

THINK

STR8!



 **Spielregel**

 **Rules**

 **Règles**

 **Spelregels**

 **Instrukcja**

 **Spelregler**

THINK STR8!



Ein spannendes Deduktionsspiel
für 2 – 4 Spieler ab 10 Jahren

ZIEL DES SPIELS

... ist es, die eigenen Zahlen zu erraten. Wer dabei die meisten Punkte kassiert, gewinnt das Spiel.

INHALT

- 4 Kartenhalter
- 48 Karten mit den Zahlen von 0 bis 7 in 6 Farben
- 4 Zählsteine in den 4 Spielerfarben
- 1 Spielplan mit 4 Tippleisten
- 7 Tipplättchen in 7 verschiedenen Größen
- 3 Farbwürfel
- 1 Ermittlungsblock

Zusätzlich benötigt ihr noch einen Bleistift für jeden und bei Bedarf ein Radiergummi (nicht im Spiel enthalten).

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel müsst ihr vorsichtig die Karten aus den Stanztableaus lösen. Es ist wichtig, dass sie dabei nicht beschädigt werden, damit sie nicht gezinkt sind.

Als Erstes stellt ihr vor jeden Spieler einen **Kartenhalter**. Spielt ihr mit weniger als vier Spielern, stellt ihr die restlichen Kartenhalter so auf, dass alle sie gut sehen können. Den **Spielplan** legt ihr für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Anschließend stellt ihr für jeden Spieler einen **Zählstein** auf das Zählleisten-Startfeld mit dem Pfeil und stapelt sie aufeinander. Die **Tipplättchen** und die **Farbwürfel** kommen in Griffweite auf den Tisch. Mischt die **Karten** nach Farben getrennt und legt die einzelnen Stapel verdeckt neben den Spielplan.

Hinweis für die ersten Partien:

Für die ersten Spiele empfehlen wir, nur mit 5 Kartenfarben zu spielen. Dazu legt ihr alle grauen Karten wieder zurück in die Schachtel. Wird im Spielverlauf Grau gewürfelt, darf der Würfler diese(n) Würfel auf eine Farbe seiner Wahl drehen (bei mehreren Würfeln auch auf unterschiedliche Farben).

Eine Karte von jeder Farbe legt ihr, ohne sie anzusehen, zurück in die Schachtel. Diese Karten benötigt ihr während des Spiels nicht mehr. Ihr solltet aber im Hinterkopf behalten, dass von jeder Farbe eine der Zahlen von 0 bis 7 nicht im Spiel ist.

Jeder von euch nimmt nun von jeder Farbe eine Karte, die ihr jeweils mit der Rückseite zu euch in eure Kartenhalter steckt. Am besten haltet ihr dabei die Farbreihenfolge vom Block ein.

ACHTUNG: Ihr dürft eure eigenen Karten NICHT ansehen. Ihr seht also nur die Kartenvorderseiten eurer Mitspieler.

Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, füllt ihr die übrigen Kartenhalter ebenfalls mit Karten auf (eine pro Farbe), so dass alle sie gut sehen können.



Hinweis:

Egal ob ihr zu zweit, dritt oder viert spielt, es werden immer alle Kartenhalter aufgestellt und mit Karten gefüllt. Spielt ihr z.B. zu zweit, gibt es also zwei Kartenhalter, die keinem Spieler gehören, in denen aber trotzdem für beide Spieler sichtbar Karten aufgestellt werden.

Jeder legt nun ein Blatt vom **Ermittlungsblock** vor sich und nimmt sich einen Stift. malt die Zahlen in den entsprechenden Farben, die ihr bei euren Mitspielern bzw. auf den Kartenhaltern ohne Mitspieler seht, auf eurem Blatt komplett aus, denn diese Karten könnt ihr auf keinen Fall jetzt oder im weiteren Verlauf des Spiels selbst auf eurem Kartenhalter haben. Haltet eure Ermittlungsblätter vor euren Mitspielern geheim.

Wichtig: Wenn ihr später Rückschlüsse auf eure Karten zieht, ist es wichtig, dass ihr noch unterscheiden könnt, welche Zahlen ihr nicht haben könnt, da ihr sie gesehen habt, und welche Zahlen ihr aufgrund von Rückschlüssen nicht glaubt zu haben.

- Zahlen, die ihr gesehen habt, malt ihr daher komplett aus;
- Zahlen, die ihr allein aufgrund von Rückschlüssen ausschließt, kreuzt ihr nur an.

