



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**



ANLEITUNG ZUM SPIEL 3KSES

Der Spielname – als „TRIKSES“ zu lesen – ist eine Verbindung der englischen Wörter **Tricks** und **Three Games**.

Das Spiel enthält **66 SPIELCHIPS** aus Holz. Auf den Seiten der CHIPS sind drei Formen ausgeschnitten: Halbkreis, Rechteck oder Dreieck. Die obere Seite jedes CHIPs ist bebildert, auf der unteren Seite befindet sich ein Ornament.

Das Spiel enthält insgesamt **33 Kleinbilder** von ausgewählten architektonischen Schätzen aus der ganzen Welt. Jedes dieser Objekte kommt im Spiel zweimal vor. Sechs zusammengesetzte CHIPs bilden ein **CHIPSET**.

Sechs von den **66 CHIPS** sind in den Ecken mit eingeschnitzten Zeichen versehen – dies sind besonders wertvolle **POWERCHIPS**.

POWERCHIP



Empfehlung zu allen Spielvarianten: Bestimmen Sie im Voraus, wie Sie auf eine geeignete Weise die Zeit für einen Zug messen werden. Es funktioniert zum Beispiel gut, wenn einer der Spieler bis 10 zählt oder die Timer-Funktion auf dem Handy einstellt. 10 Sekunden sind bei allen drei Spielvarianten eine passende Zeit zum Überlegen und Durchführen eines Zuges.

WWW.BOHEMIARIS.CZ

SPIEL 1 | FINDE DEN ZWILLING

Schwierigkeitsgrad: 



Spieler: 2-6 oder Solo-Spiel; die Spieler spielen jeder für sich selbst

Vorbereitung: alle 66 CHIPS mischen, 11 CHIPSETS schaffen, Bildseiten nach unten auslegen.

Prinzip: Es werden 2 CHIPS mit ähnlichen, dasselbe Objekt darstellenden Bildern gesucht.

Spielbeginn: Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Jüngste beginnt.

Spielverlauf: Jeder Spieler deckt in seinem Zug drei beliebige CHIPS auf und lässt sie kurz auf dem Tisch liegen, damit sich alle Spieler die aufgedeckten Bilder anschauen können. Ist auf zwei Bildern dasselbe Motiv – derselbe Bau, hat der jeweilige Spieler den ZWILLING gefunden. Er nimmt sich diese Bilder, legt sie vor sich und liest für die anderen Spieler den Text auf den beiden CHIPS vor. Für jedes ZWILLINGSPAAR, das er gefunden hat, deckt er einen weiteren CHIP auf. Findet er keinen Zwilling mehr, dreht er die CHIPS wieder an der gleichen Stelle auf der Spielfläche um, mit der Ornament-Seite nach oben. Damit hat er seinen Zug beendet und es ist der nächste Spieler an der Reihe. ...nächste Seite





SPIEL 1 | FINDE DEN ZWILLING


... Die Spieler wechseln so lange, bis auf der Spielfläche kein CHIP mehr liegen bleibt.

Gewinner. Es gewinnt der Spieler, der die meisten CHIPS sammelt.

Solo-Spiel: Das Spiel FINDE DEN ZWILLING kann auch im Solo-Modus gespielt werden. Dabei spielt der Spieler eine Runde nach der anderen allein, er sammelt die CHIPS nach demselben Prinzip, bis die Spielfläche leer ist. Es ist ein hervorragendes Gedächtnis-Training.



SPIEL 2 | JOINTS

Schwierigkeitsgrad: 



Spieler: 2 Spieler oder 2 Teams. Beim Teamspiel spielen 4 oder 6 Spieler, die sich auf zwei Teams verteilen. Jeder der Spieler erhält eine der Zahlen 1-6. Die Spieler mit ungeraden Zahlen bilden das Team T1. Die Spieler mit geraden Zahlen bilden das Team T2. Einer der Spieler ist MIXMAN; dieser mischt und verteilt die CHIPS zu Spielbeginn. Die Spieler spielen zugunsten ihrer Mitspieler im Team, sie dürfen miteinander jedoch nichts direkt vereinbaren und dürfen sich weder mit Worten noch durch die Gestikulation gegenseitig helfen. Erlaubt sind nur Andeutungen (zur Strategie, Zustimmung/Nichtzustimmung u. Ä.) mithilfe der Gesichtsmimik.

Vorbereitung: Der zum MIXMAN gewählter Spieler mischt die 66 Chips und verteilt sie nach der Zahl der Spieler in gleich große (beim Spiel mit 2 oder Teamspiel mit 6 Spielern) oder ähnlich große (Teamspiel mit 4 Spielern) turmförmige CHIP-BUFFER.

