

TRILOS

bis die Logik greift



60
knifflige
Aufgaben



HCT
KINZEL



SEITE: 3-13



PAGE: 14-24



PAGE: 25-35



PAGE: 36-46



LEVEL 1: HINWEISFORMEN



LEVEL 2: STARTPUNKT

1

LEVEL 3: STARTSPIELSTEIN



LEVEL 4: KEINE HINWEISE



LEVEL 5: ZWEI FARBEN



LEVEL 6: DREI FARBEN



LEVEL 7: EINE FREIE ACHSE



LEVEL 8: ZWEI FREIE ACHSEN



LEVEL 9: DREI FREIE ACHSEN



LEVEL 10: EIGENE AUFGABEN



SPIEL REGELN



Spiele, rätsle, knoble... bis die Logik greift. Trilos ist ein geniales Brain Game und eine ziemliche Herausforderung für die visuelle Wahrnehmung und das logische Denken! Das Single Player Rätselspiel hat 60 knifflige Aufgaben.

Inhalt des Spiels

60 herausfordernde Aufgaben mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden im Aufgabenbuch mit Lösungen, 5 Spielsteine

Ziel des Spiels

Der Spieler muss alle Zahnrad-Spielsteine so auf die Aufgabenkarte legen, dass die Farbe der Achsen auf dem Aufgabenblatt mit den Farben der Zahnräder auf den Spielsteinen übereinstimmt und sie ineinandergreifen können. Je höher das Level, desto schwieriger wird es, die Zahnräder richtig abzulegen. Dabei gibt es immer nur eine richtige Lösung. Eine ziemliche Herausforderung! Wenn du dir unsicher bist, schau doch auf die letzten Seiten dieses Buches, dort findest du die Lösungen zu den Aufgaben.





HINWEISFORMEN

Im ersten Level sind bereits manche Formen der Spielsteine eingezeichnet. Starte mit dem Spielstein, der mit der vorgezeichneten Form übereinstimmt und versuche danach alle anderen Spielsteine zu den Achsen passend anzuordnen.

Achte darauf, dass alle Spielsteine auf den Achsen im Spielbereich abgelegt werden. Die Farben der Zahnräder müssen überall mit dem Aufgabenmuster übereinstimmen.



LEVEL 1



STARTPUNKT

In Level 2 sind die Startpunkte 1 und 2 auf dem Aufgabenmuster markiert. Nummer 1 zeigt den ersten Startpunkt. Finde das passende Puzzleteil für den Startpunkt 1. Wenn du das passende Teil gefunden hast, suche das passende Teil für Startpunkt Nummer 2. Versuche danach die restlichen Spielsteine abzulegen, sodass Zahnräder und Achsen jeweils farblich ineinandergreifen.

Achte darauf, dass alle Spielsteine auf den Achsen im Spielbereich abgelegt werden. Die Farben der Zahnräder müssen überall mit dem Aufgabenmuster übereinstimmen.

1

LEVEL 2



STARTSPIELSTEIN

Starte in Level 3 mit dem Spielstein, welcher unten auf der Aufgabenkarte abgebildet ist. Lege zuerst diesen Spielstein ab, bevor du die restlichen Spielsteine auf die Achsen legst. Achte darauf, dass alle Spielsteine auf den Achsen im Spielbereich abgelegt werden. Die Farben der Zahnräder müssen überall mit dem Aufgabenmuster übereinstimmen.



LEVEL 3



KEINE HINWEISE

Level 4 spielst du ohne vorgegebene Hinweise. Lege die 5 Spielsteine auf dem Spielfeld so ab, dass jedes Zahnrad in eine gleichfarbige Achse greift.

Achte darauf, dass alle Spielsteine auf den Achsen im Spielbereich abgelegt werden. Die Farben der Zahnräder müssen überall mit dem Aufgabenmuster übereinstimmen.



LEVEL 4



ZWEI FARBEN

In Level 5 sind die Achsen teilweise mit zwei unterschiedlichen Farben gefüllt. Finde heraus, welche Farbe für diese Achse stimmt! Auf jede Achse muss ein Zahnrad mit einer der Farben gesetzt werden.

Achte darauf, dass alle Spielsteine auf den Achsen im Spielbereich abgelegt werden. Die Farben der Zahnräder müssen überall mit dem Aufgabenmuster übereinstimmen.



LEVEL 5



DREI FARBEN

In diesem Level haben die Achsen zum Teil alle drei Farben. Finde heraus, welche Farbe für die Achse die Richtige ist! Lege auf jede Achse ein Zahnrad mit der passenden Farbe.

