



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**



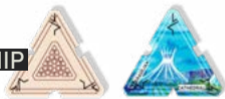
ISTRUZIONI PER IL GIOCO 3KSES

Il nome del gioco si legge „TRIKSES“ e combina il significato delle parole tre giochi e trucchi.

Il gioco contiene 66 CHIPS (gettoni) di legno. Ai lati dei CHIPS sono ritagliate le forme di semicerchio, rettangolo o triangolo. Sul lato superiore dei gettoni sono dipinte le immagini, sul lato inferiore un ornamento. In totale, il gioco contiene 33 immagini in miniatura di gioielli architettonici selezionati in tutto il mondo, ognuno dei quali compare due volte nel gioco. I CHIPS (gettoni) impilati sei pezzi ciascuno formano un CHIPSET.

6 CHIPS su 66 sono rari POWERCHIPS, contrassegnati da segni di taglio negli angoli.

POWERCHIP



Consigli per i giochi: Scegliete un modo per misurare il tempo per il primo passo (un turno); una buona pratica è quella di far contare a uno dei giocatori fino a dieci o di far partire il conteggio sul proprio cellulare. 10“ secondi sono un buon tempo per riflettere e fare un passo per tutti e 3 giochi.

WWW.BOHEMIARIS.CZ

GIOCO 1 | TROVA IL GEMELLO

Difficoltà:



Giocatori: 2 - 6 oppure Solo



Preparazione: 66 CHIPS con ornamenti rivolti verso l'alto vengono mescolati, incorporati in 11 Chipset, con le immagini sul fondo.

Principio: Si cercano 2 CHIPS con le immagini identiche che mostrano gli stessi oggetti.

Inizio del gioco: Si gioca in senso orario, inizia il giocatore più giovane.

Lo svolgimento del gioco: Ogni giocatore, al suo turno, gira tre gettoni sul lato dell'immagine e li lascia in vista sul tavolo per un piccolo momento, in modo che tutti i giocatori possano vedere le immagini. Se un giocatore trova lo stesso motivo su 2 immagini - trova lo stesso edificio - ne ha trovato un GEMELLO e rimuove le immagini dall'area di gioco davanti a sé e legge le iscrizioni su entrambi i CHIP agli altri giocatori. Per ogni GEMELLO che trova, gira un altro CHIP. Il giocatore gira poi i gettoni al lato dell'ornamento nella posizione in cui si trovavano prima, terminando il suo turno. Un altro giocatore sta giocando. I giocatori si alternano finché ci sono CHIPS sull'area del gioco.





GIOCO 1 | TROVA IL GEMELLO

Vincitore: Vince il giocatore che possiede il maggior numero di CHIPS.

Modalità del giocatore singolo:

Il gioco TROVA IL GEMELLO può essere giocato anche in modalità di un giocatore solo, in cui il giocatore gioca un round dopo l'altro da solo, raccogliendo CHIPS di gioco utilizzando lo stesso principio fino a quando l'area di gioco non rimane vuota. È un ottimo allenamento per la memoria.



11 * CHIPSET



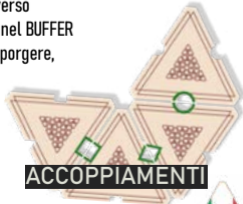
GIOCO 2 | ACCOPPIAMENTI

Difficoltà:



Giocatori: 2 giocatori o 4 o 6 giocatori. Quando si gioca a 4 o 6 giocatori, i giocatori vengono formati in due squadre, numerate da 1 a 6. I giocatori con numeri di serie dispari sono nella squadra T1 e quelli con numeri di serie pari sono nella squadra T2. Uno dei giocatori è il MIXMAN, che mescola e distribuisce i CHIPS (gettoni) all'inizio del gioco.

Preparazione: 66 CHIPS vengono mescolati dal giocatore scelto come MIXMAN, che li divide secondo il numero di giocatori in un numero uguale di CHIPS, che vengono messi uno sopra l'altro in un BUFFER allineato a forma di un camino. In un gioco a 4 giocatori, il giocatore 1 e il giocatore 2 ricevono 17 gettoni ciascuno, il giocatore 3 e il giocatore 4 16 gettoni ciascuno. Ogni giocatore con un numero dispari ha i suoi gettoni rivolti verso il lato dell'immagine, ogni giocatore con un numero pari verso il lato dell'ornamento. I gettoni nel BUFFER sono allineati in modo da non sporgere, solo il gettone superiore è visibile a tutti i giocatori.



ACCOPPIAMENTI





GIOCO 2 | ACCOPPIAMENTI

Principe: Le forme corrispondenti dei ritagli sui lati dei gettoni da gioco vengono unite per costruire un ACCOPPIAMENTO. Le forme sono un semicerchio, un rettangolo e un triangolo. L'ACCOPPIAMENTO è composto da un semicerchio e un semicerchio, un rettangolo e un rettangolo, un triangolo e un triangolo. Il POWERCHIP ha la capacità aggiuntiva di ruotare i gettoni che si trovano nelle immediate vicinanze. Li ruota per portarli sul lato adatto alla creazione di un nuovo ACCOPPIAMENTO, e non importa che interrompa gli ACCOPPIAMENTI creati nei passi precedenti.

Inizio del gioco: Inizia il giocatore 1, poi il giocatore 2 ... , giocando in ordine di numerazione dei giocatori a partire dal 1. in poi.

