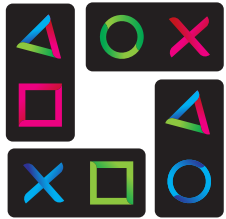


1. Speelveld voorbereiden

Basis grid

Voordat je het spel kunt spelen, moet je het speelveld klaarleggen. Je kunt hierbij kiezen uit diverse speelveld varianten. Als je Threepia voor het eerst speelt, raden we je aan om te beginnen met 'Het Vierkant'.



Het Vierkant

Neem 4 willekeurige kaarten uit de stapel en leg deze in een vierkant, met de vormen zichtbaar naar boven.

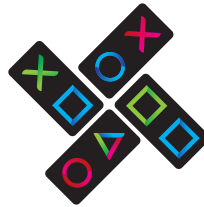
Andere speelvelden

Vergroot het plezier door de uitdagingen van de andere speelveld varianten te proberen.

De koelkast



De Windmolen



De Worm



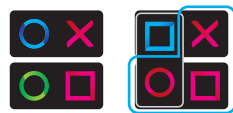
De 'X'



De slang



Het 'L' vlak



In plaats van een reeks, scoren spelers door het maken van een L-vorm met gelijke vormen of kleuren.

Zie Threepia.com voor meer details.

Threepia is een puzzelspel voor zowel solo- als voor meerdere spelers. De game ondersteunt maximaal 6 spelers. Er zijn verschillende manieren om het spel te spelen, afhankelijk van je gameplay, heb je misschien pen en papier nodig en ook een timer.



Aantal spelers:
1-6



Pen en papier
voor het noteren
van de partituur

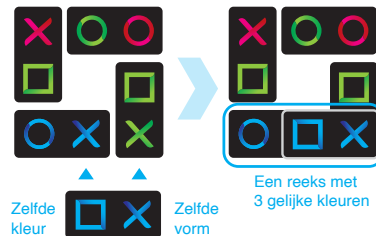


Timer als je
Clock of Time
Challenge speelt

2. De basisregels

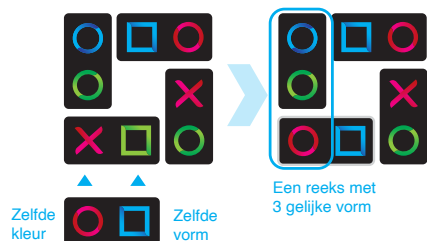
1. Elke speler ontvangt aan het begin van het spel 3 kaarten.
2. Om de beurt proberen de spelers een reeks te vormen van 3 gelijke vormen of kleuren, door een kaart uit de hand boven op het speelveld te leggen.
3. De kleur of vorm op de kaart van de speler moet overeenkomen met die van het symbool op het speelveld waar de kaart op gelegd wordt.
4. Spelers die geen stapelbare kaart hebben, stoppen hun beurt door een nieuwe kaart van de stapel te trekken.
5. Aan het einde van elke beurt krijgt de betreffende speler punten voor elke gemaakte reeks van 3 gelijke vormen of kleuren.
6. Een speler die zijn laatste handkaart uitspeelt, krijgt hiervoor ook extra punten en moet zijn hand aanvullen met 3 nieuwe kaarten.

Zie sectie 3 voor meer details over de puntentelling.



Zelfde kleur
Zelfde vorm

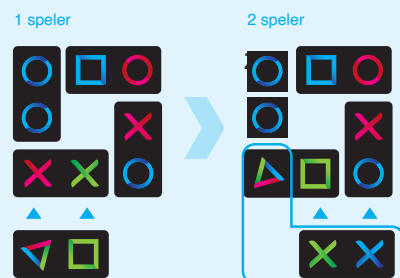
Een reeks met
3 gelijke kleuren



Zelfde kleur
Zelfde vorm

Een reeks met
3 gelijke vorm

7. De driehoek is een speciale vorm, en werkt als een soort 'wildcard': je mag er elke vorm of kleur bovenop leggen, en hij telt ook als elke vorm of kleur wanneer je hem uitspeelt.
8. Dezelfde driehoek op het speelveld kan door verschillende spelers gebruikt worden als verschillende vorm en/of kleur in hun beurt.
9. Gedurende de beurt van een speler kan de driehoek echter alleen maar gebruikt worden voor één specifieke vorm en kleur.
10. Om de juiste score te kunnen bepalen, moet de speler tijdens zijn beurt vertellen welke vorm en kleur de driehoek in zijn beurt vertegenwoordigt.



Na het plaatsen door de
1e speler, dient de driehoek
als 'blauwe cirkel.'

Dezelfde driehoek dient
nu voor de 2e speler als
'roze kruis'

3. De puntentelling

De puntentelling is voor alle spelvarianten van Threepia hetzelfde, tenzij nadrukkelijk anders beschreven is.

