



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**



INSTRUKCJE DO GRY 3KSES

Nazwa gry brzmi „TRIKSES” i łączy w sobie znaczenie słów sztuczki (tricks) i trzy gry (three games).

Gra zawiera 66 drewnianych CHIPÓW (żetonów) do gry. Boki CHIPÓW mają wycięty kształt półokręgu, prostokąta lub trójkąta. Na górnej stronie CHIPÓW namalowane są obrazy, na tylnej ornament.

W sumie gra zawiera 33 miniaturowe obrazy wybranych perełek architektonicznych z całego świata, na 66 CHIPach dlatego każdy z nich pojawia się w grze dwukrotnie.

6 CHIPÓW umieszczonych razem buduje CHIPSET (Zestaw Żetonów).

POWERCHIP



Rekomendacja: wybierz jakiś sposób mierzenia czasu na 1 ruch, dobrym zwyczajem jest pozwolić jednemu z graczy policzyć do dziesięciu lub rozpocząć odliczanie na telefonie komórkowym. 10” sekund to dobry czas na zastanowienie się i wykonanie jednego ruchu we wszystkich 3 grach.

WWW.BOHEMIARIS.CZ

GRA 1 | ZNAJDŹ DOPASOWANIE

Trudność:



Gracze: 2 - 6 lub Solo, gracze grają sami

Przygotowanie: potasować wszystkie CHIPy, ułożyć wszystkie 66 CHIPÓw, obrazkami do dołu, do 11 CHIPSETÓw.

Zasada: Gracze szukają 2 CHIPÓw z obrazkami tego samego przedmiotu.

Początek meczu: Najmłodszy gracz rozpoczyna pierwszy, gracze zmieniają się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Przebieg gry: Gracz odwraca dowolne 3 CHIPy obrazkiem do góry. Żetony muszą być całkowicie odwrócone, tak aby wszyscy gracze mogli je zobaczyć. Gracz dopasowuje się, jeśli na dwóch odwróconych CHIPach znajduje się identyczny obiekt. Po dopasowaniu gracz bierze oba CHIPy i kładzie je przed sobą, a następnie odczytuje opis na parze CHIPÓw pozostałym graczom. Dodatkowo, gracz odwraca kolejny CHIP, za każdą znalezioną parę. Następnie gracz odwraca wszystkie niepasujące CHIPy obrazkiem do dołu, trzymając je w tym samym miejscu na planszy. Następny gracz ma swoją kolej, a gra toczy się do momentu, gdy na planszy nie ma już żadnych CHIPÓw.





GRA 1 | ZNAJDŹ DOPASOWANIE

Zwycięzca: Wygrywa gracz, który na koniec gry ma najwięcej CHIPÓW.

Tryb Solo: W grę Znajdź dopasowanie można grać w trybie SOLO. Gracz zmienia się w taki sam sposób jak w grze wieloosobowej, aż cała plansza do gry będzie pusta. Jest to świetne rozwiązanie do treningu pamięci.



GRA 2 | POŁĄCZENIA

Trudność: 



Gracze: 2 Graczy (lub 4 lub 6 graczy w dwóch drużynach). W grze dla 4 lub 6 graczy, drużyny buduje się poprzez nadanie każdemu graczowi numeru - wszyscy gracze o numerach parzystych są w drużynie 1, a wszyscy gracze o numerach nieparzystych są w drużynie 2. Jeden z graczy pełni rolę MIXMANA, tasuje i rozdaje CHIPy.

Ustawienie: 66 CHIPów jest tasowanych przez MIXMANA i dzielonych na liczbę stosów (BUFFERÓW), równą liczbie graczy, tak aby każdy gracz miał taką samą liczbę CHIPów. W grze dla 4 graczy, gracze nr. 1 i 2 otrzymają po 17 CHIPów (z którego 2 POWERCHIPÓW), a gracze nr. 3 i 4 otrzymają po 16 CHIPów (z którego 1 POWERCHIP).

Gracze z drużyny nr 1 grają swoimi CHIPami obrazkiem do góry, a gracze z drużyny nr 2 grają swoimi CHIPami obrazkiem do dołu. Gracze trzymają swój BUFOR (stos nie zagranych CHIPów) w widocznym dla innych graczy miejscu, tak aby górny CHIP był zawsze dobrze widoczny.





Zasada: Krawędzie CHIPÓw mogą być zestawione razem, aby zbudować Połączenia, jeśli mają wycięty ten sam kształt. Kształt wycięty na każdej krawędzi CHIPu jest albo półkolem, prostokątem lub trójkątem. Krawędzie półkola mogą tworzyć złącza z inną krawędzią półkola, krawędzie prostokąta z inną krawędzią prostokąta, a krawędzie trójkąta z inną krawędzią trójkąta. POWERCHIP ma dodatkową zdolność (moc). Podczas umieszczania go, może on opcjonalnie obrócić wszystkie sąsiednie CHIPy, aby ustawić je w odpowiedniej pozycji do zbudowania Połączenia lub wielu Połączeń.

Start: Gracz nr 1 idzie pierwszy, potem gracz nr 2, i tak dalej...