Lo svolgimento del gioco: Il giocatore 1 prende il primo gettone dal suo BUFFER al centro dell'area di gioco. Se un giocatore ha un POWERCHIP sopra all'inizio del suo turno, non deve giocarlo subito, ma può metterlo accanto al suo BUFFER, conservarlo per un uso successivo e giocare con il prossimo CHIP della sequenza. Il giocatore successivo prende il suo gettone superiore e lo mette sull'area di gioco su qualsiasi CHIP giacente nella forma corretta per formare un ACCOPPIAMENTO. ... un'altra pagina



GIOCO 2 | ACCOPPIAMENTI



... Per ogni ACCOPPIAMENTO formato correttamente, il giocatore può aggiungere 1 CHIP nel suo turno. Se crea 2 o 3 accoppiamenti in una volta sola posizionandoli tra i CHIP giacenti, può giocare ancora una o due volte.

Se all'inizio del suo turno il giocatore non ha un CHIP con una forma di ritaglio adatta a creare un ACCOPPIAMENTO, sposta il suo CHIP superiore in fondo al BUFFER e il giocatore successivo è al suo turno.

I turni dei giocatori si ripetono finché un giocatore, o una delle squadre, non si libera di tutti i suoi gettoni nel BUFFER.

Vincitore: Vince il giocatore che ha svuotato più velocemente il suo BUFFER dei CHIPS. In una partita a due squadre, vince la squadra che ha svuotato più velocemente tutti i BUFFER di tutti i giocatori.



ACCOPPIAMENTI





GIOCO 3 | TAMITADY

Difficoltà:



Il gioco TAMITADY è un gioco strategico astratto. Il giocatore ha 7 turni per sconfiggere l'avversario. Il principio del gioco si basa sulle emozioni e sul loro rapporto reciproco. Le 3 emozioni sono: **GIOIA** (simbolo di cerchio ●, forma ritagliata di semicerchio), **RAGIONE** (simbolo quadrato ■, forma ritagliata di rettangolo), **RABBIA** (simbolo di triangolo ▲, forma ritagliata di triangolo). Le emozioni sono interdipendenti, ognuna può influenzare l'altra.

LA GIOIA supera LA RABBIA (● supera ▲),
LA RABBIA supera LA RAGIONE (▲ supera ■),
LA RAGIONE supera LA GIOIA (■ supera ●).
Il principio di dipendenza è indicato dalle frecce nella figura delle Mini Rules.



Giocatori: 2 giocatori. Nelle partite a 4 e 6 giocatori, i giocatori formano delle squadre, numerate da 1 a 6.

I giocatori con numeri di serie dispari sono nella squadra T1 e quelli con numeri di serie pari sono nella squadra T2.

Uno dei giocatori è il MIXMAN, che mescola e distribuisce dei CHIPS all'inizio della partita.



GIOCO 3 | TAMITADY

Difficoltà:



Preparazione: 66 CHIPS (gettoni) vengono mescolati dal MIXMAN, che li divide e ad ogni giocatore viene distribuito 1 CHIPSET TAMITADY, che consiste in 1 POWERCHIP e 6 pezzi di CHIP casuali. Il giocatore dispari ha i gettoni rivolti verso il lato dell'immagine, il giocatore pari verso il lato dell'ornamento. I gettoni del CHIPSET sono sul tavolo di fronte ai giocatori e sono visibili a tutti i giocatori.

Principio: Il CHIP viene posato al CHIP con la forma di taglio appropriata per influenzare il CHIP posato per capovolgerlo su un lato, con l'ornamento o con l'immagine. Un CHIP gira solo i CHIPS direttamente adiacenti (● supera ▲, ▲ supera ■, ■ supera ●). Un CHIP che viene aggiunto con una forma di ritaglio non influenzante viene solo posato e non capovolge i CHIPS adiacenti. POWERCHIP nel gioco ha un'abilità extra e una grande potenza, lavora Lì e Qui. Può girare i CHIP adiacenti sul lato giusto per capovolgerli e influenzare in serie il CHIP successivo. POWERCHIP ha questa capacità e questo potere anche quando rimane posato. Ogni giocatore ha a disposizione solo 7 turni durante la partita e ogni giocatore ha un solo POWERCHIP; è strategico pensare in anticipo al turno in cui metterlo in gioco per vincere la partita.





GIOCO 3 | TAMITADY

Inizio del gioco: Inizia il giocatore 1, poi il giocatore 2 ... , giocando in ordine di numerazione a partire dal 1. in poi.

Lo svolgimento del gioco: Il Giocatore 1 gioca il primo - con un qualsiasi CHIP dal suo CHIPSET al centro dell'area di gioco. Il giocatore 2 prende uno qualsiasi dei suoi CHIPS e lo posiziona sull'area di gioco accanto al CHIP già presente sull'area di gioco nel tentativo di girarlo dalla sua parte. Ogni giocatore deve posizionare un CHIP sull'area di gioco a ogni turno, anche se non gira dei CHIPS dell'avversario. I giocatori si alternano in turno fino a quando non svuotano i loro CHIPSet, quindi la partita termina.

Vincitore: Vince il giocatore o la squadra che ha più CHIPS dalla sua parte alla fine del gioco (ornamenti o immagini).







MADE IN STANKOV



3KSES®