



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**



EL MANUAL PARA EL JUEGO 3KSES

El nombre del juego se pronuncia „TRIKSES“ y conecta el sentido de dos palabras - trucos (**tricks**) y tres juegos (**three games**).

El juego contiene 66 CHIPS de juego fabricados de madera. En los laterales de los CHIPS se encuentran formas recortadas de medio círculo, rectangular o triangular. En la cara de los CHIPS están pintados imágenes, en el reverso hay un ornamento pintado. En conjunto, el juego contiene 33 miniaturas de imágenes de tesoros arquitectónicos de todo el mundo, exclusivamente elegidos. Cada una de las imágenes se encuentra doble en el juego. Los CHIPS puestos juntos con 6 piezas crean un CHIPSET. 6 CHIPS de los 66 son POWERCHIPS raros, éstos están marcados con símbolos recortados en las esquinas.

POWERCHIP



Recomendacion para los juegos: elija alguna manera de medir el tiempo para una tirada, por ejemplo dejar uno de los jugadores contar hasta los 10 o usar el cronómetro de un móvil. 10" segundos son un tiempo ideal para pensar y jugar una tirada en los 3 juegos.

WWW.BOHEMIARIS.CZ

JUEGO 1 | BUSCA EL DOBLE

Dificultad:



Jugadores: 2 - 6 o bien Sólo,
los jugadores juegan cada uno por sí mismo



Preparación: Barajar todos los CHIPS, disponer en 11 CHIPSETS, las imágenes cara abajo.

Principio: Se buscan 2 CHIPS con una imagen parecida que representen el mismo objeto.

Ganador: Gana el jugador que colecciona más CHIPS.

Quién comienza: Comienza el jugador más joven, se juega en la dirección del reloj.

El juego: Cada jugador durante su tirada pone unos tres CHIPS con la imagen cara arriba y después los deja un rato en la mesa para que todos los demás jugadores pueden mirarlos. En caso de que el jugador encuentra entre los imágenes 2 que representan el mismo monumento, ha encontrado EL DOBLE, entonces recoge éstos dos, los pone delante suyo y lee a los demás jugadores los nombres de los dos CHIPS. Por cada DOBLE que encuentra da vuelta a un otro CHIP. ... otra página.





JUEGO 1 | BUSCA EL DOBLE

... El jugador después pone los CHIPS cara abajo, con el ornamento arriba, en la posición de antes y termina su jugada. Continúa el siguiente jugador. Los jugadores juegan sus turnos hasta que quedan CHIPS en la mesa.

Modo solitario: El juego BUSCA EL DOBLE se puede jugar en modo solitario. El jugador juega los turnos sólo y busca los CHIPS de la misma manera, hasta que la mesa queda vacía.

Es una manera perfecta para entrenar la memoria.



JUEGO 2 | JUNTAS

Dificultad:



Jugadores: 2 jugadores o 2 equipos. Si juegan 4 o 6 jugadores, se forman 2 equipos y se numeran de 1 a 6. Los jugadores con los números impares forman equipo E1 y los jugadores con los números pares forman equipo E2. Uno de los jugadores tiene el papel de MIXMAN, ese baraja y reparte los CHIPS en el comienzo del juego. Los jugadores colaboran dentro del equipo pero no pueden hablar ni indicar, solamente pueden expresarse con la mímica de su cara.

Preparación: El MIXMAN baraja los 66 CHIPS, los reparte según el número de jugadores así que todos tienen la misma cantidad de CHIPS y POWERCHIPS. Los jugadores ponen los CHIPS uno encima del otro así que forman un BUFFER en forma de una chimenea.

En el juego para 4 jugadores, los jugadores no.1 y no.2 obtienen 17 CHIPS (incluido 2 POWERCHIPS), los jugadores no.3 y no.4 obtienen 16 CHIPS incluido 1 POWERCHIP). Cada jugador con el número impar pone los CHIPS cara con la imagen arriba, los jugadores con el número par, ponen los CHIPS cara con el ornamento arriba.

Los CHIPS en el BUFFER están bien recogidos para que no sobresalgan, se deja visible únicamente el CHIP de arriba.





JUEGO 2 | JUNTAS

Principio: Se juntan las formas idénticas de los recortes en los laterales de los CHIPS para formar la JUNTA. Las formas son mediocírculo, rectangular y triangular. La JUNTA se forma poniendo el mediocírculo con otro mediocírculo, rectangular con rectangular y triangular con triangular. El POWERCHIP tiene un extra poder de girar los CHIPS vecinos. Los gira de manera que busca el lateral apropiado para formar una JUNTA nueva sin que importe que se rompan las JUNTAS creadas en las tiradas anteriores.

Quién comienza: Comienza el jugador no.1, luego jugador no.2..., se juega según la orden numérica de los jugadores de 1 adelante.

El juego: El jugador no.1 saca el primer CHIP de su BUFFER – el chip de arriba, y lo coloca en medio de la mesa. En caso de que algún jugador tiene en el primer lugar el POWERCHIP no necesariamente tiene que jugar con él directamente, lo puede poner al lado de su BUFFER y guardarlo para las siguientes tiradas y continuar el juego con el CHIP siguiente. El jugador siguiente coge su CHIP de arriba y lo pone en la mesa de juego al lado de un CHIP con la forma correspondiente para formar la JUNTA. ... otra página.

