



3KSES®

# 3KSES®



TRIKSES | 3 in 1 BOARDGAME  
BY TOMÁŠ GRMAN



BOHEMIARIS



**CHIP**



**POWERCHIP**

**CHIPSET**



**TAMITADY  
CHIPSET**

**T  
H  
E  
  
T  
R  
I  
K  
S  
E  
S  
  
B  
A  
S  
I  
C  
S**



## ARAHAN PERMAINAN 3KSES

Nama permainan dibaca sebagai „TRIKSES“ dan menghubungkan makna perkataan Tricks dan ‚Three games‘ dalam satu perkataan. Permainan ini mengandungi 66 CHIP kayu, dengan potongan berbentuk di bahagian tepi. Bentuknya ialah separuh bulatan, segi empat tepat dan segi tiga. Di bahagian muka CHIPS dicat gambar yang berbeza dan di bahagian belakang hiasan.

Permainan ini mengandungi 33 lukisan miniatur berbeza dari permata seni bina dunia pada 66 CHIP permainan, oleh itu semua imej berada dalam permainan dua kali. 6 CHIP diletakkan bersama membina CHIPSET.

6 keping daripada keseluruhan set adalah POWERCHIP, ditandakan dengan tanda potong di tepi.

**POWERCHIP**



**Cadangan:** Pilih mana-mana ukuran masa untuk mengehadkan masa yang diambil bagi setiap giliran pemain, amalan yang baik ialah mengira hingga sepuluh atau menggunakan kira detik masa mudah alih. 10 saat sepatutnya masa yang mencukupi untuk pemain memutuskan perkara yang perlu dilakukan dalam satu pusingan untuk ketiga-tiga perlawanan.

**WWW.BOHEMIARIS.CZ**

# PERMAINAN 1 | CARI KEMBAR

**Tahap kesukaran:** 



**Pemain:** 2 - 6 atau Solo

**Sediakan:** Kocok, dan bina 11 CHIPSET dengan meletakkan kesemua 66 CHIP gambar di sebelah bawah.

**Mekanisme:** Pemain sedang mencari 2 CHIP dengan gambar objek yang sama.

**Mulakan:** Pemain termuda pergi dahulu, pemain bergilir-gilir mengikut arah jam.

**Aliran permainan:** Pemain memusingkan mana-mana 3 CHIP gambar ke atas. CHIP mesti diserahkan sepenuhnya, supaya semua pemain dapat melihatnya. Pemain membuat perlawanan jika dua daripada CHIP, yang telah diterbalikkan, menunjukkan objek yang sama. Apabila perlawanan dibuat, pemain mengambil kedua-dua CHIP dan meletakkannya di hadapan mereka sendiri, kemudian membaca penerangan pada pasangan CHIP kepada pemain lain. Selain itu, pemain menukar CHIP yang lain, untuk setiap perlawanan pasangan yang mereka temui. Pemain kemudian memusingkan semua CHIP yang tidak dapat dipadankan kembali ke gambar-side-down, mengekalkannya di tempat yang sama pada papan permainan. ... muka surat seterusnya





## PERMAINAN 1 | CARI KEMBAR

**Pemenang:** Pemenang ialah pemain yang mempunyai CHIP terbanyak pada akhir permainan.

**Solo mode:** Permainan CARI KEMBAR boleh dimainkan dalam mod SOLO. Pemain bergilir-gilir dengan cara yang sama seperti permainan berbilang pemain, sehingga seluruh papan permainan kosong. Ini bagus untuk latihan ingatan.



## PERMAINAN 2 | SENDI

Tahap kesukaran: 



**Pemain:** 2 Pemain (atau 4 atau 6 pemain dalam dua pasukan).  
Dalam permainan untuk 4 atau 6 pemain, pasukan dibina dengan memberikan setiap pemain nombor - semua pemain nombor genap berada dalam Pasukan 1 dan semua pemain nombor ganjil berada dalam Pasukan 2. Salah seorang pemain mempunyai peranan sebagai MIXMAN, mereka mengocok dan berurusan dengan CHIP.

