



3KSES®

3KSES®



TRIKSES | 3in1 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**



NÁVOD NA HRU 3KSES

Název hry se čte „TRIKSES“ a spojuje význam slov triky (tricks) a tři hry (three games). Hra obsahuje 66 dřevěných herních CHIPŮ. Ve stranách CHIPŮ jsou vyřeznuté tvary půlkruh, obdélník nebo trojúhelník. Na svrchní straně CHIPŮ jsou namalovány obrazy, na spodní straně ornamenty.

Celkem hra obsahuje 33 miniatur obrazů vybraných architektonických skvostů z celého světa, každý z nich se ve hře vyskytuje dvakrát. CHIPy poskládané k sobě po 6 kusech tvoří CHIPSET. 6 CHIPŮ ze 66 jsou vzácné POWERCHIPy, ty jsou označené proříznutými znaky v rozích.



Doporučení ke hře: zvolte si nějaký způsob odměření času pro 1 tah, dobrým zvykem je třeba nechat jednoho z hráčů počítat do deseti nebo pustit odpočet na mobilu. 10“ sekund je vhodný čas na rozmyšlení si a provedení jednoho tahu u všech 3 her.

WWW.BOHEMIARIS.CZ

HRA 1 | NAJDI DVOJČE

Obtížnost: 



Hráči: 2 - 6 nebo Solo, hráči hrají každý sám za sebe

Příprava: všechny CHIPY zamíchat, rozestavět do 11 CHIPSETŮ, obrázky vespod.

Princip: Hledají se 2 CHIPY s podobnými obrázky, které zobrazující stejné objekty.

Začátek hry: Hraje se po směru hodinových ručiček, začíná nejmladší hráč.

Průběh hry: Každý hráč v jeho tahu obrátí tři libovolné CHIPY na obrázkovou stranu a nechá na malou chvíli ležet viditelně na stole, aby všichni hráči obrázky shlédli. Pokud najde hráč na 2 CHIPech shodný motiv – stejnou stavbu, našel DVOJČE a CHIPY si z herní plochy odebere před sebe a přečte ostatním hráčům nápisy na obou. Za každá DVOJČATA, co našel, obrátí jeden další CHIP. Hráč poté vrátí CHIPY otočené zpět ornamentální stranou na pozici, kde obrázky ležely předtím, tím ukončí svůj tah. Hraje další hráč. Hráči se střídají, dokud nevysbírají z herní plochy všechny CHIPY.





HRA 1 | NAJDI DVOJČE

Vítěz: Vítězem se stává hráč, který má na konci hry nejvíce CHIPŮ.

Sólo mód: Hra NAJDI DVOJČE se dá hrát i v sólo módu, kdy hráč hraje jedno kolo za druhým sám, vysbírává herní CHIPy stejným principem, jako při hře více hráčů, dokud herní plocha nezůstane prázdná. Je to skvělý trénink na paměť.



HRA 2 | SPOJKY

Obtížnost



Hráči: 2 hráči nebo 2 týmy. Při hře 4 a 6 hráčů se hráči sestaví do dvou týmů, očíslovají se od 1 do 6. Hráči s lichými pořadovými čísly jsou v týmu T1 a hráči se sudými pořadovými čísly jsou v týmu T2. Jeden z hráčů je MIXMAN, ten míchá a rozdává CHIPY na začátku hry. Hráči hrají ve prospěch spoluhráčů v týmu, ale nemohou se přímo domlouvat, nesmí si napovídat slovně ani si ukazovat. Spoluhráči si mohou naznačovat jen mimikou obličeje.

Příprava: 66 CHIPŮ zamíchá hráč zvolený za MIXMANA. Rozdělí je mezi hráče, každému stejný počet CHIPŮ a POWERCHIPŮ, které postaví na sebe do zarovnaného BUFFERU tvaru komína.

U hry pro 4 hráče dostanou hráč 1. a hráč 2. po 17 kusech CHIPŮ (z toho 2 POWERCHIPY), hráč 3. a 4. po 16 kusech CHIPŮ (z toho 1 POWERCHIP).

