

# Code 77

By Robert Abbott

**Spelregels**  
**Règles du jeu**  
**Spielregeln**  
**Rules of the game**  
**Spelregler**  
**Spilleregler**



## Spelregels

### Inhoud van de doos

- 28 kaartjes met een gekleurd cijfer
- 23 vragenkaartjes
- 4 rekjes met op de achterzijde een diagram
- 1 blocnote met diagrammen
- 4 lijsten met alle vragen.

### Vorbereiding

De spelers krijgen ieder een rekje, een blocnote en een vragenlijst. De spelers zetten het rekje voor zich neer met de achterzijde (diagram) naar zich toe. De 23 vragenkaartjes worden goed geschud en met de tekstzijde naar beneden op een stapeltje gelegd. Dan worden de cijferkaartjes geschud; iedere speler krijgt 3 cijferkaartjes zonder dat de medespelers de cijfers kunnen zien. De spelers plaatsen de ontvangen kaartjes op het rekje van hun linker buurman, zo dat deze de cijfers niet kan zien. De kaartjes moeten voor alle andere spelers wel zichtbaar zijn. Iedere speler ziet nu de cijfers van de medespelers, maar niet de cijfers op het eigen rekje.

### Doel van het spel

Aan de hand van de gegeven antwoorden zo snel mogelijk de cijfers op het eigen rekje ontdekken. De cijfers achterhalen is voldoende, de kleur ervan melden is niet nodig.

### Hulpmiddelen

Teneinde uw opgave te vergemakkelijken heeft u drie hulpmiddelen. Op uw rekje staat een diagram, waarin alle cijfers die in het spel voorkomen in de juiste kleur staan afgebeeld. De blocnote benut u om cijfers weg te strepen en om aantekeningen te maken. U begint al met de cijfers weg te strepen die op de rekjes van de medespelers staan. Deze kunnen immers niet op het eigen rekje voorkomen.

Naast de lijst met vragen legt u de

blocnote. U kunt nu de gegeven antwoorden naast de vragen noteren, opdat u alles nog eens terug kunt lezen.

### Het spel

Om beurten nemen de spelers een vragenkaart, lezen hem hardop voor en geven naar waarheid antwoord op de gestelde vraag. De lezer geeft antwoord aan de hand van de cijfers **die hij ziet**; dus de cijfers van alle rekjes, behalve dat van hemzelf.

Bijvoorbeeld: op de vraag „Ziet u meer blauwe zevens of meer zevens van een andere kleur?” kan het antwoord luiden: „Meer blauwe” of „Meer van een andere kleur” of „Evenveel” (nl. als het aantal gelijk is of als er helemaal geen zevens zijn.) Gewoon een kwestie van tellen.

Ieder antwoord voegt voor iedereen, behalve de lezer, tenminste een beetje informatie toe. U kunt deze informatie m.b.v. de hulpmiddelen overzichtelijk maken. Vragenkaartjes die beantwoord zijn worden onder de stapel gelegd.

Als een speler meent de cijfers op zijn rekje te weten, mag hij dat op ieder moment melden en de gevonden oplossing kenbaar maken. (Nogmaals: alleen de cijfers moeten worden gemeld; niet de kleuren). Een juiste oplossing levert één punt op. Een oplossing is juist als **alle** cijfers goed geraten zijn. Een foutieve oplossing scoort 0 punten. In beide gevallen worden de kaartjes uit het rekje van die speler gehaald, naast de stapel gelegd en vervangen door drie nieuwe kaartjes. (Natuurlijk zonder dat die speler de 'nieuwe cijfers' kan zien.) Wie het eerst drie punten heeft, is de winnaar. Als de stapel cijferkaartjes nog maar 7 kaartjes bevat, worden de afgelegde kaartjes door de stapel geschud en weer gebruikt.

### Minder dan 4 spelers

Als er drie spelers zijn, worden toch



alle rekjes gevuld met kaartjes.  
Het onbemande rekje is voor alle spelers  
zichtbaar. De kaartjes van het  
onbemande rekje worden bij iedere juiste

oplossing vervangen. Ook als er twee  
spelers zijn, worden alle rekjes gevuld.  
Eén van de onbemande rekjes wordt bij  
iedere juiste oplossing vervangen.

## Codez 77

### Règles du jeu

#### Contenu de la boîte

- 28 cartes chiffrées. Les chiffres sont de 1 à 7, répartis comme suit: 1 **un** vert; 2 **deux** jaunes; 3 **trois** noirs; 4 **quatre** bruns; 5 **cinq**, dont 4 rouges et un noir; 6 **six**, dont 3 verts et 3 roses; 7 **sept**, dont 1 rose, 2 jaunes et 4 bleus.
- 23 cartes avec des questions.
- 4 réglettes. Sur leur verso un diagramme montrant la distribution des couleurs et des chiffres.
- 1 bloc-note avec diagrammes.
- 4 listes des 23 questions.

#### Préparatifs

Chaque joueur reçoit une réglette, un bloc-notes et une liste des questions. Placez la réglette devant vous, face vers le centre de la table. Sur son dos vous voyez à présent un diagramme triangulaire des 28 chiffres en couleurs. Battez les cartes des questions et posez le paquet comme talon face en bas sur la table. Puis battez soigneusement les cartes chiffrées et donnez-en 3 couvertes à chaque joueur. Le reste forme un second talon face en bas sur la table. Chacun ramasse les 3 cartes qu'il a reçues et les ajuste sur la réglette de son voisin de gauche, sans que celui-ci les voie. Le résultat est qu'à présent **chaque**

**joueur voit les chiffres des autres joueurs, mais pas les siens.**

#### But du jeu

Cherchez à découvrir, le plus vite possible, quels chiffres vous avez sur votre réglette.

#### Le jeu

Jouez à tour de rôle. A chaque tour prenez une carte du talon des questions, indiquez-en le numéro, puis lisez la question à haute voix et donnez une réponse véridique.

Par exemple, à la question No 16, "Voyez-vous plus de **sept** bleus ou plus de **sept** d'autres couleurs?" vous pouvez répondre, selon ce que vous voyez sur les réglettes des autres joueurs, "Plus de bleus," ou "Plus d'autres couleurs," ou "Même nombre," si vous en voyez autant, ou si vous n'en voyez aucun.

Chaque question rend tout au moins un minimum d'information à chacun des joueurs, excepté à celui qui la pose. Notez tout de suite ces informations sur votre bloc-notes. (Voir sous **Quelques conseils**, ci-dessous.)

Une fois la réponse donnée, la carte est remise sous le paquet.

A n'importe quel moment; si vous croyez avoir découvert quels chiffres vous avez sur votre réglette, vous pouvez donner votre résultat. Vous n'avez à déclarer que les chiffres, pas les couleurs.