**Sediakan:** 66 CHIP dikocok oleh MIXMAN, dan dibahagikan kepada beberapa cerucuk (BEKALAN), sama dengan bilangan pemain, jadi setiap pemain mempunyai bilangan CHIP yang sama.

Dalam permainan untuk 4 pemain, pemain no.

1 dan 2 akan mendapat 17 CHIP (yang mana 2 POWERCHIP) setiap satu dan pemain no. 3 dan 4 akan mendapat 16 CHIP (yang mana 1 POWERCHIP) setiap satu.

Pemain pasukan 1 bermain dengan gambar CHIP mereka ke atas, dan pemain pasukan 2 bermain dengan gambar CHIP mereka ke bawah.

Pemain memastikan BEKALAN mereka (timbunan CHIP yang belum dimainkan) kelihatan kepada pemain lain, jadi CHIP atas sentiasa boleh dilihat dengan jelas.





## PERMAINAN 2 | SENDI

**Mekanisme:** Tepi CHIP boleh disatukan untuk membina JOINT jika ia mempunyai potongan bentuk yang sama. Bentuk yang dipotong pada setiap tepi CHIP adalah sama ada separuh bulatan, segi empat tepat atau segi tiga. Tepi separuh bulatan boleh membina SENDI dengan tepi separuh bulatan yang lain, tepi segi empat tepat dengan tepi segi empat tepat lain dan tepi segi tiga dengan tepi segitiga yang lain. POWERCHIP mempunyai keupayaan tambahan (kuasa). apabila meletakkannya, ia boleh membuat pilihan semua CHIP bersebelahan berputar, untuk membawanya ke kedudukan yang betul untuk membina JOINT atau berbilang JOINT.

**Mulakan:** Pemain no.1 didahulukan, kemudian pemain no.2, dan seterusnya...

**Aliran permainan:** Pemain no.1 mengeluarkan CHIP pertama mereka dari atas BEKALAN mereka dan meletakkannya di tengah papan permainan. Jika mana-mana pemain mempunyai POWERCHIP di bahagian atas BEKALAN mereka, pada permulaan giliran mereka, mereka boleh meletakkannya di sebelah BEKALAN untuk digunakan kemudian, dan sebaliknya memainkan CHIP seterusnya dalam BEKALAN. ... muka surat seterusnya





## PERMAINAN 2 | SENDI

Tahap kesukaran: 



... Pemain seterusnya mencabut CHIP pertama dari bahagian atas BEKALAN mereka dan meletakkannya di sebelah CHIP lain pada papan permainan, supaya bentuk potongan di tepi CHIP sepadan. Setiap tepi membentuk SENDI. Jika pemain membina 2 JOINT semasa giliran mereka, mereka boleh bermain CHIP lain. Jika mereka membina 3 SENDI, mereka boleh bermain 2 CHIP lagi. Jika pemain tidak mempunyai CHIP untuk membina JOINT dengan CHIP pada papan permainan, pemain ini meletakkan CHIPnya di bahagian bawah BEKALAN mereka dan hantaran permainan kepada pemain seterusnya.

Giliran dimainkan sehingga salah satu pemain atau salah satu pasukan mempunyai BEKALAN kosong.

**Pemenang:** Pemenang adalah pemain yang pertama kali mengosongkan BEKALAN mereka. Dengan 2 pasukan, pemenang adalah pasukan pertama yang mengosongkan BEKALAN semua ahli pasukan.





## PERMAINAN 3 | TAMITADY

Tahap kesukaran: 

TAMITADY ialah permainan berdasarkan emosi.

3 emosi utama ialah:

KEGEMBIRAAN (Simbol ●, potongan tepi adalah separuh bulatan.),  
FIKARAN (Simbol ■, bentuk potongan tepi ialah segi empat tepat),  
KEMARAHAN (Simbol ▲, bentuk potongan tepi ialah segi tiga).

Emosi bergantung antara satu sama lain,  
dan satu boleh mempengaruhi yang lain.