Przebieg gry: Gracz nr 1 losuje swój pierwszy CHIP z wierzchu swojego BUFFERA i umieszcza go na środku planszy do gry. Jeśli któryś z graczy ma na wierzchu swojego BUFFERA POWERCHIP, na początku swojej tury może go odłożyć obok Buffera, aby użyć go później, a zamiast niego zagrać następny CHIP do BUFFERA. Następny gracz losuje pierwszy CHIP z wierzchu swojego BUFFERA i umieszcza go obok innych CHIPÓw na planszy, tak aby wycięte kształty na krawędziach CHIPÓw pasowały do siebie.

... do następnej strony



GRA 2 | POŁĄCZENIA



... Każda krawędź tworzy złącze. Jeśli gracz zbuduje 2 ZŁĄCZA podczas swojej tury, może zagrać kolejny CHIPY. Jeśli zbuduje 3 ZŁĄCZA, może zagrać kolejne 2 CHIPY. Jeśli gracz nie ma CHIP do zbudowania złącza z CHIPami na planszy, odkłada swój CHIP na spód swojego BUFORA i gra przechodzi na następnego gracza. Tury rozgrywane są do momentu, aż jeden z graczy lub jedna z drużyn będzie miała puste BUFFERY.

Zwycięzca: Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy opróżnił swój BUFFER. Przy 2 drużynach, zwycięzcą jest drużyna, która jako pierwsza opróżni BUFFER-y wszystkich członków drużyny.





GRA 3 | TAMITADY

Trudność 

TAMITADY to abstrakcyjna gra strategiczna, oparta na emocjach.

Gracz ma 7 ruchów, aby wygrać. 3 główne emocje to:

RADOŚĆ (Symbol to ●, kształt wycięcia krawędzi to półkole.),

ROZUM (Symbol to ■, kształt wycięcia krawędzi to prostokąt.)

i **ZŁOŚĆ** (Symbol to ▲, kształt wycięcia krawędzi to trójkąt).

Emocje zależą od siebie i jedna może wpływać na drugą.

RADOŚĆ pokonuje ZŁOŚĆ (● pokonuje ▲),

ZŁOŚĆ pokonuje ROZUM (▲ pokonuje ■),

ROZUM pokonuje RADOŚĆ (■ pokonuje ●).

Zasadę zależności wskazują strzałki na rysunku Mini ZASADY.



Gracze: 2 Gracze (lub 4 lub 6 graczy w dwóch drużynach).

W grze dla 4 lub 6 graczy, drużyny są budowane poprzez nadanie każdemu graczowi numeru. Wszyscy gracze z numerami parzystymi są w drużynie 1, a wszyscy gracze z numerami nieparzystymi są w drużynie 2. Jeden z graczy pełni rolę MIXMANA. Tasują oni i rozdają CHIPY.



GRA 3 | TAMITADY

Trudność: 



Ustawienie: 66 CHIPów jest tasowanych przez MIXMANA. Każdy gracz otrzymuje 1 CHIPSET TAMITADY, składający się z 1 POWERCHIPu i 6 losowych CHIPów. Gracze z drużyny 1 grają swoimi CHIPy obrazkiem do góry, a gracze z drużyny 2 grają swoimi CHIPy obrazkiem do dołu. CHIPy w CHIPSETów są zawsze widoczne dla wszystkich graczy.

Zasada: CHIPy mogą być umieszczane obok dowolnych innych CHIPów na planszy gry. Jeśli wycięcie krawędzi umieszczonego CHIPu wpływa na wycięcie krawędzi CHIPu na planszy (● wpływa na ▲, ▲ wpływa na ■, ■ wpływa na ●). CHIP na planszy odwróci się z obrazka do góry na obrazek do dołu lub odwrotnie. Każdy CHIP, którego wycięcie w krawędzi nie jest dotknięte przez umieszczony CHIP, nie zostanie odwrócony. POWERCHIP posiada 2 dodatkowe moce. Po pierwsze, ma możliwość opcjonalnego obracania CHIPów. Umieszczony obok nich powoduje ich obrócenie, jeśli na nową krawędź ma wpływ umieszczony POWERCHIP. Po drugie, jeśli POWERCHIP powoduje obrócenie CHIPu, to obrócony CHIP może spowodować obrócenie sąsiednich CHIPów, jeśli ich krawędzie są dotknięte wycięciem krawędzi obróconego CHIPu. POWERCHIP ma również taki wpływ, jeśli zostanie odwrócony w dalszej części gry, gdy leży na planszy.





GRA 3 | TAMITADY

Start: : Gracz nr 1 idzie pierwszy, potem gracz nr 2, i tak dalej...

Przebieg gry: Gracz nr 1 losuje CHIP ze swojego CHIPSETU i umieszcza go na środku planszy do gry. Następny gracz wybiera jeden ze swoich CHIPÓW i umieszcza go obok CHIPÓW na planszy, aby spróbować je odwrócić. Każdy gracz musi umieścić jeden CHIP w każdej rundzie, niezależnie od tego, czy CHIP wpływa na jakiegokolwiek CHIPY na planszy, czy nie. Gra trwa do momentu, gdy wszyscy gracze umieszczą wszystkie swoje CHIPY. Każdy gracz ma tylko 7 tur na wygraną gry, więc wybranie dobrej strategii, kiedy zagrać POWERCHIPem jest bardzo ważne!

Zwycięzca: Zwycięzcą jest gracz lub drużyna, której strona Żeton (obrazkiem do góry, lub obrazkiem do dołu) jest najczęściej spotykana na planszy do gry na koniec gry.

POWERCHIP



Blank writing area with 20 horizontal lines.







MADE IN STANKOV



3KSES®