



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**



## NÁVOD NA HRU 3KSES

Názov hry sa číta „TRIKSES“ a spája význam slov „trikov“ (tricks) „troch hier“ (three games). Hra obsahuje 66 drevených herných CHIPov. Na stranách CHIPov sú vyrezané tvary polkruh, obdĺžnik alebo trojuholník. Na vrchnej strane CHIPov sú namaľované obrazy, na spodnej strane ornament.

Hra obsahuje celkom 33 miniatúr obrazov vybraných architektonických skvostov z celého sveta, každý z nich sa v hre vyskytne dvakrát. CHIPy poskladané po 6 kusoch k sebe tvoria CHIPSET. 6 CHIPov z 66 sú vzácné POWERCHIPy, tie sú označené prerezanými znakmi v rohoch.



**Odporúčanie k hram:** zvoľte si nejaký spôsob merania času pre 1 ťah, dobrým zvykom je napríklad nechať jedného z hráčov počítať do desať alebo pustiť odpočet na mobile. 10" sekúnd je vhodný čas na premyslenie a vykonanie jedného ťahu pri všetkých 3 hráčoch.

**WWW.BOHEMIARIS.CZ**

# HRA 1 | NÁJDI DVOJČA

**Náročnosť:** 



**Hráči:** 2 - 6 alebo sólo

**Príprava:** 66 CHIPov obrátenými ornamentmi hore zamiešať, rozostaviť do 11 CHIPSETov, obrázkami nadol.

**Princíp:** Hľadajú sa 2 CHIPy so zhodnými obrázkami, ktoré zobrazujú rovnaké objekty.

**Začiatok hry:** Hrá sa v smere hodinových ručičiek, začína najmladší hráč.

**Priebeh hry:** Každý hráč vo svojom ťahu obráti tri ľubovoľné Chipy na obrázkovú stranu a nechá na krátku chvíľu ležať viditeľne na stole, aby všetci hráči obrázky videli. Pokiaľ nájde hráč na 2 obrázkoch zhodný motív – rovnakú stavbu, našiel DVOJČA, obrázky si z hernej plochy vezme pred seba a prečíta ostatným hráčom nápisy z oboch CHIPov. Za každé DVOJČA, ktoré našiel, obráti jeden ďalší CHIP. Hráč potom obracia CHIPy späť na ornamentálnu stranu na pozíciu, kde obrázky ležali predtým, tým ukončí svoj ťah. Hrá ďalší hráč. Hráči sa striedajú, dovtedy, kým sú na hernej ploche CHIPy.





## HRA 1 | NÁJDI DVOJČA

**Víťaz:** : Víťazom sa stáva hráč, ktorý má najviac CHIPov.

**Sólo mód:** Hra NÁJDI DVOJČA sa môže hrať aj v sólo móde. Hráč hrá jedno kolo za druhým sám, vyzbiera herné CHIPy rovnakým princípom, pokiaľ herná plocha nezostane prázdna. Je to skvelý tréning pre pamäť.



11 \* CHIPSET



## HRA 2 | SPOJKY

Náročnosť:



**Hráči:** 2 hráči alebo 4 či 6 hráči. Pri hre 4 a 6 hráčov sa hráči zostavia do dvoch tímov, hráči sa odlišujú od 1 do 6. Hráči s nepárnymi poradovými číslami sú v tíme T1 a hráči s párnymi poradovými číslami sú v tíme T2. Jeden z hráčov je MIXMAN, ten mieša a rozdáva CHIPy na začiatku hry.

**Príprava:** 66 Chipov zamieša hráč zvolený za MIXMANa. Ten ich rozdelí podľa počtu hráčov na rovnaký počet CHIPov, ktoré postaví na seba do zarovnaného BUFFERu tvaru komína. Pri hre pre 4 hráčov dostane hráč 1. a hráč 2. po 17 kusov CHIPov (z toho 2 POWERCHIPy), hráč 3. a 4. po 16 kusov CHIPov (z toho 1 POWERCHIP).

Každý hráč s nepárnym číslom má CHIPy obrátené na obrázkovú stranu, každý hráč s párnym číslom na stranu s ornamentmi.

CHIPy v BUFFERE sú zarovnané, aby nevyčnievali, iba vrchný CHIP je viditeľný pre všetkých hráčov.





**Princíp:** Spájajú sa rovnaké tvary výrezov po stranách herných CHIPov , aby vytvorili SPOJKU. Tvary sú polkruh, obdĺžnik a trojuholník. SPOJKU tvorí polkruh a polkruh, obdĺžnik a obdĺžnik, trojuholník a trojuholník. POWERCHIP má extra schopnosť otáčať CHIPy ležiace v tesnom susedstve. Otáča s nimi tak, aby ich natočil vhodnou stranou pre vytvorenie novej SPOJKY, a nevadí, že preruší v predchádzajúcich ťahoch vytvorenie SPOJKY.

**Začiatok hry:** Začína hráč č. 1 , potom hráč č.2 ... , hrá sa v poradí v smere očíslovania hráčov od 1. ďalej.

**Priebeh hry:** Hráč č.1 vynáša prvý - vrchný CHIP zo svojho BUFFERu doprostred hernej plochy. Pokiaľ má akýkoľvek hráč na začiatku svojho ťahu na vrchu POWERCHIP, nemusí s nim hneď hrať, ale môže si ho odložiť vedľa svojho BUFFERu, uschovať ho pre neskoršie použitie a hrať s ďalším CHIPom v poradí. Ďalší hráč na rade vezme svoj horný CHIP a priloží na hernú plochu k akémukoľvek ležiacemu CHIPu správnym tvarom tak, aby vytvoril SPOJKU.