Es kann nämlich passieren, dass ihr Karten von eurem Kartenhalter austauschen müsst. In dem Fall radiert ihr dann einfach alle Kreuze weg und lasst die ausgemalten Zahlen weiterhin ausgemalt.

Jetzt kann die Partie beginnen!

Spielaufbau für 2 Spieler:



SPIELABLAUF

Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt.

- Zu zweit spielt ihr 10 Runden,
- zu dritt spielt ihr 9 Runden und
- zu viert spielt ihr 8 Runden.

Hinweis:

Auf dem Ermittlungsblock sind die entsprechenden Zeilen markiert.

☾	
☾	
☾	4
☾	3
☾	2

Jede Runde läuft wie folgt ab:

- 1. Würfeln (einer für alle)
- 2. Einschätzung abgeben (jeder für sich selbst)
- 3. Einschätzungen kontrollieren und Punkte kassieren (die anderen kontrollieren, du kassierst evtl. Punkte; gilt für alle Spieler)

1. Würfeln

Derjenige von euch, der auf der Zählleiste hinten liegt, würfelt mit den 3 Würfeln. Bei Gleichstand würfelt derjenige, der mit seinem Zählstein oben steht (kommt ihr beim Punkte zählen auf das Feld eines Mitspielers, stellt ihr euren Stein auf den des Mitspielers). Der Würfler darf nun entscheiden, ob er den Würfelwurf so akzeptiert. Falls nicht, darf er **einen** Würfel auf eine Farbe seiner Wahl drehen. Stehen die Würfel Farben fest, legt er die Würfel auf die dazu passenden Felder auf dem Spielplan.

Hinweis: Spielt ihr die Einstiegsvariante ohne Grau, darf der Würfler, wenn er Grau würfelt, diese(n) Würfel zusätzlich auf eine beliebige Farbe drehen.

Jeder kreuzt nun auf seinem Ermittlungsblatt in den Würfelspalten die gewürfelten Farben an und lässt dabei noch genug Platz in dem Kästchen, um später eventuell noch eine Zahl dazuschreiben.

▲	✗	✗	+	✗	☾
▲	✗	★	+	●	✗✗
✗✗	◆	★	+	●	✗

2. Einschätzungen abgeben

Schaut euch die Farben auf den Würfeln an und überlegt, welche Zahlen **in diesen Farben** ihr wohl auf euren Kartenhaltern haben könntet.

Hinweis: Einige Zahlen könnt ihr schon ausschließen, da ihr die Karten eurer Mitspieler seht. Die Notizen auf eurem Ermittlungsblatt helfen euch dabei!

Hast du gewürfelt, darfst du als Erster eines der Tipplättchen auswählen. Die anderen Spieler wählen anschließend ebenfalls Tipplättchen aus, und zwar der Zweitletzte auf der Zählleiste als Zweites, dann der Drittletzte etc.

Mit den Tipplättchen gebt ihr jetzt Einschätzungen ab, die eure eigenen Karten betreffen. Wählt einen Zahlenraum auf euren Tippleisten, von dem ihr glaubt, dass die Summe eurer Zahlen in diesem Bereich liegt. Legt dazu das Plättchen auf eure Tippleiste. Diesen Schritt könnt ihr alle gleichzeitig machen.

Beispiel: Katrin hat gelb, grün und blau gewürfelt. Sie hat noch nicht viele Informationen über ihre Karten in diesen Farben gesammelt, darum entscheidet sie sich für ein Tipplättchen, das einen recht großen Zahlenraum abdeckt. Sie vermutet, dass die aufaddierte Summe ihrer Zahlen zwischen 9 und 15 liegt. Sie nimmt sich das Plättchen, das 7 Felder abdeckt, und legt es auf die Zahlen von 9 bis 15. Die anderen Spieler überlegen ebenfalls, was die Summe ihrer eigenen gelben, grünen und blauen Zahlen ergeben könnte. Sie wählen dann in der Reihenfolge, wie sie auf dem Spielplan stehen, ein Tipplättchen aus (als Nächstes der Zweitletzte, dann der Drittletzte etc.) und platzieren es auf ihren Tippleisten.



3. Einschätzungen kontrollieren und Punkte kassieren

Jetzt prüft ihr reihum, beginnend beim Startspieler, ob eure Einschätzungen richtig sind.

Achtung! Ihr dürft dabei eure eigenen Karten nicht ansehen, sondern bekommt von euren Mitspielern Hinweise.