Každý hráč s lichým číslem má CHIPY obrácené na obrázkovou stranu, každý hráč se sudým číslem na stranu s ornamenti. CHIPY v BUFFERU jsou zarovnané, aby nevyčnívaly, pouze svrchní CHIP je viditelný pro všechny hráče.





Princip: Spojují se shodné tvary výřezů na bocích herních CHIPŮ tak, aby postavily SPOJKU. Tvary jsou půlkruh, obdélník a trojúhelník. SPOJKU tvoří půlkruh a půlkruh, obdélník a obdélník, trojúhelník a trojúhelník. POWERCHIP má extra schopnost stranově otáčet a přitahovat CHIPy ležící v těsném sousedství. Otáčí s nimi tak, aby je natočil stranou vhodnou pro vytvoření nové SPOJKY, a nevádí, že přeruší v předchozích tazích vytvořené SPOJKY.

Začátek hry: Začíná hráč č. 1, pak hráč č.2 ..., hraje se v pořadí po směru očíslování hráčů od 1. dále.

Průběh hry: Hráč č.1 vynáší první - svrchní CHIP ze svého BUFFERu vprostřed herní plochy. Pokud má jakýkoliv hráč na začátku svého tahu na vrchu POWERCHIP, nemusí s ním hrát rovnou, ale může jej položit vedle svého BUFFERu, uschovat jej pro pozdější použití a hrát s dalším CHIPem v pořadí. Další hráč na řadě vezme svůj horní CHIP a přiloží na herní plochu k jakémukoliv ležícímu CHIPu správným tvarem tak, aby vytvořil SPOJKU.

... další strana



HRA 2 | SPOJKY

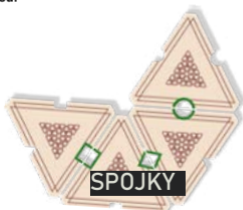


... Za každou sestavenou SPOJKU může hráč ve svém tahu přiložit na stůl 1 CHIP. Pokud vytvoří přiložením mezi ležící CHIPY 2 nebo 3 SPOJKY najednou, může tedy hrát ještě 1x nebo 2x.

Pokud nemá hráč na začátku svého tahu CHIP s vhodným tvarem výřezu pro vytvoření SPOJKY, přesune svůj svrchní CHIP na spodek BUFFERu a na tahu je další hráč.

Tahy hráčů se opakují, dokud se jeden z hráčů, nebo jeden z týmů, nezbaví všech svých CHIPŮ v BUFFERu.

Vítěz: Vítězem se stává hráč, který rychleji vyprázdnil svůj BUFFER CHIPŮ. U hry dvou týmů vyhrává ten tým, který vyprázdnil rychleji všechny BUFFERy všech hráčů.





HRA 3 | TAMITADY

Obtížnost



Hra TAMITADY je abstraktní strategická hra.

Hráč má 7 tahů na to, aby přemohl protivníka.

Princip hry vychází z emocí a jejich vzájemného vztahu.

3 emoce jsou: **RADOST** (symbol kruh ●, tvar výřezu půlkruh),

ROZUM (symbol čtverec ■, tvar výřezu obdélník),

VZTEK (symbol trojúhelník ▲, tvar výřezu trojúhelník).

Emoce jsou na sobě navzájem závislé,
každá dokáže ovlivnit a reagovat s jednou další.

RADOST přemáhá VZTEK (● přemáhá ▲),

VZTEK přemáhá ROZUM (▲ přemáhá ■),

ROZUM přemáhá RADOST (■ přemáhá ●).

Princip závislosti je naznačen šipkami na obrázku Mini Rules.



Hráči: 2 hráči nebo 2 týmy. Při hře 4 a 6 hráčů se hráči sestaví do dvou týmů, očíslovají se od 1 do 6. Hráči s lichými pořadovými čísly jsou v týmu T1 a hráči se sudými pořadovými čísly jsou v týmu T2. Jeden z hráčů je MIXMAN, ten míchá a rozdává CHIPY na začátku hry. Hráči hrají ve prospěch spoluhráčů v týmu, ale nemohou se přímo domlouvat, nesmí si vůbec napovídat slovně ani ukazovat, mohou jen mimikou obličeje naznačovat.