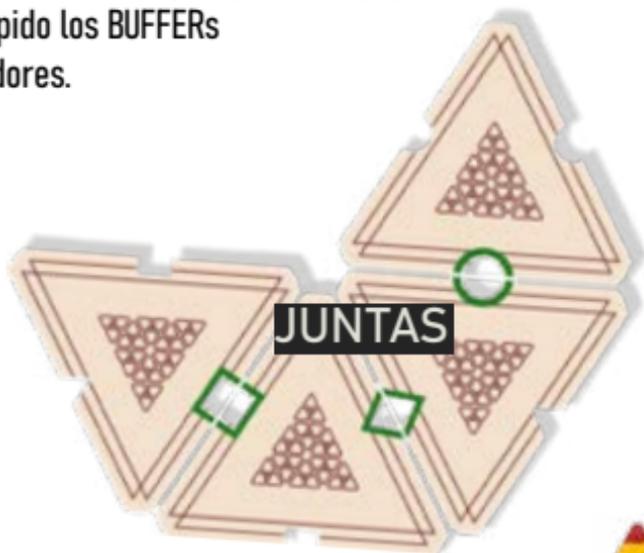


JUEGO 2 | JUNTAS



...Por cada JUNTA compuesta de buena manera, el jugador puede poner un otro CHIP. Si el jugador poniendo el CHIP crea 2 o 3 JUNTAS a la vez, puede entonces jugar una o dos veces más. Si el jugador en el comienzo de su tirada no dispone de un CHIP con la forma recortada conveniente para formar una JUNTA, traslada su CHIP de arriba al fondo del BUFFER y continua el siguiente jugador. Los turnos de los jugadores se repiten hasta que uno de ellos, o bien uno de los equipos, se deshagan de todos los CHIPS del BUFFER.

Ganador. Gana el jugador que vacía su BUFFER de CHIPS más rápido. En el juego de dos equipos gana el equipo que vacía más rápido los BUFFERS de todos los jugadores.





JUEGO 3 | TAMITADY

Dificultad:



El jugador tiene 7 turnos para vencer su oponente.

El principio del juego se basa en las emociones y sus relaciones mutuas. 3 emociones son:

ALEGRÍA (símbolo de círculo ●, forma del recorte mediocírculo),

RAZÓN (símbolo de cuadrado ■, forma del recorte rectangular),

RABIA (símbolo triángulo ▲, forma del recorte triángulo).

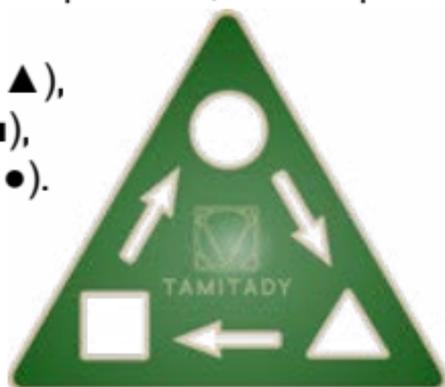
Las emociones están mutuamente dependientes, cada una puede afectar a otra.

ALEGRÍA vence RABIA (● vence ▲),

RABIA vence RAZÓN (▲ vence ■),

RAZÓN vence ALEGRÍA (■ vence ●).

El principio de la dependencia está marcado con flechas en la imagen de Mini Rules.



Jugadores: 2 jugadores o 2 equipos. Si juegan 4 o 6 jugadores, se forman 2 equipos y se numeran de 1 a 6. Los jugadores con los números impares forman equipo E1 y los jugadores con los números pares forman equipo E2. Uno de los jugadores tiene el papel de MIXMAN, ese baraja y reparte los CHIPS en el comienzo del juego. Los jugadores colaboran dentro del equipo pero no pueden hablar ni indicar, solamente pueden expresarse con la mímica de su cara.



JUEGO 3 | TAMITADY

Dificultad:



Preparación: El MIXMAN baraja los 66 CHIPS, los reparte y cada jugador obtiene 1 CHIPSET de AQUÍEALLÁ, éste contiene 1 POWERCHIP y 6 piezas de CHIPS casuales. El jugador impar deja los CHIPS cara con la imagen arriba, el jugador par deja los CHIPS cara con el ornamento arriba. Los CHIPS en el CHIPSET quedan en la mesa delante de los jugadores, visibles a todos los jugadores.

Principio: EL CHIP se pone a otro chip que está en la mesa con el lateral con conveniente forma de recorte de manera que influencia el CHIP en la mesa y lo revierte a su cara, ornamento o imagen (● vence ▲, ▲ vence ■, ■ vence ●).

El CHIP revierte solamente los CHIPS que están en directa vecindad. El CHIP que está puesto con la forma de recorte sin afectar se considera solamente puesto y no revierte al CHIP vecino.

EL POWERCHIP tiene un extra poder y una fuerza grande en el juego, actúa Aquí e Allá. Tiene poder de girar los CHIPS vecinos con el lado correcto de manera que los revierte y afecta al CHIP vecino que se encuentra en otra línea. El POWERCHIP dispone de este poder y fuerza solamente puesto también. Cada jugador puede jugar solamente 7 veces y cada uno dispone de un sólo POWERCHIP. Se recomienda estratégicamente pensar una tirada antes de ponerlo al juego para ganar en el final.





JUEGO 3 | TAMITADY

Quién comienza: Comienza el jugador no.1, después juega el jugador no.2..., se juega según la orden numérica de los jugadores de 1 adelante.

El juego: El jugador no.1 saca cualquier CHIP de su CHIPSET y lo pone en medio de la mesa de juego. El jugador no.2 coge cualquier de sus CHIPS y lo pone a la mesa al lado del CHIP que ya está en la mesa, intentando de revertirlo a su cara. Cada jugador tiene que poner 1 CHIP en su tirada, sin importar si revierte o no los CHIPS de su oponente. Los jugadores cambian en sus tiradas hasta que vacían sus CHIPSETS, es el final del juego.







MADE IN STANKOV



3KSES®