KEGEMBIRAAN diatasi KEMARAHAN (● diatasi ▲),  
KEMARAHAN diatasi FIKARAN, (▲ diatasi ■),  
FIKARAN diatasi KEGEMBIRAAN (■ diatasi ●).

Prinsip kasih sayang dilukis dalam Peraturan Mini.



**Pemain :** 2 Pemain (atau 4 atau 6 pemain dalam dua pasukan).  
Dalam permainan untuk 4 atau 6 pemain, pasukan dibina dengan  
memberikan setiap pemain nombor. Semua pemain nombor genap  
berada dalam Pasukan 1 dan semua pemain nombor ganjil berada  
dalam Pasukan 2. Salah seorang pemain berperanan sebagai  
MIXMAN. Mereka merombak dan menangani CHIP.



## PERMAINAN 3 | TAMITADY

**Tahap kesukaran:** 



**Sediakan:** 66 CHIP dikocok oleh MIXMAN. Setiap pemain mendapat 1 CHIPSET TAMITADY, terdiri daripada 1 POWERCHIP dan 6 CHIP rawak. Pemain pasukan 1 bermain dengan gambar CHIP mereka ke atas dan pemain pasukan 2 bermain dengan gambar CHIP mereka ke bawah. CHIP dalam CHIPSET sentiasa kelihatan kepada semua pemain.

**Mekanisme:** CHIP boleh diletakkan di sebelah mana-mana CHIP lain di papan permainan. Jika pemotongan tepi CHIP yang diletakkan menjejaskan pemotongan tepi cip pada papan (●diatasi ▲, ▲diatasi ■, ■diatasi ●). CHIP pada papan akan terbalik dari sisi gambar ke atas gambar sebelah bawah atau sebaliknya. Mana-mana CHIP yang potongan tepinya tidak terjejas oleh CHIP yang diletakkan, tidak akan terbalik.

POWERCHIP mempunyai 2 kuasa tambahan. Pertama, ia mempunyai keupayaan untuk memutar CHIP secara pilihan. Ia diletakkan di sebelah mereka, menyebabkan mereka terbalik, jika kelebihan baru terjejas oleh POWERCHIP yang diletakkan. Kedua, jika POWERCHIP menyebabkan CHIP terbalik, CHIP terbalik boleh menyebabkan CHIP jiran terbalik jika tepinya terjejas oleh pemotongan tepi CHIP yang terbalik. . POWERCHIP juga mempunyai kesan ini jika ia terbalik kemudian dalam permainan, sambil berbaring di papan permainan.



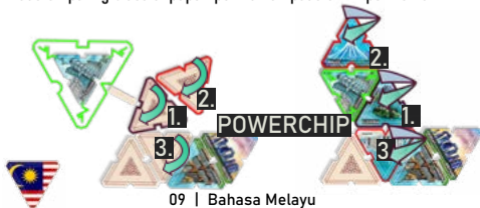


## PERMAINAN 3 | TAMITADY

**Mulakan:** Pemain no.1 didahulukan, kemudian pemain no.2 dan seterusnya...

**Aliran permainan:** Pemain no.1 mengeluarkan CHIP daripada CHIPSET mereka dan meletakkannya di tengah papan permainan. Pemain seterusnya memilih salah satu CHIP mereka dan meletakkannya di sebelah CHIP pada papan permainan, untuk cuba membalikkannya. Setiap pemain perlu meletakkan satu CHIP setiap pusingan, sama ada CHIP menjejaskan mana-mana CHIP di papan atau tidak. Permainan diteruskan sehingga semua pemain meletakkan semua CHIP mereka. Setiap pemain hanya mempunyai 7 pusingan untuk memenangi permainan, jadi memilih strategi yang baik untuk masa bermain POWERCHIP adalah sangat penting!

**Pemenang:** Pemenang ialah pemain atau pasukan yang bahagian CHIPnya (gambar-sebelah-atas, atau gambar-sebelah-bawah) adalah paling biasa di papan permainan pada akhir permainan.





---

---

---

---

---

---

---

---



MADE IN STANKOV



3KSES®