HRA 3 | TAMITADY

Obtížnost



Příprava: 66 Chipů zamíchá MIXMAN, rozdělí je a každému hráči rozdá 1 CHIPSET TAMITADY, ten se skládá z 1 ks POWERCHIPu a 6 náhodných kusů CHIPů. Lichý hráč má CHIPy obrácené na obrázkovou stranu, sudý hráč na stranu s ornamentey. CHIPy v CHIPSETu jsou na stole před hráči a viditelné pro všechny hráče.

Princip: CHIP se přiloží k ležícímu CHIPu stranou s vhodným tvarem výřezu tak, aby ovlivnil ležící CHIP a převrátil jej na svoji stranu, ornamentální nebo obrazovou (● přemáhá ▲, ▲ přemáhá ■, ■ přemáhá ●). CHIP ovlivňuje a převrací jen CHIPy přímo sousedící a po převrácení sousedního CHIPu nastává řetězová reakce. Nově převrácené CHIPy mohou převrátit sobě přilehlé CHIPy, pokud mají vhodnou kombinaci výřezu. Pak se kaskádový efekt zastaví. CHIP, který je přiložen nereaktivním tvarem výřezu nebo je na stejné straně, nepřevrací sousední CHIP a zůstává ve hře nevyužit. CHIPy působí svoji silou Tam i Tady. POWERCHIP ve hře má extra schopnost a velkou sílu. Sousedící CHIPy dokáže přitáhnout a pootočit na správnou stranu tak, aby je převrátil a posléze kaskádově ovlivnil i v další řadě sousedící CHIPy. POWERCHIP má tuhle schopnost a sílu, i když již ležel na stole, byl znovu převrácen a tím aktivován. Je strategické rozmyslet si tahy dopředu, každý hráč má během jedné hry jen 7 tahů a POWERCHIP pouze jeden.





HRA 3 | TAMITADY

Začátek hry: Začíná hráč č. 1, pak hráč č.2 ... , hraje se v pořadí po směru očíslování hráčů od 1. dále.

Průběh hry: Hráč č.1 vynáší první – jakýkoliv CHIP ze svého CHIPSETU doprostřed herní plochy. Hráč č.2 vezme jakýkoliv svůj CHIP a přiloží jej na herní plochu k již ležícímu CHIPu ve snaze s ním reagovat a převrátit jej na svoji stranu. Každý hráč musí každý tah vložit na herní plochu 1 CHIP, i kdyby jím nepřevrátil soupeřovi CHIPy. Hráči se střídají na tahu tak dlouho, dokud nevyprázdní své CHIPSETY, poté hra skončí.

Vítěz: Vítězem se stává hráč, nebo tým, který má na konci hry více CHIPů na svojí straně (ornamenty nebo obrázky).



BONUS HRA | TRIKS

Obtížnost 

TRIKS - pro herní nadšence.

Hráči: 2 - 6 nebo sólo.

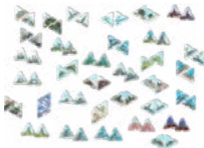
Příprava: Zamíchat a umístit všech 66 CHIPů na stůl stranou s ornamenty dolů, obrázky budou vidět a ornamenty ne.

Princip: Hráči hledají 3 CHIPy se stejnými ornamenty. Ve hře je 6 stejných od každého druhu ornamentu.

Vítěz: Vítězí hráč s nejvíce CHIPy po skončení hry.

Start: Nejmladší hráč začíná, hráči se střídají na tahu dokola podle směru hodinových ručiček.

Průběh hry. Každý hráč v jeho tahu obrátí tři libovolné CHIPy na ornamentální stranu a nechá na malou chvíli ležet viditelně na stole, aby všichni hráči obrázky shlédli. Pokud najde hráč na 3 CHIPech shodný ornament, našel TROJČE a obrázky si z herní plochy odebere před sebe. Hráč poté obrací CHIPy zpět na obrázkovou stranu na pozici, kde CHIPy ležely předtím, tím ukončí svůj tah. Hraje další hráč. Hráči se střídají, dokud nevysbírají z herní plochy všechny CHIPy.





All rights reserved. © Studio BOHEMIARIS s.r.o. Czechia 2023



MADE IN STAŇKOV



3KSES®