Beim Spiel für 4 Spieler bekommen die Spieler Nr. 1 und 2 je 17 CHIPS, die Spieler Nr. 3 und 4 je 16 CHIPS. Die CHIPS der Spieler mit der ungeraden Zahl sind mit der Bildseite nach oben gedreht.

...nächste Seite



JOINTS





SPIEL 2 | JOINTS

... Die CHIPS der Spieler mit der geraden Zahl sind mit der Ornament-Seite nach oben gedreht. Wichtig: Die CHIPS im BUFFER sind aufeinander so gelegt, dass kein Teil davon aus dem Buffer herausragt. Nur der oberste CHIP ist für alle Spieler sichtbar.

Prinzip: Es werden die gleichen ausgeschnitzten Formen auf den Seiten der CHIPS miteinander verbunden, womit ein JOINT entsteht. Die ausgeschnitzten Formen sind: Halbkreis, Rechteck und Dreieck. Ein JOINT besteht aus einer der folgenden Kombinationen: a) Halbkreis und Halbkreis; b) Rechteck und Rechteck; c) Dreieck und Dreieck. Der POWERCHIP verfügt über eine Extra-Fähigkeit: Er zieht die CHIPS in seiner unmittelbaren Nähe an und dreht sie in die erwünschte Richtung – in die Richtung, die für die Entstehung eines neuen JOINTS geeignet ist. Es dürfen dabei die JOINTS, die in den vorherigen Zügen entstanden sind, unterbrochen werden.

Spielbeginn: Es beginnt der Spieler Nr. 1, dann ist der Spieler Nr. 2 an der Reihe und so geht es weiter im Uhrzeigersinn nach den steigenden Nummern der Spieler.

Spielverlauf: Der Spieler Nr.1 spielt als Erster aus – er legt den obersten CHIP von seinem BUFFER in die Mitte der Spielfläche.



...nächste Seite

SPIEL 2 | JOINTS

Schwierigkeitsgrad: 



... Ist der oberste CHIP im BUFFER des Spielers der POWERCHIP, muss ihn der Spieler nicht gleich verwenden. Er kann den POWERCHIP neben seinen BUFFER zur späteren Verwendung legen und mit dem nächsten CHIP im BUFFER spielen. Der nächste Spieler nimmt seinen obersten CHIP und legt ihn einem der auf der Spielfläche bereits liegenden CHIPS so bei, dass ein JOINT entsteht. Für jeden neuen JOINT darf ein CHIP verwendet werden. Bildet der Spieler also mit einem CHIP einen JOINT, ist sein Zug zu Ende. Erzielt er jedoch mit einem CHIP gleichzeitig zwei oder drei JOINTS mit den bereits auf der Spielfläche liegenden CHIPS, kann er noch einmal, bzw. noch zweimal spielen. Hat der Spieler zu Beginn seines Zuges keinen CHIP, mit dem er einen JOINT bilden könnte, verschiebt er den obersten CHIP von seinem BUFFER unter den BUFFER und es spielt der nächste Spieler. Die Züge der Spieler wiederholen sich, bis einer der Spieler oder einer der Teams alle seine CHIPS im BUFFER verwendet hat.

Gewinner: Beim Spiel zweier Spieler gewinnt derjenige von ihnen, der seinen CHIP-BUFFER am schnellsten entleert.

Beim Spiel zweier Teams gewinnt das Team, bei dem alle BUFFER aller Spieler schneller entleert werden.





SPIEL 3 | TAMITADY

Schwierigkeitsgrad: 

Das Spiel TAMITADY ist ein abstraktes strategisches Spiel. Der Spieler hat sieben Züge dafür, den Gegner zu besiegen. Das Prinzip dieses Spieles basiert auf drei Emotionen und ihrer gegenseitigen Beziehung. Diese Emotionen sind:

FREUDE (Symbol: Kreis ●, Form auf dem CHIP: Halbkreis),

VERNUNFT (Symbol: Viereck ■, Form auf dem CHIP: Rechteck),

WUT (Symbol: Dreieck ▲, Form auf dem CHIP: Dreieck).

Die Emotionen hängen voneinander ab, jede davon beeinflusst eine der anderen zwei.



FREUDE besiegt WUT (● besiegt ▲), WUT besiegt VERNUNFT (▲ besiegt ■), VERNUNFT besiegt FREUDE (■ besiegt ●).

Das Abhängigkeitsprinzip ist mithilfe von Pfeilen auf dem Bild Mini Rules abgebildet.

