



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**



UPUTSTVA 3KSES

Naziv igre glasi „TRIKSES“ i povezuje značenje dviju riječi „Tricks“ i „Three games“ u jednu riječ.

Igra sadrži 66 drvenih kartica (CHIP-ova), s oblikovanim izrezima sa strane. Oblici izreza su polukrug, pravokutnik i trokut. Na jednoj strani kartice nalaze se slike, a na drugoj strani su ornamenti.

Igra sadrži 33 različite minijaturene slike svjetskih arhitektonskih dragulja na 66 CHIP-ova za igranje, stoga su sve slike po dva puta u igri. 6 CHIP-ova postavljenih zajedno čine CHIPSET.

6 komada od cijele količine su POWERCHIP-ovi, označeni izrezima na rubovima.



Preporuka: odaberite bilo koju vrstu mjerenja vremena za ograničenje 1 poteza igrača, dobra praksa je brojanje do deset ili korištenje mobilnog odbrojavanja vremena. 10" sekundi trebalo bi biti dovoljno vremena da igrač odluči što će učiniti u jednom potezu u sve tri igre.

WWW.BOHEMIARIS.CZ

IGRA 1 | PRONAĐITE PAR

Razina težine: 



Igrači: 2 - 6 ili Solo

Postavljanje: 66 CHIP kartica okrenuti s ornamentima prema gore, promiješati i podijeliti 11 CHIPSET-a, slikom prema dolje.

Princip: Igrači traže 2 CHIP-a s istim slikama, koji prikazuju iste objekte.

Početak: Najmlađi igrač započinje igru, igrači se izmjenjuju u smjeru kazaljke na satu.

Tijek igre: Igrač okreće bilo koje 3 CHIP-a sa slikom prema gore. CHIP-ovi moraju biti potpuno okrenute kako bi ih svi igrači mogli jasno vidjeti. Igrač ima par ako su dva CHIP-a okrenuta slikom prema gore te pokazuju identičan objekt. Kada se pronađe par, igrač uzima oba CHIP-a i stavlja ih ispred sebe, a zatim čita drugim igračima opis. Dodatno, igrač okreće još jedan CHIP za svako podudaranje koje pronađe. Igrač okreće sve preostale CHIP-ove natrag sa slikom prema dolje i stavlja ih na isto mjesto. Sljedeći igrač je na redu. Tako se igra nastavlja sve dok na ploči za igru ne ponestane CHIP-ova.





IGRA 1 | PRONAĐITE PAR

Pobjednik: Pobjednik je igrač s najviše CHIP-ova.

Solo mod: Igra PRONAĐITE PAR se može igrati u SOLO modu. Igrač igra red po red, po istom principu kao u igri za 2 igrača, sve dok se ploča za igru ne isprazni. Ovakav način igre je odličan trening za pamćenje.



IGRA 2 | SPOJEVI

Razina težine: 



Igrači: 2 igrača. U igri s 2 ili 6 igrača formiraju se timovi, svaki igrač dobiva broj, svi parni igrači su u timu T1, a svi igrači s neparnim brojem su u timu T2. Jedan od igrača ima ulogu mješača (MIXMAN), on miješa i dijeli kartice (CHIP-ove).

Postavljanje: 66 CHIP-a miješa MIXMAN, podijeljeno na broj CHIP-ova koji je isti kao i broj igrača, izgradite špilove (BUFFERS) jednake visine u obliku stupca. U igri za 4 igrača dobit će igrač br. 1 i igrač br. 2 17 CHIP-ova (uključujući 2 POWERCHIPS), a ostali igrači br. 3 i br. 4 dobit će 16 CHIP-ova (uključujući 1 POWERCHIP).

Igrači s parnim brojevima imaju svoje CHIP-ove na strani sa slikom prema gore, a igrači s neparnim brojevima imaju svoje CHIP-ove sa ornamentima prema gore.

CHIP-ovi u BUFFER stupcima su poravnati, samo je gornji CHIP vidljiv svim igračima.





IGRA 2 | SPOJEVI

Princip: Isti oblici CHIP izreza mogu se spojiti kako bi se postigao SPOJ. Oblici su poluokrugli, pravokutni i trokutni.

Polukrug i polukrug, pravokutnik s pravokutnikom i trokut s trokutom grade SPOJ. POWERCHIP ima dodatnu sposobnost (moć) gdje može sve CHIP-ove koji leže u neposrednoj blizini okretati kako bi ih doveo u ispravan položaj za izgradnju SPOJA ili više SPOJEVA.

Početak: Prvi ide igrač br.1, zatim igrač br.2 i potom ostali igrači nastavljaju...

