

Inhoud van de doos

- 28 Stenen met een gekleurd cijfer
- 23 Vragenkaarten
 - 4 Tricodakaarten (diagrammen)
 - 4 Standaards
 - 1 Notitieblok met formulieren
 - 1 Handleiding

Voorbereiding

De spelers krijgen ieder een standaard, een blad uit het notitieblok en een Tricodakaart. Ze zetten de standaard voor zich neer, met de kant waarop de stenen geplaatst kunnen worden van zich af. De 23 vragenkaarten worden goed geschud en met de tekstzijde naar beneden op een stapel gelegd. Dan worden de cijferstenen, met de achterkant naar boven, goed gehusseld. Vervolgens krijgt iedere speler 3 cijferstenen zonder dat de medespelers de cijfers kunnen zien.

De spelers plaatsen de ontvangen cijferstenen op de standaard van hun linker buurman, zodanig dat deze de cijfers niet kan zien. De cijferstenen moeten voor alle andere spelers wel zichtbaar zijn. Iedere speler ziet nu de cijfers van de medespelers, maar niet de cijfers op de eigen standaard.

Doel van het spel

De bedoeling van het spel is dat de spelers zo snel mogelijk de cijfers achterhalen die op de eigen standaard staan. Dit kan door goed na te denken over de informatie die gegeven wordt met behulp van de vragenkaarten.

Hulpmiddelen

Op de Tricodakaart staat een diagram waarin alle cijfers die in het spel voorkomen in de juiste kleur staan afgebeeld.

Op het notitieformulier staan ook diagrammen. Daarop kunnen cijfers worden weggestreept waarvan de speler concludeert dat die zeker niet op zijn standaard staan. Aan het begin van het spel kunnen de cijfers weggestreept worden die op de standaards van de medespelers staan. Deze kunnen immers niet op de eigen standaard voorkomen. Gedurende het spel komt een speler tot de conclusie dat nog meer cijfers niet op zijn standaard kunnen staan. Ook die cijfers kunnen worden weggestreept op het notitieformulier. Ook kan het zijn dat een speler al

concludeert dat 1 of 2 cijfers beslist op de eigen standaard moeten staan. Die cijfers kunnen dan omcirkeld worden.

Het notitieformulier biedt ook de mogelijkheid om gegeven antwoorden naast de vraagnummers te noteren.

Mocht de speler behoefte hebben om een eerder gestelde vraag nog eens te lezen, dan kan de genummerde vragenlijst.

Het spel

De spelers bepalen wie mag beginnen. De gekozen speler neemt de bovenste vragenkaart van de stapel, leest die hardop voor en geeft antwoord op de gestelde vraag. De vraag gaat over de cijfers die de speler kan zien en dus niet over de cijfers op zijn eigen standaard.

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" (namelijk als het aantal gelijk is of als er helemaal geen zevens zijn.) Dit is dus gewoon een kwestie van tellen.

Ieder antwoord voegt voor iedereen, behalve de lezer, een beetje informatie toe. Vragenkaarten die beantwoord zijn worden onder de stapel gelegd.

Als een speler meent de cijfers op zijn standaard te weten, mag hij dat op ieder moment melden en de gevonden oplossing kenbaar maken. Alleen de cijfers moeten worden gemeld; niet de kleuren. Een juiste oplossing levert één punt op. Een oplossing is juist als alle cijfers goed geraden zijn. Een foutieve oplossing scoort geen punten. In beide gevallen worden de cijferstenen uit de standaard van die speler gehaald, naast de stapel gelegd en vervangen door drie nieuwe cijferstenen, natuurlijk zonder dat die speler de "nieuwe cijfers" kan zien.

Wie het eerst drie punten heeft, is de winnaar. Als de laatste vragenkaart is gespeeld worden de afgelegde kaarten geschud en opnieuw gebruikt.

Minder dan 4 spelers

Als er drie spelers zijn, worden toch alle standaards gevuld met cijferstenen. De standaard zonder speler is voor alle spelers zichtbaar. De cijferstenen van deze standaard worden bij iedere juiste oplossing vervangen. Ook als er twee spelers zijn, worden alle standaards gevuld. Eén van de standaards zonder speler wordt bij iedere juiste oplossing vervangen.



