



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**



NAVODILA 3KSES

Igra 3KSES oziroma „TRIKSES“ je izpeljanka dveh besed, trik in tri, saj predstavlja tri igre.

Igra vsebuje 66 lesenih CHIP-ov z oblikovanimi izrezi na vsaki stranici trikotnika. Oblike so polkrožne, kvadratne in trikotne.

Na eni strani CHIP-ov so slike, na drugi pa ornamenti.

Igra vsebuje 33 različnih miniaturnih slik svetovnih arhitekturnih draguljev na 66 igralnih CHIP-ih, torej sa vsaka slika v igri ponovi dvakrat. 6 CHIP-ov postavljenih skupaj tvori CHIPSET.

Med vsemi lesenimi figurami je 6 POWERCHIP-ov, ki so označeni s posebnimi izrezi na robovih trikotnikov.



Priporočilo: Sami lahko časovno omejite potezo igralca, npr. odštevanje od 10/štejete do 10, priprava odštevalnika časa. 10 sekund je dovolj časa, da se igralec odloči za svojo naslednjo potezo v vseh treh igrah.

WWW.BOHEMIARIS.CZ

IGRA 1 | NAJDI PAR

Težavnost: 



Št. Igralcev: 2 - 6 ali samostojno

Postavitev: 66 CHIP-ov z ornamenti navzgor postavite 11 CHIPSETov (poslikave gledajo navzdol proti igralni površini).

Igralni mehanizem: Igralci iščejo dve ujemači CHIPi, ki tvorita par.

Začetek: Najmlajši igralec začne z igro, nato se igra nadaljuje v smeri urinega kazalca.

Potek igre: Igralec odrije katerekoli tri CHIP-e tako, da lahko vsi igralci jasno vidijo ilustracije. Igralec ima par, če sta na dveh igralnih CHIP-ih identični poslikavi. Ko igralec najde par, pobere oba igralna CHIP-a in ju postavi pred seboj ter prebere napis na kartici. Dodatno lahko igralec obrne dodaten CHIP za vsak najden par. Igralec nato obrne vse igralne CHIP-e nazaj, pri tem pazi, da jih postavi na isto mesto, kot so bili pred tem. Naslednji igralec odigra potezo. Igra se nadaljuje do konca, dokler ne zmanjka CHIP-ov na igralni površini.





IGRA 1 | NAJDI PAR

Zmagovalec:

Igralec z največ CHIP-i.

Samostojen način igre:

Igra najdi par se lahko igra tudi

posamično. Igralec igra potezo za potezo, kot pri igri z več igralci, dokler ni celotna igralna površina izpraznjena.

Igra je odlična za treniranje spomina.



IGRA 2 | UJEMANJE

Težavnost: 



Št. igralcev: 2. V igri z dvema ali šestimi igralci se formirata skupini. Vsakemu igralcu se določi številko (1, 2, 3, 4 ...), vsi igralci s parnimi številkami so ekipa T1, vsi z lihimi številkami pa ekipa T2. Določite delilec igralca, ki bo CHIP-e pomešal in razdelil.

Postavitev:

Vseh 66 CHIP-ov se dobro premeša, jih razdelite med vse igralce v obliki stolpca, enega na drugega.

V igri s štirimi igralci bosta igralca v ekipi T1 prejela po 17 CHIP-ov, igralca v ekipi T2 pa po 16 CHIP-ov.

Igralci iz ekipe T1 postavijo igralne CHIP-e s poslikavami navzgor, igralci ekipe T2 pa z ornamenti navzgor.

CHIP-i so v stolpcih poravnani tako, da lahko vsi igralci vidijo samo zgornjega.





IGRA 2 | UJEMANJE

Igralni mehanizem: Ujemanje dosežete, ko sta čipa postavljena eden ob drugega z istimi oblikami izrezov na stranicah CHIP-ov. Oblike izrezov so polkrožni, kvadratni in trikotni. Polkrog in polkrog, kvadrat in kvadrat ter trikotnik in trikotnik, formirajo ujemanje. POWERCHIP ima posebno funkcijo, saj lahko vse sosednje CHIP-e obrne tako, eno ali več novih ujemanj.

Začetek: Igro začne igralec s številko 1, nadaljuje igralec s številko 2 itn.

Potek igre: Igralec 1 s svojega stolpca pobere zgornji CHIP in ga postavi v center igralne poršine. Če ima katerikoli od igralcev na vrhu POWERCHIP, ga lahko postavi na stran in ga uporabi tudi kasneje, začne pa z naslednjim CHIP-om z vrha stolpca. Naslednji igralec pobere zgornji CHIP z vrha svojega stolpca in ga postavi h kateremukoli že ležečemu CHIP-u na igralni površini na način, da se CHIP-a dotikata s stranicami, kjer je izrez iste oblike, da se formira ujemanje. Za vsako ujemanje lahko igralec igra en CHIP, v primeru dveh ujemanj pa dodaten CHIP, v primeru treh ujemanj pa dodatna 2 CHIP-a.