Tijek igre: Igrač br.1 izvlači svoj prvi CHIP s vrha svog BUFFER-a i stavlja ga u središte igre. Ako bilo koji igrač ima na vrhu BUFFER-a do početka svog poteza POWERCHIP, može ga ostaviti sa strane BUFFER-a kako bi odgodio korištenje za jedan od sljedećih poteza i umjesto toga odigrao sljedeći CHIP. Sljedeći igrač izvlači prvi CHIP s vrha svog BUFFER-a i stavlja ga na bilo koji od CHIP-ova koji leže sa strane s istim izrezom kako bi napravio SPOJ. Za svaki postignut SPOJ na potezu igrač može staviti jedan CHIP, ako izgradi 2 SPOJA tijekom svog poteza, može odigrati još jedan CHIP, ako 3 SPOJA onda još 2 CHIP-a.

... na sljedeću stranicu



IGRA 2 | SPOJEVI



... Ako bilo koji od igrača nema CHIP za izgradnju SPOJA sa ležećim CHIP-ovima, taj igrač stavlja svoj CHIP na dno svog BUFFER-a i prosljeđuje red sljedećem igraču.

Igra se nastavlja sve dok jedan igrač ili jedan od timova ne isprazni BUFFER.

Pobjednik: Pobjednik je igrač koji je prvi ispraznio svoj BUFFER.

U igri s 2 tima pobjednik je onaj tim čiji su svi igrači ispraznili svoje BUFFER-e.





IGRA 3 | TAMITADY

Razina težine: 

Igra TAMITADY je apstraktna strateška igra.

Igrač ima 7 poteza da porazi protivnika.

Igra s emocijama, 3 glavne emocije su:

RADOST (simbol kruga ●, izrezani oblik je polukrug),

RAZUM (simbol kvadrat ■, izrezani oblik je pravokutnik),

LJUTNJA (simbol trokut ▲, izrezani oblik je trokut).

Emocije ovise jedna o drugoj, jedna može utjecati na drugu:

RADOST utječe na LJUTNJU (● utječe na ▲),

LJUTNJA utječe na RAZUM (▲ utječe na ■),

RAZUM utječe na RADOST (■ utječe na ●).

Načela naklonosti

prikazana su u Mini pravilima.



Igrači: 2 igrača. U igri s 2 ili 6 igrača igra se u timovima, svaki igrač dobiva broj, svi parni igrači su u timu T1, a svi neparni igrači su u timu T2. Jedan od igrača ima ulogu mješača (MIXMAN), on miješa i dijeli CHIP-ove.



IGRA 3 | TAMITADY

Razina težine: 



Postavljanje: 66 CHIP-a miješa MIXMAN, svaki igrač dobiva 1 CHIP-SET TAMITADY, sastavljen od 1 POWERCHIP-a i bilo kojih 6 CHIP-ova nasumično. Igrači s parnim brojevima imaju svoje CHIP-ove okrenute na strani sa slikom prema gore, a igrači s neparnim brojevima imaju svoje CHIP-ove na strani s ornamentima okrenutim prema gore. CHIP-ovi u CHIPSET-ima su vidljivi svim igračima.

Princip: CHIP se postavlja na bilo koji ležeći CHIP s izrezom tako da utječe na ležeći CHIP i čini ga okrenutim na istu stranu, ukras ili sliku. CHIP utječe i okreće samo CHIP koji leži u blizini, ako je rotiran na desnu stranu.

(● utječe na ▲, ▲ utječe na ■, ■ utječe na ●).

POWERCHIP u igri TAMITADY ima dodatnu sposobnost, veliku moć, za rotiranje i utjecaj na CHIP-ove u blizini te okretanje njihovih CHIP-ova iz susjedstva. POWERCHIP ima ovu sposobnost i kada je već postavljen, može se iskoristiti više puta. Kada se CHIP postavi pokraj drugog CHIP-a s izrezom bez efekta, on ne okreće susjedni CHIP, već samo leži.





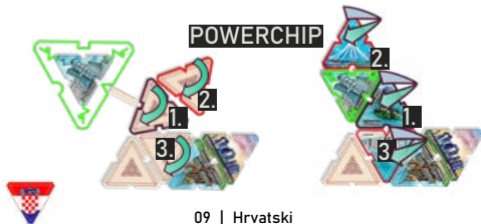
IGRA 3 | TAMITADY

Početak: Prvi ide igrač br.1, zatim igrač br.2 i potom ostali igrači nastavljaju...

Tijek igre: Igrač br.1 izvlači svoj prvi CHIP iz svog CHIPSET-a i stavlja ga u središte igre. Sljedeći igrač izvlači bilo koji od svojih CHIP-ova i stavlja ga na bilo koji od CHIP-ova koji se nalaze u prostoru za igru kako bi ga promijenio i okrenuo. Svaki igrač mora dati jedan CHIP u svakoj rundi u prostor za igru, čak i kada to ne utječe na neke od već postavljenih CHIP-ova.

Igrači se izmjenjuju sve dok ne ispraznu svoje CHIPSET-ove. Igra završava kada sus vi CHIP-ovi odigrani.

Pobjednik: Pobjednik je igrač ili tim koji ima najviše CHIP-ova okrenutih na svojoj strani (s ornamentima ili slikama).







MADE IN STANKOV



3KSES®