

1. Opsætning af spillet

Simpelt mønster

Før man starter med at spille, skal man have lagt et startmønster. Der er mange forskellige mønstre at vælge imellem. Hvis man spiller Threepia for første gang, foreslår vi man vælger mønstret "Firkanten".



Firkanten

Træk 4 kort op fra dækket og placer dem i et firkantet mønster med symbolerne opad.

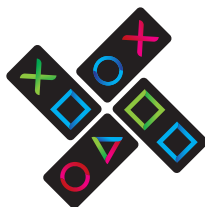
Alternative startmønstre

Man kan med fordel variere spillet ved at vælge nye startmønstre.

Køleskabet



Vindmøllen



Ormen



Krydset



Slangen



"L" kassen



I stedet for at danne en række for at score point, skal spillere i stedet danne et "L" med 3 matchende symboler eller farver.

Klik ind på threepia.com for yderligere info (på engelsk).

Threepia kan både spilles solo eller sammen med andre og man kan være op til 6 spillere. Der er mange forskellige måder at spille på, så det kan godt være at man får brug for papir og blyant og måske et stopur.



Antal spillere:
1-6



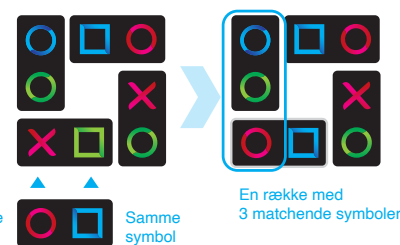
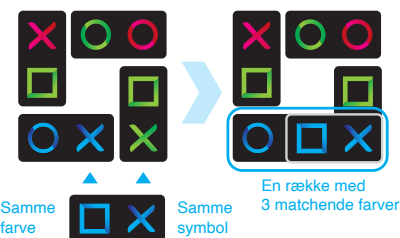
Papir og blyant
til at føre point



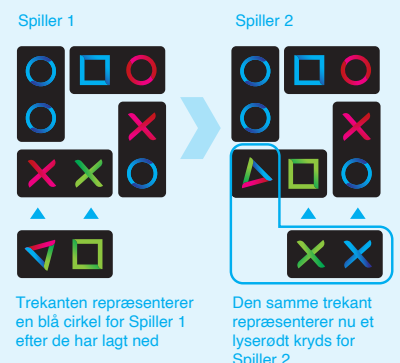
Stopur hvis man
spiller på tid

2. Sådan spiller man

1. Hver spiller starter med 3 kort på hånden..
2. Spillerne skiftes nu til at danne en række med mindst 3 matchende symboler eller farver, ved at lægge et kort fra hånden oven på startmønstret.
3. Hvert symbol eller farve på spillerens kort skal matche med symbolet eller farven de bliver lagt ovenpå.
4. Spillere der ikke kan lægge ned, skal trække et kort op fra bunken og deres tur er dermed slut.
5. I slutningen af en spillers tur, gives der point for hver række af 3 matchende symboler eller farver.
6. Når en spiller har lagt sit sidste kort fra hånden, får de også point (læs afsnit 3 for pointscoring). Spilleren trækker dernæst 3 nye kort op fra bunken, så de fortsat er med i spillet.



7. En trekant fungerer som en joker, så den kan tælle for ethvert symbol eller enhver farve. Samtidig kan ethvert symbol og enhver farve lægges oven på en trekant når en spiller lægger et kort ned.
8. En trekant der er lagt på bordet kan sagtens bruges af flere spillere til at repræsentere noget forskelligt i hver deres tur.
9. En trekant kan kun repræsentere én ting (ethvert symbol i enhver farve) i hver tur.
10. Det er vigtigt i forhold til at score point, at spilleren nævner hvilket symbol, og hvilken farve, trekanten repræsenterer, når den bliver brugt.



Trekanten repræsenterer en blå cirkel for Spiller 1 efter de har lagt ned

Den samme trekant repræsenterer nu et lyserødt kryds for Spiller 2

3. Pointoptælling

Point optælles på samme måde for alle spillemulighederne, medmindre andet er beskrevet.

Når man ikke har flere kort på hånden

Hver gang en spiller får lagt sit sidste kort ned fra hånden får de 3 point. Spilleren skal så trække 3 nye kort op fra bunken og spillet fortsætter.

Når en række på 3 eller mere er dannet

Det er meget simpelt - den spiller der har dannet en række på 3 matchende symboler eller farver får 1 point.

Hvis I spiller med et startmønster der gør det muligt at danne rækker på mere end 3 matchende symboler eller farver, så opnås der flere point.

1 point	3 matchende symboler eller farver i en række
2 point (1 + 1 point)	4 matchende symboler eller farver i en række
3 point (1 + 2 point)	5 matchende symboler eller farver i en række
4 point (1 + 3 point)	6 matchende symboler eller farver i en række

Kombinationer

For at opnå flere point kan man danne kombier.



Trekanten kan kun repræsentere én ting i hver tur, også når den indgår i en kombi. For at man kan optælle point, skal spilleren sige højt hvilket symbol, i hvilken farve, trekanten repræsenterer når den bliver brugt.

Lav flere kombinationer sammen for at opnå endnu flere point! For eksempel vil en Akse Kombi med en Flush Kombi give 3 point!

* kun relevant for nogle startmønstre

4. Spillevarianter

For 2 – 6 spillere

Pointudfordring: Man vælger hvor mange point man skal have for at vinde (f.eks. 15, 20 eller 30) og spilleren der først opnår de point vinder.

Rundeudfordring: Man vælger hvor mange antal runder man spiller og spilleren der til sidst har flest point vinder.

Dækudfordring: Når dækket løber tør for kort, får hver spiller fratrukket 1 point for hvert kort de har tilbage på hånden. Spilleren der ender med flest point vinder.

30-sekunders udfordring: Hver spiller får 30 sekunder til at opnå så mange point som overhovedet muligt, for turen går videre til den næste spiller. Når dækket løber tør for kort, slutter spillet. Prøv eventuelt at kombinere denne udfordring med rundeudfordringen for ekstra sjov!

Udfordring på tid (kan varmt anbefales!):

Alle spillere sidder klar med stopuret på deres mobiltelefon! Hver spiller får nu 3 minutter hver, til resten af spillet. Ligesom i internationale skakturneringer, så skal spillerne nu starte tiden når det bliver deres tur, og pause tiden igen, når de er færdige. Tiden fortsætter når spilleren får sin tur igen. Spillet slutter for en spiller, så snart de har opbrugt deres 3 minutter – de resterende spillere fortsætter, indtil også deres tid er opbrugt. Spilleren der ender med flest point til sidst vinder!

Solo variant

Udfordring på tid: Klar med timer, parat, GO! Få tømt dækket så hurtigt som muligt og slå din egen rekord!

Roligt spil: Ingen timer, ingen point – du kan spille Threepia i dit eget tempo. Det er faktisk ganske hyggeligt og ret terapeutisk.

Hvis du har brug for idéer til flere spilvarianter, ark til pointoptælling eller spilleregler på andre sprog, så klik dig ind på:

threepia.com

Hvis du har nogle gode idéer til nye startmønstre eller spillevarianter, så hører vi gerne fra dig!