Achte darauf, dass alle Spielsteine auf den Achsen im Spielbereich abgelegt werden. Die Farben der Zahnräder müssen überall mit dem Aufgabenmuster übereinstimmen.



LEVEL 6



EINE FREIE AXSE

In Level 7 hat jedes Spielfeld 16 Achsen. Die Regeln sind wie zuvor, mit einem kleinen Unterschied: Eine der Achsen bleibt frei und wird von keinem Zahnrad bedeckt.

Achte darauf, dass alle Spielsteine auf den Achsen im Spielbereich abgelegt werden. Die Farben der Zahnräder müssen überall mit dem Aufgabenmuster übereinstimmen.



ZWEI FREIE ACHSEN

Auf den Aufgabenkarten in Level 8 sind 17 Achsen abgebildet, wovon zwei Achsen frei bleiben. Finde die beiden Achsen, die frei bleiben und lasse bei den anderen die Zahnräder ineinandergreifen.

Achte darauf, dass alle Spielsteine auf den Achsen im Spielbereich abgelegt werden. Die Farben der Zahnräder müssen überall mit dem Aufgabenmuster übereinstimmen.



DREI FREIE ACHSEN

In Level 9 sind auf einer Aufgabenkarte 18 Achsen abgebildet. Die Regeln sind wie zuvor, mit einem kleinen Unterschied: Es bleiben drei Achsen frei. Finde heraus auf welche Achsen keine Zahnräder kommen und lege die Spielsteine vollständig ab.

Achte darauf, dass alle Spielsteine auf den Achsen im Spielbereich abgelegt werden. Die Farben der Zahnräder müssen überall mit dem Aufgabenmuster übereinstimmen.



EIGENE AUFGABEN

Versuche eigene, einzigartige Aufgaben auf dem leeren Spielfeld zu kreieren. Versuche Aufgaben zu erstellen, die nur eine mögliche Lösung bieten!

Sei kreativ!

Achte darauf, dass alle Spielsteine auf den Achsen im Spielbereich abgelegt werden. Die Farben der Zahnräder müssen überall mit dem Aufgabenmuster übereinstimmen.



LEVEL 10



LEVEL 1: SIGNS



LEVEL 2: STARTING POINT



LEVEL 3: STARTING TILE



LEVEL 4: NO CLUES



LEVEL 5: TWO COLOURS



LEVEL 6: THREE COLOURS



LEVEL 7: ONE FREE AXLE



LEVEL 8: TWO FREE AXLES



LEVEL 9: THREE FREE AXLES



LEVEL 10: OWN TASKS



INSTRUC- TION



Games, riddles, puzzles... until logic takes hold. Trilos is an ingenious brain game and quite a challenge for visual perception and logical thinking! The single player puzzle game has 60 tricky tasks.

Contents of the game

60 challenging tasks with different levels of difficulty, 1 task book with solutions, 5 tiles

Aim of the game

The player must place all the cogwheel tiles on the task card so that the colour of the axes on the task sheet matches the colours of the cogwheels on the tiles and they can match. The higher the level, the more difficult it is to get the gears off properly. There is always only one correct solution. Quite a challenge! If you are unsure, take a look at the last pages of this book, there you will find the solutions to the tasks.





SIGNS

In the first level some shapes of the game tiles are already drawn in. Start with the tile that matches the shape you have drawn and then try to arrange all the other tiles to match the axes.

Make sure that all the tiles are placed on the axes in the playing area. The colours of the cogwheels must match the task pattern everywhere.



LEVEL 1



STARTING POINT

In level 2, the starting points 1 and 2 are set to the task pattern. Number 1 shows the first starting point. Find the matching puzzle tile for starting point 1. When you have found the matching tile, look for the matching tile for starting point 2. Then try to put down the remaining tiles so that the gears and axles are colour-matched.

Make sure that all the tiles are placed on the axles in the playing area. The colours of the cogwheels must match the task pattern everywhere.

1

LEVEL 2



STARTING TILE

Start in level 3 with the tile which is shown at the bottom of the task card. Put this tile down first before you put the rest of the tiles on the axes.

Make sure that all the tiles are placed on the axes in the playing area. The colours of the cogwheels must match the task pattern everywhere.



LEVEL 3



NO CLUES

Level 4 you play without any given hints. Place the 5 game pieces on the playing field so that each cogwheel engages in an axis of the same colour.

Make sure that all the tiles are placed on the axles in the playing area. The colours of the cogwheels must match the task pattern everywhere.