Liebe Spieler! Bitte rechnet für die Hinweise ganz genau, damit keine Fehler passieren. Habt ihr auch nur einmal eine falsche Aussage getroffen, sind für den betroffenen Spieler seine Rückschlüsse nichts mehr wert!

Das Plättchen liegt richtig

Die Summe der Zahlen der gewürfelten Farben liegt innerhalb des Zahlenraums, auf dem das Tipplättchen liegt. Deine Mitspieler sagen dir jetzt, dass dein geschätzter Zahlenraum richtig ist. Notiere den Zahlenraum in der rechten Spalte auf deinem Ermittlungsblatt. Du weißt jetzt, dass die Summe der Zahlen in den gewürfelten Farben in dieser Spanne liegt.

☾	8 - 13
✗✗	0 - 5
✗	11 - 21
☾	9 - 15
☾	

Anschließend darfst du so viele Punkte auf dem Spielplan vorwärts gehen, wie auf dem Tipplättchen angegeben ist.

Das Plättchen liegt nicht richtig

Die Summe der Zahlen liegt nicht innerhalb des geschätzten Zahlenraums. Deine Mitspieler sagen dir jetzt, dass dein Tipp zu hoch war, wenn er wirklich zu hoch war, oder dass er zu niedrig war, wenn er wirklich zu niedrig war (bei allen Hinweisen muss immer die Wahrheit gesagt werden).

Ausnahme: Hast du das kleinste Tipplättchen gewählt (das die meisten Punkte bringt), dürfen dir deine Mitspieler nicht sagen, ob der Tipp zu hoch oder zu niedrig war.

Notiere dir jetzt den Zahlenraum, der richtig gewesen wäre, in der rechten Spalte deines Ermittlungsblatts. Da du falsch getippt hast, darfst du nicht auf dem Spielplan vorwärtsgehen.

Beispiel: Inka hat eine Spanne von 4 bis 10 getippt. Ihre Mitspieler sagen ihr, dass die Summe ihrer Zahlen höher ist. Sie weiß jetzt also, dass die Summe ihrer Zahlen zwischen 11 und 21 liegt, und schreibt dies in die rechte Spalte ihres Ermittlungsblatts. Anschließend wird die Einschätzung des nächsten Spielers kontrolliert.



Karte austauschen

Wenn bei allen Spielern die Tipplättchen kontrolliert wurden, müssen nun diejenigen, die falsch getippt haben, in der Reihenfolge, wie sie auf dem Spielplan stehen (der Letzte zuerst etc.) eine Karte von ihrem Kartenhalter austauschen. Lege dazu eine Karte deiner Wahl von deinem Kartenhalter offen neben dir ab, so dass alle Spieler sie sehen können. Anschließend ziehst du vom verdeckten Stapel dieser Farbe eine neue Karte und steckst sie in deinen Kartenhalter, ohne die Karte anzusehen.

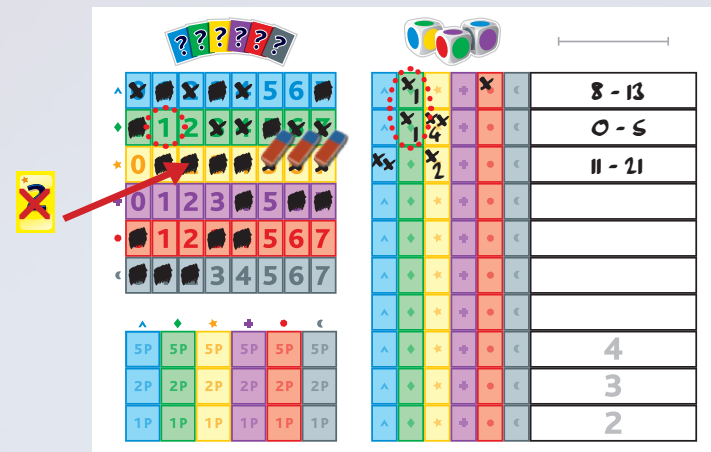
Achtung! Du kannst nur eine Karte von einer Farbe ablegen, von der es noch Karten zum Nachziehen gibt! Vergiss nicht, die Zahl von der abgelegten Karte auf deinem Ermittlungsblatt vollständig auszumalen! Diese Zahl schreibst du auch in die betreffende Würfelspalte der aktuellen Runde. So kannst du genauere Rückschlüsse auf die anderen Farben ziehen, die bisher gleichzeitig mit der von dir abgelegten Farbe gewürfelt wurden.