... ďalšia strana





## HRA 2 | SPOJKY



... Za každú správne vytvorenú SPOJKU môže hráč vo svojom ťahu priložiť 1 CHIP. Pokiaľ vytvorí priložením medzi ležiace CHIPy 2 alebo 3 spojky naraz, môže hrať ešte 1x alebo 2x.

Pokiaľ hráč nemá na začiatku svojho ťahu CHIP s vhodným tvarom výrezu pre vytvorenie SPOJKY, presunie svoj vrchný CHIP na spodok BUFFERu a na rade je ďalší hráč.

Ťahy hráčov sa opakujú, pokiaľ sa jeden z hráčov, alebo jeden z tímu, nezbaví všetkých svojich CHIPov v BUFFERe.

**Víťaz:** Víťazom sa stáva hráč, ktorý najrýchlejšie vyprázdni svoj BUFFER CHIPov. Pri hre dvoch tímov vyhráva ten tím, ktorý vyprázdni rýchlejšie BUFFERy všetkých hráčov.





## HRA 3 | TAMITADY

Náročnosť



Hra TAMITU je abstraktná strategická hra. Hráč má 7 ťahov na to, aby premohol protivníka. Princíp hry je založený na emóciách a ich vzájomnom vzťahu. 3 emócie sú:

**RADOSŤ** (symbol kruh ●, tvar výrezu polkruh),

**ROZUM** (symbol štvorec ■, tvar výrezu obdĺžnik),

**HNEV** (symbol trojuholník ▲, tvar výrezu trojuholník).

Emócie sú na sebe navzájom závislé, ovplyvňujú sa navzájom.

RADOSŤ premáha HNEV (● premôže ▲),

HNEV premáha ROZUM (▲ premôže ■),

ROZUM premáha RADOSŤ (■ premôže ●).

Princíp závislosti je naznačený šípkami na obrázku Mini Rules.



**Hráči:** 2 hráči. Pri hre 4 a 6 hráčov sa zostavia tímy, hráči sa očísľujú od 1 do 6. Hráči s nepárnymi poradovými číslami sú v tíme T1 a hráči s párnymi poradovými číslami sú v tíme T2. Jeden z hráčov je MIXMAN, mieša a rozdáva CHIPY na začiatku hry. Hráči hrajú v prospech spoluhráčov v tíme, ale nemôžu sa priamo dohovárať, nesmú si vôbec napovedať slovne ani ukazovať, môžu len mimikou tváre naznačovať.



## HRA 3 | TAMITADY

**Náročnosť:**



**Príprava:** 66 Chipov zamieša MIXMAN, rozdelí ich a každému z hráčov rozdá 1 CHIPSET TAMITU, ten sa skladá z 1 ks POWERCHIPu a 6 náhodných kusov CHIPov. Nepárny hráč má CHIPy obrátené obrázkovou stranou navrch, párny hráč na stranu s ornamentmi. CHIPy v CHIPSETe sú na stole pred hráčmi a sú viditeľné pre všetkých hráčov.

**Princíp:** CHIP sa skladá k ležiacemu CHIPu stranou s vhodným tvarom výrezu tak, aby ovplyvnil ležiaci CHIP a prevrátil ho na svoju stranu, ornamentálnu alebo obrázkovú.

(●premôže▲, ▲premôže■, ■premôže●).

CHIP môže prevrátiť iba ten CHIP, ktorý je priamo susediaci. CHIP, ktorý je priložený neovplyvňujúcim tvarom výrezu, je iba položený a neobracia susedný CHIP.

POWERCHIP v hre má extra schopnosť a veľkú silu, pôsobí TAM i TU. Susediace CHIPy dokáže pootočiť na správnu stranu tak, aby ich prevrátil a sériovo ovplyvnil aj v rade ďalší susediaci CHIP. POWERCHIP má túto schopnosť a silu aj keď leží a je opäť aktivovaný. Každý hráč má počas jednej hry iba 7 ťahov a POWERCHIP má každý hráč iba jeden. Je dôležité aby si hráč strategicky rozmyslel ťah dopredu, v ktorom vloží tento POWERCHIP do hry, aby hru nakoniec vyhral.





## HRA 3 | TAMITADY

**Začiatok hry:** Začína hráč č. 1, potom hráč č.2 ..., hrá sa v poradí v smere očíslovania hráčov od 1. ďalej.

**Priebeh hry:** Hráč č.1 vynáša prvý – akýkoľvek CHIP zo svojho CHIPSETu doprostred hernej plochy. Hráč č.2 vezme akýkoľvek svoj CHIP a priloží ho na hernú plochu k už ležiacemu CHIPu v snahe ho obrátiť na svoju stranu. Každý hráč musí v každom ťahu vložiť na hernú plochu 1 CHIP, aj v prípade že neobráti súperovi CHIPy. Hráči sa striedajú v ťahoch tak dlho, pokiaľ nevyprázdnia svoje CHIPSETy, potom hra skončí.

**Víťaz:** Víťazom sa stáva hráč, alebo tím, ktorý má na konci hry viac CHIPov na svojej strane (ornamenty alebo obrázky).







---

---

---

---

---

---

---

---



MADE IN STANKOV



3KSES®