LEVEL 4



TWO COLOURS

In level 5 the axes are partly filled with two different colours. Find out which colour is right for this axis! On each axle a gear wheel with one of the colours must be placed. Make sure that all the tiles are placed on the axes in the playing area. The colours of the cogwheels must match the task pattern everywhere.



LEVEL 5



THREE COLOURS

In this level the axes have partly all three colours. Find out which colour is the right one for the axis! Put a gear wheel with the right colour on each axle.

Make sure that all the tiles are placed on the axes in the playing area. The colours of the cogwheels must match the task pattern everywhere.



LEVEL 6



ONE FREE AXLE

In level 7, each playing field has 16 axes. The rules are the same as before, with one small difference: one of the axes remains free and is not covered by a cogwheel.

Make sure that all the tiles are placed on the axes in the playing area. The colours of the cogwheels must match the task pattern everywhere.



TWO FREE AXLES

Auf den Aufgabenkarten in Level 8 sind 17 Achsen abgebildet, wovon zwei Achsen frei bleiben. Finde die beiden Achsen, die frei bleiben und lasse bei den anderen die Zahnräder ineinandergreifen.

Achte darauf, dass alle Spielsteine auf den Achsen im Spielbereich abgelegt werden. Die Farben der Zahnräder müssen überall mit dem Aufgabenmuster übereinstimmen.



THREE FREE AXLES

In Level 9, 18 axes are shown on a task card. The rules are the same as before, with one small difference: three axes remain free. Find out on which axes there are no cogwheels and put the game pieces down completely. Make sure that all the tiles are placed on the axes in the playing area. The colours of the cogwheels must match the task pattern everywhere.



OWN TASKS

Try to create your own unique tasks on the empty playing field. Try to create tasks that offer only one possible solution! Be creative!

Make sure that all the tiles are placed on the axes in the playing area. The colours of the cogwheels must match the pattern of the tasks everywhere.



LEVEL 10



LEVEL 1 : INDICES



LEVEL 2 : POINT DE DÉPART



LEVEL 3 : JETON DE DÉPART



LEVEL 4 : PAS D'INDICES



LEVEL 5 : DEUX COULEURS



LEVEL 6 : TROIS COULEURS



LEVEL 7 : UN AXE LIBRE



LEVEL 8 : DEUX AXES LIBRES



LEVEL 9 : TROIS AXES LIBRES



LEVEL 10 : TÂCHES PROPRES



RÈGLES



Des jeux, des puzzles, des énigmes – jusqu'à ce que la logique s'installe. Trilos est un brillant jeu de réflexion et tout un défi pour la perception visuelle et la pensée logique ! Le jeu de puzzle à un joueur comporte 60 défis subtiles.

Contenu du jeu

60 défis avec différents niveaux de difficulté dans un livre de défis avec les solutions, 5 tuiles.

But du jeu

Le joueur doit placer toutes les tuiles de roues dentées sur la carte de tâche de manière à ce que la couleur des essieux sur la carte de défi corresponde aux couleurs des roues dentées sur les tuiles et qu'elles puissent s'emboîter. Plus le niveau est élevé, plus il est difficile de placer les tuiles correctement. Il n'y a toujours qu'une seule solution correcte. Tout un défi ! Si vous n'êtes pas sûr, jetez un coup d'œil aux dernières pages de ce livre, vous y trouverez les solutions aux tâches à accomplir.





INDICES

Dans le premier niveau, certaines formes des pièces du jeu sont déjà dessinées. Commencez par la tuile qui correspond à la forme pré-dessinée et essayez ensuite de disposer toutes les autres tuiles pour qu'elles correspondent aux axes.

Veillez à ce que toutes les pièces soient placées sur les axes de l'aire de jeu. Les couleurs des engrenages doivent correspondre partout au schéma des tâches.



LEVEL 1



POINT DE DÉPART

Au niveau 2, les points de départ 1 et 2 sont fixés à le schéma des tâches. Le numéro 1 indique le premier point de départ. Trouvez le Pièce de puzzle pour le point de départ 1. Lorsque vous avez trouvé la pièce correspondante, cherchez la partie appropriée pour le point de départ numéro 2. tentatives puis posez les pièces de jeu restantes de manière à ce que les engrenages et les essieux s'emboîtent en couleur.

Veillez à ce que toutes les pièces soient placées sur les axes de l'aire de jeu. Les couleurs des engrenages doivent correspondre partout au schéma des tâches.

1

LEVEL 2



JETON DE DÉPART

Commencez au niveau 3 avec la tuile indiquée en bas de la carte de tâche. Posez d'abord cette tuile avant de mettre le reste des tuiles sur les haches.