Hinweis: Durch das Ablegen der Karte bekommst du also eine weitere Information.

Andererseits verlierst du auch Informationen, da du die abgelegte Karte nicht mehr auf dem Kartenhalter hast. Alle Schlüsse, die du bereits für diese Farbe gezogen hast, sind also nicht mehr gültig. Radiere deine Rückschlüsse (mit Kreuzchen markiert) am besten wieder aus. Deine Mitspieler bekommen ebenfalls eine weitere Information, da sie deine neue Karte sehen können.

Beispiel: Markus legt seine gelbe Karte ab. Es ist eine 2. Er malt die gelbe 2 auf seinem Ermittlungsblatt aus. Anschließend radiert er die Kreuze von der 5, 6 und 7 weg. Diese hatte er im Spielverlauf gemacht, da er aus den vorherigen Runden den Schluss gezogen hatte, dass er keine gelbe 5, 6 oder 7 haben kann. Da er nun aber die 2 abgelegt hat, sind diese Zahlen jetzt wieder möglich. Außerdem schreibt er eine 2 in das gelbe Würfelfeld der aktuellen Runde. Er weiß so, in welcher Runde er

die 2 abgelegt hat. Er kann nun genauere Rückschlüsse auf die zusammen mit der 2 gewürfelten Farben ziehen. Er schreibt außerdem in die Würfelreihe darüber eine 4, da in der vorherigen Runde zweimal gelb gewürfelt wurde (2+2). Da er in der Runde richtig getippt hat, dass seine Zahlen zwischen 0 und 5 liegen, weiß er nun, dass seine grüne Karte auf jeden Fall eine 1 sein muss.



Habt ihr die Zahlenräume von allen Mitspielern ausgewertet, legt ihr alle Tipplättchen wieder zurück neben den Plan und die nächste Runde beginnt.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn ihr

- zu zweit 10 Runden,
- zu dritt 9 Runden und
- zu viert 8 Runden gespielt habt.

Am Ende dürft ihr Tipps zu den Karten auf euren Kartenhaltern abgeben. Für die finalen Tipps nutzt ihr das Feld unten links auf eurem Ermittlungsblatt. Für jede Farbe könnt ihr einen, zwei oder drei Tipps abgeben, je nachdem wie sicher ihr euch seid und wie viel ihr riskieren wollt. Je mehr Tipps ihr abgibt, desto weniger Punkte bekommt ihr allerdings, auch wenn die richtige Antwort dabei ist! Wenn alle Spieler ihre Tipps eingetragen haben, wird aufgelöst. Vergleicht reihum die Tipps jedes Spielers mit seinen Karten, beginnend beim letzten Spieler auf der Zählleiste.

Hast du richtig getippt, war also die richtige Zahl bei deinen Tipps dabei, bekommst du folgende Punkte:

- Bei einem abgegebenen Tipp: 5 Punkte,
- bei zwei abgegebenen Tipps: 2 Punkte,
- bei drei abgegebenen Tipps: 1 Punkt.

5P	5P	5P	5P	5P	5P
2P	2P	2P	2P	2P	2P
1P	1P	1P	1P	1P	1P

Ziehe deinen Zählstein die entsprechende Anzahl Felder auf dem Spielplan vor. Für jede Karte, die du nicht erraten hast, musst du zwei Felder auf dem Spielplan zurückgehen. Der Spieler, der am Ende am weitesten auf dem Spielplan vorne steht, gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstands gewinnt derjenige, der im Stapel unten steht. Sollte dann immer noch Gleichstand herrschen, teilen sich die am Gleichstand beteiligten Spieler den Sieg.

Beispiel einer Wertung:

Vor der Endwertung führt Markus. Er ist sich bei einigen Karten allerdings nicht sicher, welche Zahlen er hat, da er auf seinem Ermittlungsblatt oft noch zwei oder drei leere Felder pro Farbe hat. Nur bei Grün ist er sich sicher, dass er die 1 hat. Er gibt daher in der Endwertung für Blau, Gelb, Grau und Rot 3 Tipps ab, für Lila 2 und für Grün 1. Bei jeder Farbe ist der richtige Tipp dabei. Er bekommt daher folgende Punkte: Jeweils 1 Punkt für die blaue, gelbe, graue und rote Karte (3 abgegebene Tipps, die richtige Zahl war dabei), 2 Punkte für die lilafarbene Karte und 5 Punkte für die grüne Karte. Er darf also 11 Punkte auf dem Spielplan vorwärtsgehen.

