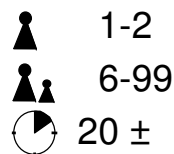
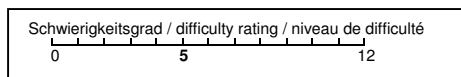


Art.-Nr. 6203



## TRIOLO

D

Autor: Hanns-Helmut Lüders

TRIOLO ist ein Schiebispiel in Dreiecksformat. Es besteht aus einem gleichseitigen Dreieck als Spielfläche, 3 braunen und 6 hellen Rauten sowie 5 hellen gleichseitigen Dreiecken. Die 7. helle Raute ist ein Reservestein. Er wird zu Beginn des Spieles vom Feld genommen. Die Spielsteine werden in die Grundstellung gelegt. Ein Zug bedeutet das Bewegen, Schieben eines Spielsteines. Drehungen von Spielsteinen sind nicht erlaubt.

TRIOLO für einen Spieler:

Ziel des Spieles ist es die drei dunklen Rauten zu einem Sechseck zusammenzuschieben. Es gibt zwei mögliche Positionen des Sechsecks.: Lösung I mit 21 Zügen und Lösung II mit 27 Zügen.

TRIOLO für zwei Spieler:

Gespielt wird in einer Serie von mindestens drei Spielen. Die Spieler legen zu Beginn die Anzahl der Spiele fest. Das Losbestimmt den Spieler des ersten Zuges. Anschließend wird abwechselnd gezogen. Führt ein Spieler den direkt vorangegangenen Zug seines Gegners in umgekehrter Richtung aus, so erhält der Gegner dafür einen Punkt. Zieht ein Spieler einen der drei dunklen Spielsteine, so darf er maximal noch zwei weitere Züge ausführen oder darauf verzichten. Ziel des Spieles ist es, die Endstellung eines Sechseckes aus Lösung I oder II zu erreichen. Der Spieler, der die Lösung I fertig stellt, erhält 5 Punkte, der, der die Lösung II fertig stellt 10 Punkte. Gewinner einer Serie ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

## TRIOLO

GB

Author: Hanns-Helmut Lüders

TRIOLO is a puzzle based on shuffling, consisting of a board (equilateral triangle), 3 brown rhombi, 6 white rhombi, and 5 white equilateral triangles. There is a spare white rhomb, which is taken off the board at the beginning of the game. All pieces are arranged in a starting position. One go means to shuffle or push a piece. Rotation of the pieces is not allowed.

TRIOLO for one player:

The object of the game is to form a sexangle with the dark rhombi. There are two possible positions for the sexangle: 1. solution requires 21 goes; 2. solution requires 27 goes.

TRIOLO for two players:

There should be a series of at least 3 games, on which the players agree before starting. The first player is chosen by lot.

When a player reverses a move just done by the opponent, the opponent gets a score of 1. Is one of the dark pieces moved, the player may shuffle another two pieces, but he can also resign to move.

The object of the game is to form a sexangle with the 1. or 2. solution mentioned above. For the 1. solution the player gets a score of 5 for the 2. solution the player gets a score of 10. The player with the highest score after a series of games wins the game.

## Triolo

F

Auteur: Hanns-Helmut Lüders

Triolo est un jeu à pièces coulissantes en forme de triangle. Il se compose d'une surface de jeu en forme de triangle équilatéral, de 3 losanges marron foncé, de 6 losanges clairs ainsi que de 5 triangles équilatéraux clairs. Le 7<sup>e</sup> losange clair est une pièce de réserve qui doit être retirée du jeu quand vous commencez. Les pièces sont disposées selon une position de base. Un coup signifie le déplacement, le glissement d'une pièce. Il n'est pas autorisé de faire pivoter une pièce.

Triolo pour un joueur:

Le but du jeu est de faire glisser les 3 losanges foncés de manière à former un hexagone. Deux positions sont possibles. La première solution en 21 coups, la deuxième en 27.

Triolo pou 2 joueurs:

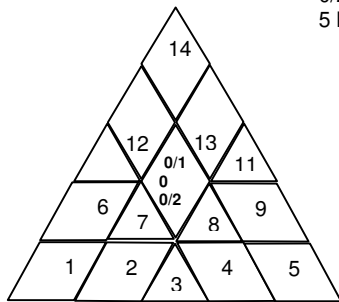
Ce jeu se fait sur un minimum de trois parties et le nombre de parties doit être défini avant de commencer. Le joueur qui commence est tiré au sort puis les joueurs jouent à tour de rôle. Si un joueur remplace la pièce qui vient d'être jouée à sa place précédente, son adversaire recevra un point. Si un joueur déplace l'une des trois pièces foncées, il pourra la déplacer encore (au plus) deux fois ou y renoncer.

Le but de ce jeu est alors de former l'hexagone de l'une des deux solutions. Le joueur qui termine la première solution obtient 5 points et celui qui termine la deuxième solution obtient 10 points. Le gagnant est le joueur qui obtient le plus de point à la fin de toutes les parties

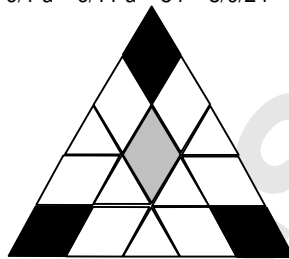
Lösung / solution / solution:

U = Stein nach unten ziehen / move down  
 O = Stein nach oben ziehen / move up  
 R = Stein nach rechts ziehen / move right  
 L = Stein nach links ziehen / move left

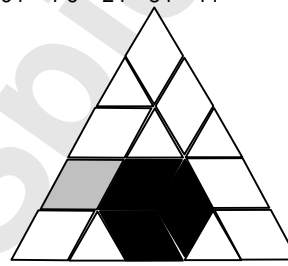
13 u - 14 u - 12 o - 0 o - 8 o - 9 l - 11 u - 13 u - 14 u - 12 o - 0 l o  
 0/2/8 o - 7 r - 6 r - 1 o - 2 l - 7/0/2 u - 6 r - 1 o - 2 l - 3 l - 4 l  
 5 l - 9/1 u - 9/11 u - 8 r - 8/0/2 r



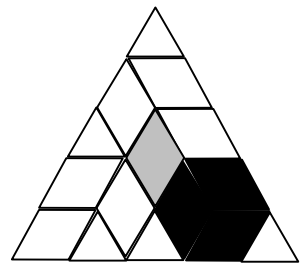
Grundstellung



Grundstellung



Lösung I  
Solution I



Lösung II  
Solution II

[www.philosspiele.de](http://www.philosspiele.de)