Veillez à ce que toutes les pièces soient placées sur les axes de l'aire de jeu. Les couleurs des engrenages doivent correspondre partout au schéma des tâches.



LEVEL 3



PAS D'INDICES

Niveau 4, vous jouez sans aucune indication. Placez les 5 pièces du jeu sur le terrain de jeu de manière à ce que chaque roue dentée s'engage dans un axe de la même couleur. Veillez à ce que toutes les pièces soient placées sur les axes de l'aire de jeu. Les couleurs des engrenages doivent correspondre partout au schéma des tâches.



LEVEL 4



DEUX COULEURS

Au niveau 5, les axes sont partiellement remplis de deux couleurs différentes. Découvrez quelle est la bonne couleur pour cet axe ! Sur chaque essieu, une roue dentée de l'une des couleurs doit être placée.

Assurez-vous que toutes les pièces des haches sont placées dans l'aire de jeu. Les couleurs des roues dentées doivent correspondre partout au modèle de tâche.



LEVEL 5



TROIS COULEURS

Dans ce niveau, les axes ont en partie les trois couleurs. Découvrez quelle est la bonne couleur pour l'axe ! Mettez une roue dentée de la bonne couleur sur chaque essieu.

Assurez-vous que toutes les pièces des haches sont placées dans l'aire de jeu. Les couleurs des roues dentées doivent correspondre partout au modèle de tâche.



LEVEL 6



UN AXE LIBRE

Au niveau 7, chaque terrain de jeu a 16 axes. Les règles sont les mêmes qu'auparavant, à une petite différence près : l'un des essieux reste libre et n'est pas couvert par une roue dentée.

Assurez-vous que toutes les pièces des haches sont placées dans l'aire de jeu. Les couleurs des roues dentées doivent correspondre partout au modèle de tâche.



DEUX AXES LIBRES

Sur les cartes de tâches du niveau 8, 17 axes sont indiqués, dont deux restent libres. Trouvez les deux essieux qui restent libres et laissez les engrenages des autres s'engrener. Assurez-vous que toutes les pièces des haches sont placées dans l'aire de jeu. Les couleurs des roues dentées doivent correspondre partout au modèle de tâche.



TROIS AXES LIBRES

Au niveau 9, 18 axes sont indiqués sur une carte de tâches. Les règles sont les mêmes qu'auparavant, à une petite différence près : trois axes restent libres. Découvrez sur quels essieux il n'y a pas d'engrenages et posez les tuiles complètement.

Assurez-vous que toutes les pièces des haches sont placées dans l'aire de jeu. Les couleurs des roues dentées doivent correspondre partout au modèle de tâche.



TÂCHES PROPRES

Essayez de créer vos propres tâches uniques sur le terrain de jeu vide. Essayez de créer des tâches qui n'offrent qu'une seule solution possible ! Soyez créatifs !

Veillez à ce que toutes les tuiles soient placées sur les axes de l'aire de jeu. Les couleurs des engins doivent correspondre partout au schéma des tâches.



LEVEL 10



LIVELLO 1: INDIZI



LIVELLO 2: PUNTO DI PARTENZA



LIVELLO 3: GETTONE DI PARTENZA



LIVELLO 4: NESSUN SUGGERIMENTO



LIVELLO 5: DUE COLORI



LIVELLO 6: TRE COLORI



LIVELLO 7: UN ASSE LIBERO



LIVELLO 8: DUE ASSI LIBERI



LIVELLO 9: TRE ASSI LIBERI



LIVELLO 10: COMPITI PROPRI



REGOLE



Giochi, puzzle, enigmi. fino a quando la logica non prende il sopravvento. Trilos è un brillante gioco per il cervello e una bella sfida per la percezione visiva e il pensiero logico! Il gioco di puzzle per giocatore singolo ha 60 compiti difficili.

Contenuto del gioco

60 compiti impegnativi con diversi livelli di difficoltà nel libro dei compiti con soluzioni, 5 pezzi di gioco

Scopo del gioco

Il giocatore deve posizionare tutte le tessere della ruota dentata sulla task card in modo tale che il colore degli assi sulla task card corrisponda ai colori delle ruote dentate sulle tessere e che queste si possano incastrare. Più alto è il livello, più difficile è di togliere gli ingranaggi in modo corretto. Quindi c'è sempre e solo una soluzione corretta. Una bella sfida! Se non siete sicuri, date un'occhiata alle ultime pagine di questo libro, lì troverete le soluzioni ai compiti.





INDIZI

Nel primo livello alcune forme dei pezzi del gioco sono già attirate. Iniziate con la piastrella che corrisponde alla forma che avete disegnato e poi provate a disporre tutte le altre piastrelle in modo che corrispondano agli assi.

