



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**



## INSTRUCTIONS POUR LE JEU 3KSES

Le nom du jeu se lit „TRIKSES“ et combine la signification des mots „trois jeux“ et „trucs“.

Le jeu contient 66 CHIPS (jetons) de jeu en bois. Dans les côtés des CHIPS sont découpées des formes de demi-cercle, de rectangle ou de triangle. Sur la face supérieure des CHIPS sont peints des images, sur la partie inférieure des ornements.

Au total, le jeu contient 33 miniatures de bijoux architecturaux sélectionnés du monde entier, chacun d'entre eux apparaissant deux fois dans le jeu. Des CHIPS sont empilés en 6 morceaux pour former un CHIPSET. 6 jetons sur 66 sont des POWERCHIPS rares, ceux-ci sont marqués de marques coupées dans les coins.

**POWERCHIP**



**Recommandations pour les jeux:** Choisissez un moyen pour mesurer le temps pour le premier coup, une bonne pratique consiste à demander à l'un des joueurs de compter jusqu'à dix ou de lancer le comptage à rebours sur le mobile. 10" secondes est un bon temps pour réfléchir et faire un coup pour tous les 3 jeux.

**[WWW.BOHEMIARIS.CZ](http://WWW.BOHEMIARIS.CZ)**

# JEU 1 | TROUVER UN JUMEAU

**Difficulté:**



**Joueurs:** 2 - 6 ou Solo

**Préparation:** 66 CHIPS avec les ornements en haut, mélanger, arranger en 11 CHIPSETS, avec les images au-dessous.

**Principe:** Recherche de deux CHIPS avec des images identiques qui montrent les mêmes objets.

**Début du jeu:** Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, le plus jeune joueur commence.

**Déroulement du jeu:** Chaque joueur, à son tour, tourne trois CHIPS sur la face avec l'image et les laisse posés de manière visible sur la table pendant un petit moment pour que tous les joueurs puissent voir les images. Si un joueur trouve le même motif sur 2 images - le même bâtiment, il a trouvé un JUMEAU et il enlève les images de la surface de jeu et les pose devant lui et lit les inscriptions sur les deux CHIPS aux autres joueurs. Pour chaque JUMEAUX qu'il trouve il tourne un autre jeton (CHIP) de plus. Le joueur tourne ensuite les CHIPS sur la face de l'ornement dans la position où se trouvaient précédemment les images, terminant ainsi son tour.

... une autre page





## JEU 1 | TROUVER UN JUMEAU

... Un autre joueur est en train de jouer. Les joueurs se relaient tant qu'il y a des CHIPS sur l'aire de jeu.

**Vainqueur:** Le vainqueur est le joueur qui a le plus de CHIPS.

**Mode Solo:** Le jeu TROUVE JUMEAU peut également être joué en mode solo, où le joueur joue un tour après l'autre seul, en collectant les CHIPS du jeu selon le même principe jusqu'à ce que l'aire de jeu reste vide. C'est un excellent entraînement pour la mémoire.



11 \* CHIPSET



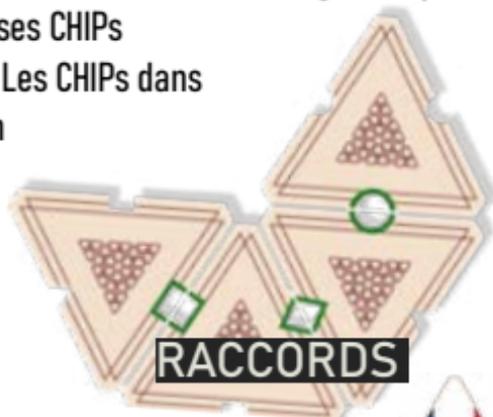
## JEU 2 | RACCORDS

Difficulté:



**Joueurs:** 2 joueurs ou 4 ou 6 joueurs. Lorsque vous jouez à 4 ou 6 joueurs, les joueurs sont formés en deux équipes, les joueurs sont numérotés de 1 à 6. Les joueurs dont le numéro de série est impair font partie de l'équipe T1 et les joueurs dont le numéro de série est pair font partie de l'équipe T2. Un des joueurs est le MIXMAN, il mélange et distribue les CHIPS au début du jeu.