Spieler: 2 Spieler oder 2 Teams. Beim Teamspiel spielen 4 oder 6 Spieler, die sich auf zwei Teams verteilen. Jeder der Spieler erhält eine der Zahlen 1-6. Die Spieler mit ungeraden Zahlen bilden das Team T1. Die Spieler mit geraden Zahlen bilden das Team T2.

Einer der Spieler ist MIXMAN; dieser mischt und verteilt die CHIPS zu Spielbeginn. Die Spieler spielen zugunsten ihrer Mitspieler im Team, sie dürfen jedoch nichts direkt vereinbaren und dürfen sich weder mit Worten noch durch die Gestikulation gegenseitig helfen. Erlaubt sind nur Andeutungen (zur Strategie, Zustimmung/ Nichtzustimmung u. Ä.) mithilfe der Gesichtsmimik.



SPIEL 3 | TAMITADY

Schwierigkeitsgrad: 



Vorbereitung: Die 66 CHIPS werden vom MIXMAN gemischt. Er verteilt danach die CHIPS so, dass jeder Spieler ein CHIPSET TAMITADY bekommt. Dieses besteht aus einem POWERCHIP und 6 beliebigen CHIPS. Die CHIPS der Spieler mit der ungeraden Zahl sind mit der Bildseite nach oben gedreht. Die CHIPS der Spieler mit der geraden Zahl sind mit der Ornament-Seite nach oben gedreht. Die CHIPS im CHIPSET liegen auf dem Tisch vor den einzelnen Spielern und sind für alle Spieler sichtbar.

Prinzip: Ein CHIP wird einem bereits auf der Spielfläche liegenden CHIP mit der geeigneten Seite beigelegt, womit er den liegenden CHIP beeinflusst und diesen umdreht, so dass statt der Bildseite das Ornament oder umgekehrt sichtbar wird (●besiegt ▲, ▲besiegt ■, ■besiegt ●). Ein CHIP dreht nur die CHIPS um, die in seiner unmittelbaren Nähe liegen. Ein CHIP, der einem anderen CHIP beigelegt wird, ohne dass sich die ausgeschnitzten Formen beeinflussen können, gilt als ausgelegt, kann jedoch den NachbarCHIP nicht umdrehen.

Der POWERCHIP verfügt im Spiel über eine Extra-Fähigkeit und große Kraft, er wirkt „dort und hier“. Er ist fähig, die Nachbar CHIPS so nach links oder rechts zu drehen ... nächste Seite





SPIEL 3 | TAMITADY

... dass sie anschließend dank der richtigen Kombination der Formen umgedreht werden können. Dadurch kann serienmäßig auch eine richtige Kombination zwischen diesen NachbarCHIPS und deren NachbarCHIPS in der nächsten Reihe erzielt werden. Der POWERCHIP hat diese Fähigkeit und Kraft, auch wenn er bereits aufgrund der vorherigen Züge auf der Spielfläche liegt.

Jeder Spieler hat während eines Spiels nur sieben Züge und hat immer nur einen POWERCHIP. Es ist daher strategisch vernünftig, sich im Voraus zu überlegen, in welchem Zug der Spieler seinen POWERCHIP verwendet, damit er das Spiel gewinnt.

Spielbeginn: Es beginnt der Spieler Nr. 1, dann ist der Spieler Nr. 2 an der Reihe und so geht es weiter im Uhrzeigersinn nach den steigenden Nummern der Spieler.

Gewinner: Der Gewinner ist derjenige Spieler oder dasjenige Team, dessen CHIPseite (Bilder oder Ornamente) zum Spielende auf der Spielfläche überwiegt.



SPIEL 3 | TAMITADY



Spielverlauf: Der Spieler Nr.1 spielt als Erster aus – er legt einen beliebigen CHIP von seinem CHIPSET in die Mitte der Spielfläche. Der Spieler Nr. 2 nimmt einen beliebigen CHIP von seinem CHIPSET und legt ihn dem auf der Spielfläche bereits liegenden CHIP bei, indem er sich bemüht, diesen umzudrehen. Jeder Spieler muss in jedem Zug einen CHIP auf die Spielfläche legen, auch wenn er damit keinen CHIP seines Gegners umdrehen kann. Die Spieler wechseln so lange, bis beide alle ihre CHIPS vom CHIPSET verwendet haben. Danach ist das Spiel zu Ende.







MADE IN STANKOV

3KSES®



TRIKSES | 3in1 BOARDGAME

BY TOMÁŠ GRMAN



BOHEMIARIS



3KSES®