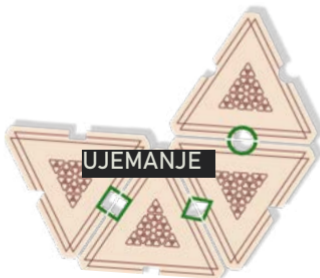
IGRA 2 | UJEMANJE

Težavnost: 



V primeru, da igralec ne more formirati ujemanja, ta igralec svoj čip postavi na dno stolpca, ter naslednji igralec odigra potezo. Igra se igra dokler eden od igralcev ne izprazni svojega stolpca. Igra se nastavlja sve dok jedan igrač ili jedan od timova ne izprazni BUFFER.

Zmagovalec: Igralec, ki prvi izprazni svoj stolpec in ostane brez CHIP-ov. V igri z dvema ekipama je zmagovalna ekipa tista, kjer vsi igralci izpraznijo svoje stolpce s CHIP-i.





IGRA 3 | TAMITADY

Težavnost



TAMITADY je abstraktna strateška igra, igralec ima na voljo 7 potez, da premaga nasprotnika.

Igra TAMITADY je igra čustev. Tri glavna čustva so:

VESELJE (simbol je krog ●, izrezana oblika je polkrog),

RAZUM (simbol je kvadrat ■, izrezana oblika je kvadrat),

JEZA (simbol je trikotnik ▲, izrezana oblika je trikotnik).

Čustva so povezana med seboj in vplivajo ena na drugo.

VESELJE vpliva na JEZO (● premaga ▲),

JEZA vpliva na RAZUM (▲ premaga ■),

RAZUM vpliva na VESELJE (■ premaga ●).

Pravila so prikazana tudi v mini pravilih in lesenem trikotniku z vrezanimi oblikami.



Št. igralcev: 2

V igri z dvema ali šestimi igralci se formirata skupini. Vsakemu igralcu se določi številko (1, 2, 3, 4 ...). Vsi igralci s parnimi številkami so ekipa T1, vsi z lihimi številkami pa ekipa T2.

Določite delilec igralca, ki bo CHIP-e premešal in razdelil.



IGRA 3 | TAMITADY

Težavnost:



Postavitev:

MIXMAN pomeša vse igralne CHIP-e in vsakemu igralcu dodeli 1 CHIPSET TAMITADY, sestavljeno iz enega POWERCHIP-a in 6 navadnih CHIP-ov. Igralci s parnimi števkami (ekipa T1) imajo postavljene CHIP-e s poslikavami navzgor, medtem ko imajo igralci z lihimi števkami (ekipa T2) CHIP-e postavljene z ornamenti navzgor. Vsi igralni CHIP-i vseh igralcev so jasno vidni vsem igralcem.

Igralni mehanizem:

CHIP je položen h kateremukoli že postavljenem CHIP-u na igralni površini tako, da vpliva na že položen CHIP tako, da se ga obrne in je obrnjen navzgor z isto poslikavo/ornamentom. (●premaga ▲, ▲ premaga ■, ■ premaga ●).

CHIP vpliva in obrne sosednji CHIP samo, če je obrnjen vpravo stran. POWERCHIP ima v igri TAMITADY posebno funkcijo. Vpliva lahko na CHIP-e v neposredni bližini in tako lahko obrne tudi njihove bližnje CHIP-e. POWERCHIP ima to funkcijo, da ne izgubi moči po tem ko je odigran. Ko je odigran CHIP in postavljen k drugem CHIP-u, ki je bil pod vplivom POWERCHIP-a, se ne obrne in ostane nespremenjen.





IGRA 3 | TAMITADY

Začetek: Igro začne igralec s številko 1, nadaljuje igralec s številko 2 itn.

Potek igre: Igralec 1 pobere prvi CHIP iz njegovega CHIPSET-a in ga postavi v center igralne površine. Naslednji igralec izbere katerikoli CHIP iz njegovega CHIPSET-a in ga postavi tako, da ureznina vpliva na že postavljen CHIP-u in ga obrne. Vsak igralec vsak krog položi en CHIP na igralno površino tudi v primeru, da ne vpliva na noben že prej postavljen CHIP. Igralci igrajo tako dolgo, dokler ne izpraznijo svojih CHIPSET-ov. Igre je konec, ko so vsi CHIP-i položeni na igralno površino.

Zmagovalec: Igralec ali ekipa, ki ima več CHIP-ov obrnjenih na svojo stran (poslikave ali ornamenti).







MADE IN STANKOV



3KSES®