**Préparation:** 66 CHIPS (jetons) sont mélangés par le joueur choisi comme MIXMAN, divisés par le nombre de joueurs en un nombre égal de CHIPS, qui sont placés les uns sur les autres dans un BUFFER aligné en forme de cheminée. Dans une partie à 4 joueurs, le joueur 1 et le joueur 2 obtiennent chacun 17 CHIPS, le joueur 3 et le joueur 4 obtiennent chacun 16 CHIPS. Chaque joueur ayant un nombre impair a ses CHIPS tournés vers le côté image, chaque joueur ayant un nombre pair a ses CHIPS tournés vers le côté ornement. Les CHIPS dans le BUFFER sont alignés de façon à ne pas dépasser, seul le CHIP du haut est visible pour tous les joueurs.



RACCORDS





## JEU 2 | RACCORDS

**Principe:** Les formes correspondantes des découpes sur les côtés des CHIPS du jeu sont jointes pour construire un RACCORD. Les formes sont un demi-cercle, un rectangle et un triangle. Le RACCORD est composé d'un demi-cercle et d'un demi-cercle, d'un rectangle et d'un rectangle, d'un triangle et d'un triangle. Le POWERCHIP a la capacité supplémentaire de faire tourner les CHIPS. Il les fait tourner pour les amener du côté approprié à la création d'un nouveau RACCORD, et ce n'est pas grave qu'il interrompe des RACCORDS créés lors de mouvements précédents.

**Début du jeu:** Le joueur 1 commence, puis le joueur 2 ... , joués dans l'ordre de la numérotation des joueurs à partir de 1.

**Déroulement du jeu:** Le joueur 1 prend le CHIP supérieur de son BUFFER au milieu de l'aire de jeu. Si un joueur a un POWERCHIP en haut au début de son tour, il n'a pas besoin de le jouer immédiatement, mais peut le placer à côté de son BUFFER, le déposer pour une utilisation ultérieure et jouer avec le CHIP suivant dans l'ordre. Le joueur suivant prend son jeton supérieur et l'attache à n'importe quel CHIP positionné sur l'aire de jeu dans la forme correcte pour former un RACCORD. ... une autre page



## JEU 2 | RACCORDS

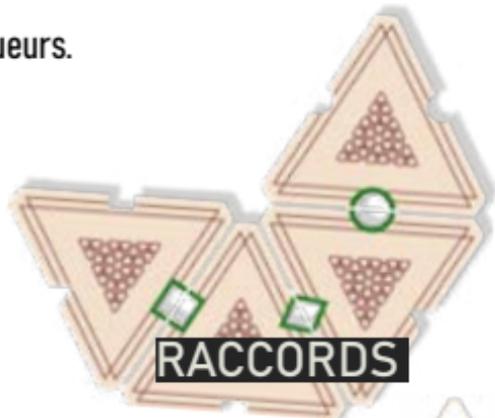


... Pour chaque RACCORD correctement formé, le joueur peut ajouter 1 CHIP à son tour. S'il crée 2 ou 3 raccords en même temps en les plaçant entre les CHIPS positionnés, il peut encore jouer une fois ou deux fois.

Si un joueur ne dispose pas d'un CHIP avec la forme de découpe appropriée au début de son tour pour créer un RACCORD, il déplace son CHIP supérieur au fond du BUFFER et le joueur suivant est au tour.

Les tours des joueurs sont répétés jusqu'à ce qu'un joueur, ou l'une des équipes, se débarrasse de tous ses CHIPS dans le BUFFER.

**Vainqueur.** Le vainqueur est le joueur qui a vidé le plus rapidement son BUFFER des jetons. Dans un jeu à deux équipes, gagne l'équipe qui a vidé le plus rapidement tous les BUFFERS de tous les joueurs.





## JEU 3 | TAMITADY

Difficulté:



Le jeu TAMITADY est un jeu stratégique abstrait. Le joueur dispose de 7 coups pour vaincre l'adversaire. Le principe du jeu est basé sur les émotions et leur relation mutuelle. Les 3 émotions sont :

**JOIE** (symbole de cercle ●, forme découpée de demi-cercle),

**RAISON** (symbole carré ■, forme découpée de rectangle),

**COLÈRE** (symbole de triangle ▲, forme découpée de triangle).

Les émotions sont interdépendantes, chacune peut affecter l'autre.

LA JOIE surmonte LA COLÈRE (● surmonte ▲),

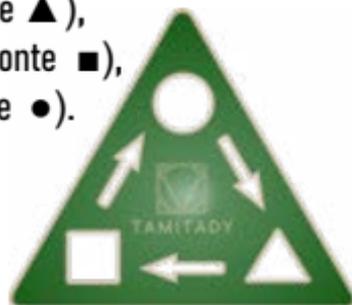
LA COLÈRE surmonte LA RAISON (▲ surmonte ■),

LA RAISON surmonte LA JOIE (■ surmonte ●).