Alle handkaarten uitgespeeld

Een speler die zijn laatste handkaart uitspeelt, krijgt hiervoor **3 extra punten**, en moet zijn hand weer aanvullen met 3 nieuwe kaarten om mee verder te spelen.

Een reeks van 3 of meer

Voor een reeks van 3 gelijke vormen of kleuren, krijgt de speler 1 punt. Wanneer het speelveld langere reeksen toelaat, krijgt de speler 1 extra punt voor elke extra vorm of kleur:

3 gelijke vormen of kleuren = 1 punt

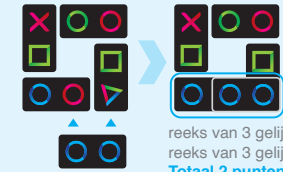
4 gelijke vormen of kleuren = 1 + 1 = 2 punten

5 gelijke vormen of kleuren = 1 + 2 = 3 punten

6 gelijke vormen of kleuren = 1 + 3 = 4 punten

Combinaties

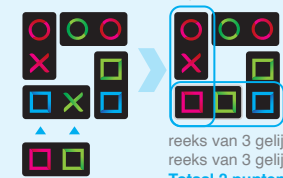
Combinaties leveren meer punten op.



Flush
Combo

reeks van 3 gelijke vormen = 1 punt
reeks van 3 gelijke kleuren = 1 punt
Totaal 2 punten

Axis Combo påvirker kun den akse,
hvorpå det nye kort stables.



Axis
Combo

reeks van 3 gelijke vormen = 1 punt
reeks van 3 gelijke kleuren = 1 punt
Totaal 2 punten



Train
Combo

Driehoek dient hier
als 'Roze Cirkel'

Bortset fra elementerne
på det nystablede kort kan
alle andre elementer kun
redogøres for at score en gang.

reeks van 4 gelijke vormen = 2 punten
reeks van 3 gelijke kleuren = 1 punt
Totaal 3 punten

De driehoek kan gedurende de beurt van een speler maar 1 vorm en kleur voorstellen, ook wanneer deze gebruikt wordt in een combinatie. Om de juiste score te kunnen bepalen, moet de speler tijdens zijn beurt vertellen welke vorm en kleur de driehoek in deze beurt vertegenwoordigt.

Combineer combo's om nog meer punten te scoren!
Bijvoorbeeld: een 'Axis' combo samen met een 'Flush' combo leveren samen 3 punten op!

* Mogelijk in sommige varianten

4. Spelvarianten

Multiplayer (2 tot 6 spelers)

Score uitdaging: Spreek vooraf een doelscore af. Dit kan 15, 20 of zelfs 30 punten zijn. Wie het eerste deze score bereikt, is de winnaar.

Beurten uitdaging: Spreek vooraf een aantal beurten af. Wie na dit aantal beurten de hoogste score heeft, is de winnaar.

Speelkaarten uitdaging: Wanneer alle speelkaarten uit de stapel op zijn, haal je per overgebleven handkaart 1 punt af van de totaalscore van de speler. Wie daarna nog de hoogste score heeft, is de winnaar.

Klok uitdaging: Aan het begin van elke beurt wordt er een timer van 30 seconden gezet (mobiele telefoon of zandloper). Probeer binnen deze tijd zoveel mogelijk kaarten te spelen en punten te scoren. Noteer na 30 seconde de score en ga door naar de volgende speler. Deze start weer met 30 seconden op de timer. Wanneer alle speelkaarten uit de stapel op zijn, stopt het spel. De speler die dan de hoogste score heeft, is de winnaar.

Tijd uitdaging (zeer aanbevolen): Geïnspireerd op de schaakklok. Ieder speler neemt een eigen timer en zet deze op 3 minuten, de totale speeltijd voor het spel. De timer moet gestart worden aan het begin van de beurt, en weer gepauzeerd zodra de speler zijn beurt eindigt. Het noteren van de score doet de speler zelf nadat zijn timer gepauzeerd heeft, zodat de volgende speler meteen door kan spelen. Bij de volgende beurt wordt de timer van de speler weer gestart en gepauzeerd, net zo vaak totdat de 3 minuten van de speler voorbij zijn. De overige spelers blijven doorspelen totdat de timers van alle spelers op 0 staan. De speler die aan het einde de hoogste score heeft, is de winnaar.

Solo player

Tijd uitdaging: Pak een stopwatch, start deze en begin te spelen. Wanneer alle speelkaarten uit de stapel op zijn, stop je de stopwatch. Kun je de stapel steeds sneller wegspeelen?

Vrij spel: Geen timers, geen scores. Je kunt Threepia gewoon lekker in je eigen tempo spelen. Erg plezierig, en therapeutisch voor de geest.

Voor meer spelvarianten, printbare scoreformulieren en spelregels in andere talen, bezoek onze website:

threepia.com

We verwelkomen suggesties voor nieuwe spelvarianten en speelvelden!