

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

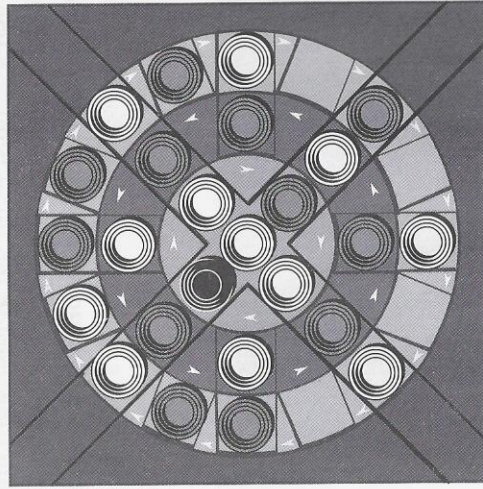
TRES

Pour 2 joueurs à partir de 10 ans

Contenu : 1 plateau de jeu 35 pions

But du jeu

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



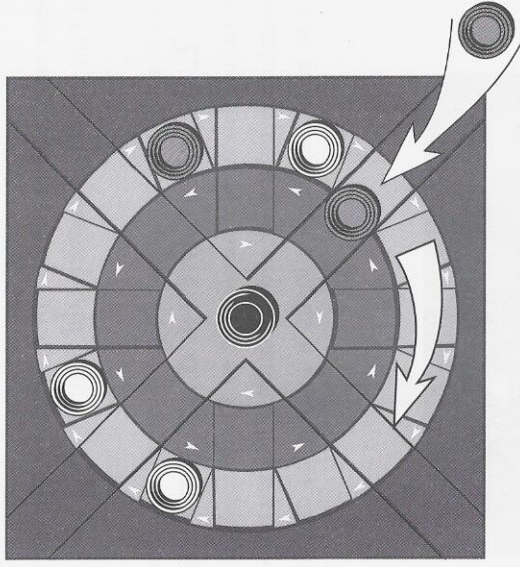
Préparation

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 bar-ricade, 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.

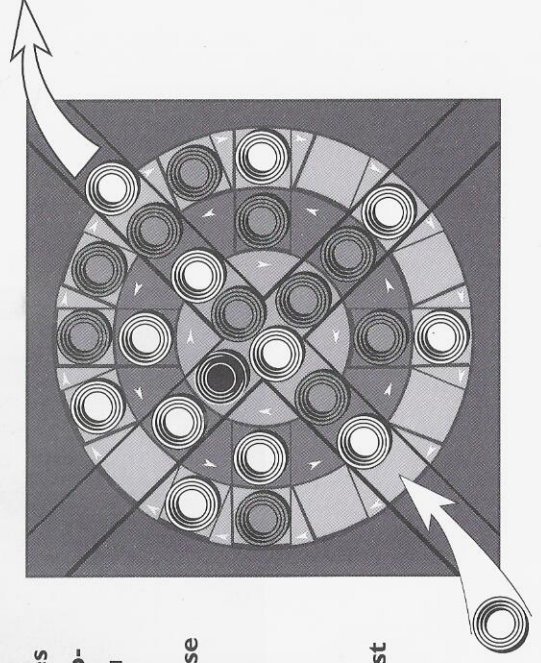
Un tour de jeu équivaut toujours à deux actions : introduction d'un pion et déplacement d'un anneau.



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.

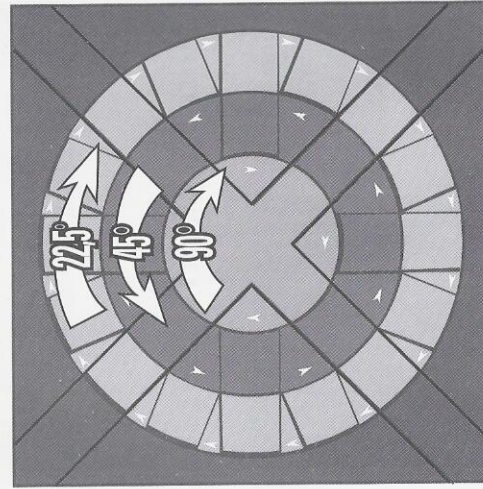


Après quelques tours de jeu, les différents pions forment des diagonales (depuis les 4 entrées du plateau de jeu). Maintenant il est également possible de sortir des pions en poussant un nouveau pion dans le jeu. A ce moment-là, ce pion est repris par son propriétaire qui le pose devant lui.

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



nouveau 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.