Le principe de dépendance est indiqué

par les flèches dans

la figure des Mini-Rules.



**Joueurs:** 2 joueurs. Dans les jeux à 4 et 6 joueurs, les joueurs forment des équipes, les joueurs sont numérotés de 1 à 6.

Les joueurs dont le numéro de série est impair font partie de l'équipe T1 et les joueurs dont le numéro de série est pair font partie de l'équipe T2.

Un des joueurs est le MIXMAN, il mélange et distribue les CHIPS au début du jeu.



## JEU 3 TAMITADY

**Difficulté:**



**Préparation:** MIXMAN mélange 66 CHIPS, les divise et donne à chaque joueur 1 CHIPSET TAMITADY, qui consiste en 1 POWERCHIP et 6 pièces de CHIP aléatoires.. Le joueur impair a les CHIPS orientés vers le côté image, le joueur pair vers le côté ornement. Les CHIPS dans le CHIPSET sont sur la table en face des joueurs et visibles pour tous les joueurs.

**Principe:** Le CHIP est posé avec le côté du jeton situé avec une forme découpée appropriée pour affecter le jeton situé et le tourne sur le côté, avec un ornement ou une image.

(● surmonte ▲, ▲ surmonte ■, ■ surmonte ●)

Un CHIP n'inverse que les CHIPS directement adjacents. Un CHIP auquel est adjointe une forme de découpe non affectée est seulement posé et ne retourne pas le CHIP adjacent.

POWERCHIP dans le jeu a une capacité supplémentaire et une grande puissance, il influence Là et Ici. Il peut tourner des CHIPS adjacents sur le côté correct pour les renverser et affecter en série le CHIP suivant dans la file. Le POWERCHIP a cette capacité et ce pouvoir même quand il est situé sur la table.

Chaque joueur n'a que 7 coups par partie et chaque joueur n'a qu'un seul POWERCHIP, il est stratégique de réfléchir à l'avance le coup dans lequel le mettre en jeu pour finalement gagner la partie.



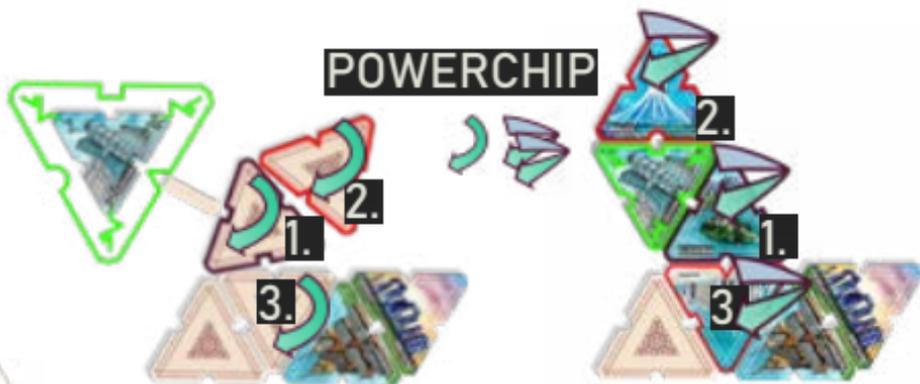


## JEU 3 | TAMITADY

**Début du jeu:** Le joueur n°1 commence, puis le joueur n°2..., la partie se joue dans l'ordre de numérotation des joueurs à partir de 1 etc.

**Déroulement du jeu:** Le joueur 1 prend le premier - n'importe quel jeton de son CHIPSET au milieu de l'aire de jeu. Le joueur 2 prend n'importe quel de ses CHIPS et le place sur l'aire de jeu à côté du CHIP qui s'y trouve déjà dans le but de le faire passer de son côté. Chaque joueur doit placer 1 CHIP sur l'aire de jeu à chaque tour, même s'il ne tourne pas les CHIPS de son adversaire. Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce qu'ils vident leurs CHIPSETS, puis le jeu se termine.

**Vainqueur:** Le vainqueur est le joueur qui a vidé le plus rapidement son BUFFER des jetons. Dans un jeu à deux équipes, gagne l'équipe qui a vidé le plus rapidement tous les BUFFERS de tous les joueurs.





---

---

---

---

---

---

---

---



MADE IN STANKOV



3KSES®