, kann aber im Verlauf des Spieles, wie die übrigen Steine, verschoben werden.

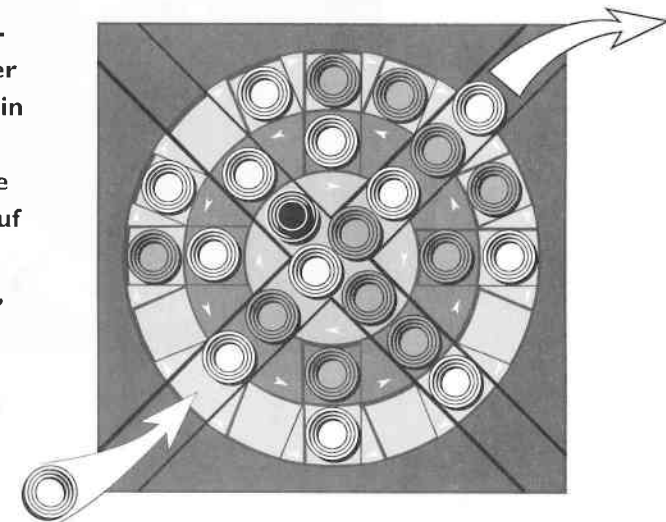
Spielverlauf

Die Spieler entscheiden, wer beginnt. Ein Spielzug verläuft immer in zwei Teilen: Einschieben eines Steines und Drehen eines Ringes.



I. Einschieben eines Steines

Der Spieler am Zug entscheidet, über welche der vier Ecken er seinen Stein in das Spiel, d.h. in den äußersten der drei Ringe bringen möchte. Liegt auf diesem Ring bereits ein Stein in der Eckposition, wird dieser durch das Einschieben des neuen Steins auf den mittleren Ring geschoben.



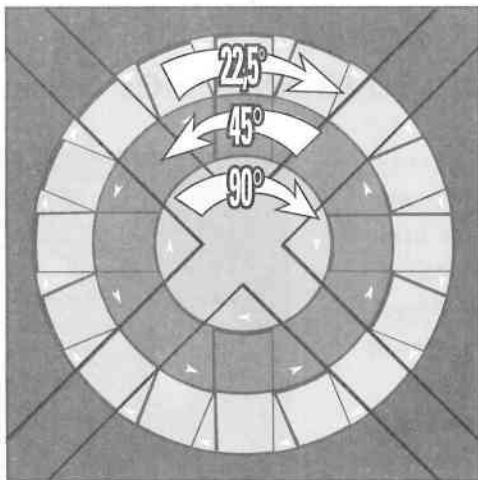
Ein Stein wird grundsätzlich immer nur bis in den ersten Ring eingeschoben.

Nach einigen Spielzügen bilden sich Diagonalen (von Ecke zu Ecke) aus verschiedenen Steinen durch das Spielgerät. Jetzt ist es natürlich auch möglich, durch das Einschieben der Steine andere Steine wieder aus dem Spielgerät zu verdrängen. Den herausgeschobenen Stein nimmt der entsprechende Spieler wieder an sich.

Hat ein Spieler keine Steine mehr, setzt er solange aus, bis er durch den gegnerischen Zug wieder einen bekommt.

2. Drehen eines Ringes

Nach dem Einschieben eines Steines wird immer einer der Ringe in Pfeilrichtung gedreht und zwar so weit, bis die Diagonalen wieder sichtbar werden. D.h. der innere Ring wird um 90° gedreht, der mittlere um 45° und der äußere um $22,5^\circ$.



Ein Ring darf allerdings erst gedreht werden, wenn sich auf ihm bereits mindestens ein Stein befindet. Sobald nach mehreren Spielzügen auch der innere Ring mit wenigstens einem Stein belegt ist, darf auch dieser in der angegebenen Pfeilrichtung gedreht werden.

Ende des Spiels

Gelingt es einem Spieler, im Zentrum des Spielgerätes eine ununterbrochene Reihe aus drei Steinen der eigenen Farbe zu bilden, so beendet er das Spiel als Sieger.

Das Spiel ist auch beendet, wenn ein Spieler dem anderen durch einen Zug zum Sieg verhilft, indem er drei Steine des Gegners in der Mitte des Spielgerätes zu einer ununterbrochenen Reihe zusammenschiebt.