Assicuratevi che tutti i pezzi siano posizionati sugli assi nell'area di gioco. I colori degli ingranaggi devono corrispondere ovunque allo schema di lavoro.



LEVEL 1



PUNTO DI PARTENZA

Nel livello 2, i punti di partenza 1 e 2 sono impostati su lo schema dei compiti. Il numero 1 mostra il primo punto di partenza. Trovare l'appropriato Puzzle pezzo per il punto di partenza 1. quando avete trovato il pezzo corrispondente, cercate il parte adatta per il punto di partenza numero 2. tentativi poi mettere giù i pezzi di gioco rimanenti in modo che gli ingranaggi e gli assi si incastrino a colori. Assicuratevi che tutti i pezzi siano posizionati sugli assi nell'area di gioco. I colori degli ingranaggi devono corrispondere ovunque allo schema di lavoro.

1

LEVEL 2



GETTONE DI PARTENZA

Iniziare nel livello 3 con il riquadro mostrato in fondo alla task card. Mettete questa piastrella prima di mettere il resto delle piastrelle sugli assi.

Assicuratevi che tutte le tessere siano posizionate sugli assi nell'area di gioco. I colori degli ingranaggi devono corrispondere ovunque allo schema dei compiti.



LEVEL 3



NESSUN SUGGERIMENTO

Livello 4 si gioca senza alcun suggerimento. Posizionare i 5 pezzi del gioco sul campo di gioco in modo che ogni ruota dentata si impegni in un asse dello stesso colore.

Assicuratevi che tutte le tessere siano posizionate sugli assi nell'area di gioco. I colori degli ingranaggi devono corrispondere ovunque allo schema dei compiti.



LEVEL 4



DUE COLORI

Nel livello 5 gli assi sono parzialmente riempiti con due colori diversi. Scoprite quale colore è adatto a questo asse! Su ogni asse deve essere posizionata una ruota dentata con uno dei colori.

Assicuratevi che tutte le tessere siano posizionate sugli assi nell'area di gioco. I colori degli ingranaggi devono corrispondere ovunque allo schema dei compiti.



LEVEL 5



TRE COLORI

In questo livello gli assi hanno in parte tutti e tre i colori. Scoprite qual è il colore giusto per l'asse! Mettere una ruota dentata con il colore giusto su ogni asse.

Assicuratevi che tutte le tessere siano posizionate sugli assi nell'area di gioco. I colori degli ingranaggi devono corrispondere ovunque allo schema dei compiti.



LEVEL 6



UN ASSE LIBERO

Nel livello 7, ogni campo di gioco ha 16 assi. Le regole sono le stesse di prima, con una piccola differenza: uno degli assi rimane libero e non è coperto da una ruota dentata.

Assicuratevi che tutte le tessere siano posizionate sugli assi nell'area di gioco. I colori degli ingranaggi devono corrispondere ovunque allo schema dei compiti.



DUE ASSI LIBERI

Sulle schede dei compiti del livello 8 sono mostrati 17 assi, due dei quali rimangono liberi. Trovate i due assi che rimangono liberi e lasciate che gli ingranaggi degli altri si ingranino.

Assicuratevi che tutte le tessere siano posizionate sugli assi nell'area di gioco. I colori degli ingranaggi devono corrispondere ovunque allo schema dei compiti.



TRE ASSI LIBERI

Nel livello 9, 18 assi sono mostrati su una task card. Le regole sono le stesse di prima, con una piccola differenza: tre assi rimangono liberi. Scopri su quali assi non ci sono ingranaggi e metti giù completamente le piastrelle.

Assicuratevi che tutte le tessere siano posizionate sugli assi nell'area di gioco. I colori degli ingranaggi devono corrispondere ovunque allo schema dei compiti.



COMPITI PROPRI

Provate a creare i vostri compiti unici sul campo di gioco vuoto. Cercate di creare compiti che offrano una sola soluzione possibile! Siate creativi!

Assicuratevi che tutte le tessere siano posizionate sugli assi nell'area di gioco. I colori degli ingranaggi devono corrispondere ovunque allo schema di lavoro.



LEVEL 10

6+

1+

TRILOS

bis die Logik greift



HCM
KINZEL

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.
Alle Rechte vorbehalten. © 2020, Smartzone.
TriLOS is a registered trademark
of Smartzone.
Made in China

©2020 HCM Kinzel GmbH
Felix-Wankel-Str. 9/1
74374 Zaberfeld
Deutschland
www.hcm-kinzel.de