FR Règles du jeu

Contenu de la boîte

- 28 Jetons avec chiffre en couleur
- 23 Cartes avec questions
- 4 Cartes Tricoda (diagrammes)
- 4 Présentoirs
- 1 Bloc-notes avec formulaires
- 1 Mode d'emploi

Préparation

Les joueurs reçoivent chacun un présentoir, une feuille du bloc-notes et une carte Tricoda. Ils posent le présentoir devant eux, le côté sur lequel les jetons peuvent être placés orienté vers l'extérieur, masqué de leur vue. Les 23 cartes de question sont bien mélangées et posées en pile côté texte vers le bas. Ensuite, les jetons chiffrés sont bien brassés, dos vers le haut. Chaque joueur reçoit alors 3 jetons chiffrés sans que les autres joueurs puissent voir les chiffres.

Les joueurs placent les jetons qu'ils ont reçus sur le présentoir de leur voisin de gauche pour que ce dernier ne puisse pas les voir. Les jetons chiffrés doivent être bien visibles pour tous les autres joueurs. Chaque joueur voit à présent les chiffres des autres joueurs mais pas ceux qui sont sur son propre présentoir.

But du jeu

L'objectif du jeu est que les joueurs retrouvent aussi vite que possible les chiffres qui se trouvent sur leur propre présentoir. Ceci est possible en réfléchissant bien aux informations données à l'aide des cartes de question.

Outils

La carte Tricoda comporte un diagramme dans lequel tous les chiffres qui apparaissent dans le jeu sont illustrés dans la bonne couleur.

Le formulaire de notes comporte aussi des diagrammes. Sur celui-ci, les chiffres peuvent être biffés, ce qui permet au joueur de conclure qu'ils ne sont certainement pas sur son présentoir. Au début du jeu, les chiffres qui se trouvent sur les présentoirs des autres joueurs peuvent être biffés. Ceux-ci ne peuvent en effet pas se trouver sur son propre présentoir. Pendant le jeu, un joueur peut conclure que d'autres chiffres ne peuvent pas non plus se trouver sur son présentoir. Ces chiffres-là peuvent aussi être biffés du formulaire de notes.

Il se peut également que le joueur ait déjà conclu que 1 ou 2 chiffres doivent vraiment se trouver sur son présentoir. Ces chiffres peuvent alors être entourés. Le formulaire de notes offre aussi la possibilité de noter les réponses données à côté des numéros de question.

Si le joueur a besoin de lire encore une fois une question posée précédemment, la liste de questions numérotée jointe à ce mode d'emploi peut alors être consultée.

Le jeu

Les joueurs déterminent qui peut commencer. Le joueur sélectionné prend la carte de questions du dessus de la pile, la lit tout haut et répond à la question posée. La question concerne les chiffres que le joueur peut voir et non ceux qui se trouvent sur son propre présentoir.

Par exemple : À la question « Voyez-vous plus de sept bleus ou plus de sept d'une autre couleur ? », la réponse peut être : « Plus de bleus » ou « Plus d'une autre couleur » ou « Éventuellement » (notamment quand le nombre est égal ou qu'il n'y a pas de sept). C'est donc juste une question de comptage.

Chaque réponse ajoute pour chacun un peu d'informations, sauf pour le lecteur. Les cartes de question auxquelles il a été répondu sont mises sous la pile.

Quand un joueur prétend connaître les chiffres sur son présentoir, il peut le signaler à tout moment et énoncer la solution trouvée. Seuls les chiffres doivent être mentionnés, pas les couleurs. Une bonne réponse donne un point. Une solution est correcte lorsque tous les chiffres ont été correctement devinés. Une solution erronée ne donne pas de point. Dans les deux cas, les jetons chiffrés sont prélevés du présentoir de ce joueur, posés à côté de la pile et remplacés par trois nouveaux jetons, bien entendu sans que le joueur puisse voir les « nouveaux chiffres ».

Celui qui a obtenu trois points le premier est le vainqueur. Lorsque la dernière carte de question a été jouée, les cartes posées sont à nouveau mélangées et utilisées.

Moins de 4 joueurs

S'il y a trois joueurs, tous les présentoirs sont quand même complétés de jetons. Le présentoir sans joueur est visible de tous les joueurs. Les jetons de ce présentoir sont remplacés à chaque bonne solution trouvée. S'il n'y a que deux joueurs, tous les présentoirs sont complétés. Un seul des présentoirs sans joueur est remplacé à chaque bonne solution trouvée.