



Playful Valentine's Day (Game)



SHR3D.eu

[VIEW IN BROWSER](#)

updated 11. 2. 2022 | published 10. 2. 2022

Summary

A fun Valentine's Day board game for couples in love.



10.80 hrs



9 pcs



0.20 mm



0.40 mm



PLA



121 g



Prusa MINI /
MINI+

[Toys & Games](#) > [Board Games](#)

Tags: [game](#) [boardgame](#) [valentine](#) [valentinesday](#) [heard](#)
[happyvalentine](#)

[EN]

Valentine's Day themed board game. The aim of the game is to get your pieces from the starting field into the "house", just like in "Man, Don't Be Angry". However, during the game you collect tokens which can later influence the course of the game and perform various tasks (and washing dishes is definitely not one of them :D).

The game is designed to be printed on smaller printers like the Mini without MMU. Except for the figures and token racks which are one-color,

all pieces are printed as two-color by changing the color layer by layer (for example, using the M600 command, or manually changing the filament).

MANUAL:

Game content :

1x Centre board

2x Side board

2x Token holder

4x Figure (2 pieces for each player)

9x "Remove" token

18x "go on" token

18x "go back" token

16x "task" token

1x Playing dice (to be added)

1x Task inventory

Game preparation:

First, you need to assemble the game board, consisting of the center board and the adjacent side board. To keep the boards together during the game, they are equipped with locks in the form of hearts on the edges. Next, the pieces are arranged in a starting position (hexagonal holes in the outer heart). If you intend to play the variant with challenges, now is the time to invent them and write them down on the prepared board. If you are playing the variant without tasks or if you do not use all 8 tasks, you need to remove the unnecessary task tokens (they are marked with a number and a question mark).

Start of the game:

The queen always has priority, so she starts first. From the starting position, you go to the "S" (Start) square and then proceed clockwise. The number of steps is always determined by the roll of the dice. If the die rolls a "6", the player repeats the roll and moves for the full sum of the rolls. If there is an opposing player in the target square, the player is "thrown out" and is forced to start again from the starting position. A player may only start with a new figure if he/she does not already have another figure on the track (it is not allowed to ride two figures at the same time).

Progress of the game:

Players alternate turns by rolling the dice first and then dragging the piece a given number of squares. If a player reaches a square marked with a token, he/her continues as instructed on that token. If a given token sends him/her to a square marked with another token, he/she again follows the instructions on the token. (see Game Tokens). If the players own a "lucky card" (a Token marked with an "X"), they can use this card to remove an already placed Token from the square on which they stopped. If the player stops on a space occupied by another figure, he/she "discards" it and takes its position. The discarded figure must start again from the starting position.

End of game:

The game ends when either player succeeds in getting both figures into the house.

A figure can get into the house by stopping exactly on the square marked "F" (Finish) next to its own "house". It is also possible to play a longer, but much more fun variant, in which in addition to stopping on "F", it is necessary to roll a "1" to enter the house, otherwise the piece continues in the game. If the player crosses the "F" square, or in the case of the longer version of the game does not roll a "1", the player continues to the next round.

Game Tokens:

This game contains a total of 4 types of game tokens. Two are used for movement and are marked with a sign and a number. The sign indicates the direction of movement (+ forward and - backward) and the number indicates how many spaces to move. These tokens can be used, for example, to make it more difficult for the opponent to enter the house, or to make it easier for the opponent to enter the house (for example, by pointing several adjacent squares at the target square "F". Another type of token is the "Lucky Card" (a token with an "X"). If a player owns this token, he can use it to remove a token from the square he is currently standing on. In doing so, he returns both the removed token and the used "Lucky Card" to the free tokens. The last and most interesting type of token is the task token (marked with a number and a question mark). This card is tied to the task table (if the players choose to do the tasks, they write them down before the game begins in a table that is placed in a box in the center of the game board), where the number of the token indicates the number of the task to be performed by the player who steps on it. If the game is played without tasks, these tokens are put aside before the game starts.

Acquiring game tokens:

Game tokens are acquired in two ways. First, a player takes one token for each pass of his/her start (clockwise only, including the deployment of a new figure). Next, a player can take one token if he/she stops on the square marked with a question mark. Each player may carry a maximum of 4 free tokens, regardless of their type (filled token holder). If a player has 4 tokens, he/she cannot add more tokens until he/she has placed some of them on the game board or, in the case of a "Lucky Card", used them to remove tokens already placed.

Depositing Tokens:

Players may only place their tokens on the squares on which they are currently standing, provided that there is no other token already on those squares and they are not squares marked with an (S, F, ?). A newly placed token cannot be used immediately after placing it, but the marked square must be re-entered.

Discarding pieces:

An opponent's figure can be discarded either by ending the player's turn on the square where the opponent is currently located. Alternatively, a figure (both the opponent's and your own!) can be discarded by "trapping" it. This is done by locking the figure using the shift tokens. An example of this is placing a "-1" token right after a "+1" token, where stepping on either of these squares would put the figure in an infinite loop.

#####

[CZ]

Stolní hra s Valentýnskou tematikou. Cílem hry je podobně jako v „Člověče, nezlob se“ dostat své figurky z ze startovního pole do „domečku“. V průběhu hry se však sbírají žetony které posléze mohou ovlivnit průběh hry a plní různé úkoly (a mytí nádobí mezi ně určitě nepatří :D).

Hra je navržena tak aby se dala vytisknout i na menších tiskárnách jako Mini bez MMU. Kromě figurek a stojánků na žetony které jsou jednobarevné se všechny dílky tisknou jako dvoubarevné pomocí změny barvy po vrstvách (například pomocí příkazu M600, nebo ruční výměny filamentu).

NÁVOD:

Obsah hry :

1x Středová deska

2x Boční deska

2x Držák žetonů

4x Figurka (2ks na hráče)

9x Žeton „odebrat“

18x Žeton „jdi dále“

18x Žeton „jdi zpět“

16x Žeton „úkol“

1x Hrací kostka (nutno dodat)

1x Soupis úkolů

Příprava hry:

Nejprve je potřeba složit herní plochu, sestávající ze středové desky a na ní navazující boční desky. Aby desky u sebe v průběhu hry držely, jsou vybaveny zámky v podobě srdcí na krajích. Dále se rozestaví figurky do startovní pozice (šestihranné otvory ve vnějším srdci). Pokud hodláte hrát variantu s úkoly je nyní ten pravý čas na jejich vymýšlení a sepisování na připravenou tabulku. Pokud se hraje varianta bez úkolů, či se nevyužije všech 8 úkolů, je potřeba ještě odebrat nepotřebné žetony úkolů (jsou označené číslem a otazníkem).

Začátek hry:

Dáma má vždy přednost, proto začíná první. Ze startovní pozice se vyjíždí na políčko „S“ (Start) a dále se pokračuje po směru hodinových ručiček. Počet kroků určí vždy hod kostkou. Pokud padne na kostce „6“, hráč hod opakuje a popojede o celý součet hodů. Pokud se na cílovém políčku nachází protihráč tak jej „vyhodí“, zůstane na jeho místě a ten je nucen posléze vyjíždět opět ze startovní pozice. Hráč smí s novou figurkou vyjít ze startu pouze pokud již nemá jinou figurku na dráze (není dovoleno jet dvěma figurkami najednou).

Průběh hry:

Hráči se průběžně střídají v tazích, kdy si vždy nejprve hodí kostkou a posléze táhnou figurkou o daný počet polí. Pokud se hráč dostane na políčko opatřené žetonem, pokračuje dle instrukcí na daném žetonu. Pokud jej daný žeton pošle na políčko označené dalším žetonem řídí se opět instrukcí na žetonu. (viz Herní žetony). Pokud hráč vlastní „šťastnou kartu“ (Žeton označený „X“) může za pomoci této karty odstranit již položený žeton z políčka na němž se zastavil. Pokud se hráč zastaví na políčku obsazeném jinou figurkou, „vyhodí jí“ a obsadí její pozici. Vyhozená figurka musí začínat opět ze startovní pozice.

Konec hry:

Hra končí v okamžiku, kdy se některému z hráčů podaří dostat obě figurky do domečku. Do domečku se figurka může dostat tak, že se zastaví přesně na políčku označeném „F“ (Finish) umístěném u vlastního „domečku“. Je taktéž možné hrát delší, avšak mnohem zábavnější variantu, při které je pro vstup do domečku kromě zastavení na „F“ nutné hodit „1“ pro vstup do domečku, jinak figurka pokračuje ve hře. Pokud hráč políčko „F“ přejede, nebo v případě delší varianty hry nehodí „1“, pokračuje další kolo.

Herní žetony:

Tato hra obsahuje celkem 4 druhy herních žetonů. Dva slouží pro pohyb a jsou označeny znaménkem a číslem. Znaménko určuje směr pohybu (+ dopředu a – dozadu) a číslo o kolik polí má být přesun vykonán. Pomocí těchto žetonů lze protihráči například ztížit vstup do domečku, nebo si naopak usnadnit svůj (například nasměrováním několika sousedních políček na cílové políčko „F“. Dalším typem žetonu je „Šťastná karta“ (žeton se znakem „X“). Pokud hráč vlastní tento žeton může jej použít na odebrání žetonu z políčka na němž právě stojí. Při tom vrátí mezi volné žetony jak odebraný žeton, tak i použitou „Šťastnou kartu“. Posledním a nejzajímavějším druhem žetonu je úkol (označen číslem a otazníkem). Tato karta je svázána s tabulkou úkolů (pokud se hráči rozhodnou pro jejich plnění, sepíše je před začátkem hry do tabulky, která se vkládá do rámečku ve středu herní plochy. Pokud se hraje bez úkolů, odloží se tyto žetony před začátkem hry bokem), kde číslo žetonu značí číslo úkolu, který má hráč, jenž na něj šlápne vykonat.

Získávání herních žetonů:

Herní žetony se získávají dvěma způsoby. Za prve si hráč vezme jeden žeton za každý průchod svého startu (pouze po směru hodinových ručiček, včetně nasazení nové figurky). Dále si hráč může vzít jeden žeton, pokud zastaví na políčku označeném otazníkem. Každý hráč může mít u sebe maximálně 4 volné žetony, nezávisle na jejich druhu (naplněný držák žetonů). Pokud má hráč u sebe 4 žetony, nemůže si přibírat další, dokud některé z nich nepoloží na herní plochu, nebo je v případě „Šťastné karty“ nepoužije k odstranění již položených žetonů.

Pokládání žetonů:

Hráč může pokládat své žetony pouze na políčko na kterém aktuálně stojí za předpokladu, že se na daném políčku již nenachází jiný žeton a nejde o pole označené znakem (S, F, ?). Nově položený žeton nelze využít ihned po položení, nýbrž je nutné na takto označené políčko znova vstoupit.

Vyhazování figurek:

Protihráčovu figurku lze vyhodit buďto tak, že hráč ukončí svůj tah na políčku, kde se protihráč právě nalézá. Dále lze figurku (jak protihráčovu tak i svou!) vyhodit „chycením do pastí“. K tomu dojde zacyklením figurky pomocí žetonů pro posun. Ukázkovým příkladem je například položení žetonu „-1“ hned za žeton „+1“, kdy by se po šlápnutí na kterékoliv z těchto polí dostala figurka do nekonečné smyčky.

Model files



game_all.stl



game_board_l.stl



game_center.stl



game_board_p.stl



game_zeton_a.stl



game_zeton_b.stl



game_zeton_c.stl



game_zeton_d.stl



game_figurka.stl



game_holder_2ks.stl

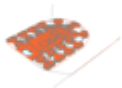


game_holder.stl



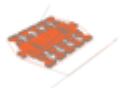
game.scad

Print files



game_board_p_2color_02mm_pla_mini_2h19m.gcode

⚙️ PLA ⚙️ 0.40 mm ⚙️ 0.20 mm ⌚ 2.31 hrs ⚖️ 29 g 🖨️ Prusa MINI / MINI+



game_center_2color_02mm_pla_mini_2h20m.gcode

⚙️ PLA ⚙️ 0.40 mm ⚙️ 0.20 mm ⌚ 2.34 hrs ⚖️ 29 g 🖨️ Prusa MINI / MINI+



game_board_l_2color_02mm_pla_mini_2h19m.gcode

⚙️ PLA ⚙️ 0.40 mm ⚙️ 0.20 mm ⌚ 2.31 hrs ⚖️ 29 g 🖨️ Prusa MINI / MINI+



game_zeton__2color_02mm_pla_mini_46m.gcode

🌀 PLA 🌀 0.40 mm ≡ 0.20 mm ⌚ 0.77 hrs ⚖️ 8 g 🖨️ Prusa MINI / MINI+



game_zeton__2color_02mm_pla_mini_50m.gcode

🌀 PLA 🌀 0.40 mm ≡ 0.20 mm ⌚ 0.83 hrs ⚖️ 9 g 🖨️ Prusa MINI / MINI+



game_zeton_-_2color_02mm_pla_mini_46m.gcode

🌀 PLA 🌀 0.40 mm ≡ 0.20 mm ⌚ 0.77 hrs ⚖️ 8 g 🖨️ Prusa MINI / MINI+



game_zeton_x_2color_02mm_pla_mini_29m.gcode

🌀 PLA 🌀 0.40 mm ≡ 0.20 mm ⌚ 0.49 hrs ⚖️ 5 g 🖨️ Prusa MINI / MINI+



game_figurka2_2x_1color_02mm_pla_mini_29m.gcode

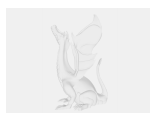
🌀 PLA 🌀 0.40 mm ≡ 0.20 mm ⌚ 0.49 hrs ⚖️ 2 g 🖨️ Prusa MINI / MINI+



game_figurka1_2x_1color_02mm_pla_mini_29m.gcode

🌀 PLA 🌀 0.40 mm ≡ 0.20 mm ⌚ 0.49 hrs ⚖️ 2 g 🖨️ Prusa MINI / MINI+

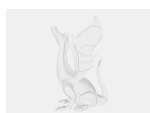
Other files



cedulky.pdf



manual.pdf



navod.pdf



cedulky.svg

License ©

This work is licensed under a
Creative Commons (4.0 International License)



Attribution

- ✗ | Sharing without ATTRIBUTION
- ✓ | Remix Culture allowed
- ✓ | Commercial Use
- ✓ | Free Cultural Works
- ✓ | Meets Open Definition