Inka war etwas mutiger mit ihren Tipps, lag aber auch einmal falsch. Sie bekommt für Blau und Gelb je 2 Punkte, für Grün und Rot je 5 Punkte, für Lila 1 Punkt. Grau hat sie leider falsch geschätzt, dafür zieht sie 2 Punkte wieder ab. Sie bekommt also 13 Punkte.

Katrin liegt an dritter Stelle. Sie muss ein bisschen riskieren, wenn sie noch Punkte aufholen möchte. Darum entscheidet sie sich, für Gelb nur einen einzigen Tipp abzugeben, obwohl sie sich nicht sicher ist, ob sie die 5 oder die 6 hat. Sie entscheidet sich für die 6, hat aber leider die 5. Sie bekommt also für Blau und Grün je 1, für Grau 2 und für Rot und Lila jeweils 5 Punkte, für Gelb zieht sie 2 Punkte ab. Sie bekommt also 12 Punkte.

Thomas ist vor der Schlusswertung Letzter. Er hat während des Spiels oft falsche Zahlenräume geraten, aber dadurch auch mehr Informationen über seine Zahlen erhalten. Er geht daher das Risiko ein und tippt bei Grün, Grau und Rot nur eine Zahl. Bei Blau, Lila und Gelb tippt er 2 Zahlen. Sein Mut wird belohnt, er hat alle Karten richtig erraten und bekommt daher 21 Punkte. Damit zieht er an den andern vorbei und hat das Spiel gewonnen.

2P	1P	3	5L	5L	0
4P	2P	4	4	6	4
7P	1P	5	1P	7	7

$$1 + 5 + 1 + 2 + 1 + 1 = 11$$

7	1	4	4	6	0
---	---	---	---	---	---

1P	0	1P	0	1P	1P
4P	2P	2	2	2P	2P
1P	1P	1P	5	1P	1P

$$2 + 5 + 2 + 1 + 5 - 2 = 13$$

1	0	1	0	1	2
---	---	---	---	---	---

0	1P	6	7	4	5
2P	3	2P	2P	2P	6
6	4P	1P	1P	1P	1P

$$1 + 1 - 2 + 5 + 5 + 2 = 12$$

6	2	5	7	4	5
---	---	---	---	---	---

4P	6	6	5L	5	3
5	2P	7	2	2P	2P
1P	1P	1P	1P	1P	1P

$$2 + 5 + 2 + 2 + 5 + 5 = 21$$

5	6	7	1	5	3
---	---	---	---	---	---

© 2015 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Autor: Leo Colovini
Design: kinetic / Sabine Kondirolli
Redaktion: Tina Landwehr

Hersteller:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erststichungsgefahr durch Kleinteile.
Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.

& friends
HUCH!

THINK STR8!



An exciting game of deduction for 2 to 4 players aged 10 years and up



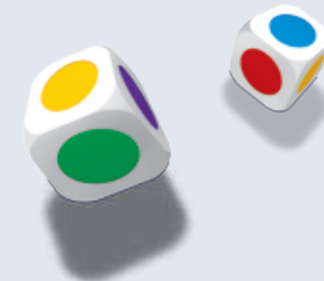
AIM OF THE GAME

... is to be the first to guess his own numbers. The player to get the most points wins the game.

INHALT

- 4 card holders
- 48 cards with the numbers 0 to 7 in 6 colours
- 4 cylinder stones in each of the 4 players' colours
- 1 game board with 4 betting tracks
- 7 betting tokens in 7 different sizes
- 3 coloured dice
- 1 deduction pad

Furthermore, you need one pencil per person and perhaps a rubber (not included in the game).



GAME SET-UP

Before the first game, you must carefully press the cards out of the perforated boards. Be very careful not to damage them in doing so, so that the cards do not become marked.

Place a **card holder** in front of each player. If there are less than four players playing, then place the remaining card holders in such a way that everyone can see them well.

Place the **game board** in the centre of the table, easily accessible for everyone. Then place one **cylinder stone** for each player on the start square with the arrow and stack them one on top of the other. The **betting tokens** and the **coloured dice** are placed within easy reach on the table.

Shuffle the **cards**, keeping the colours separate, and place the individual stacks face down next to the game board.

Note for the initial games:

For the first few games, we recommend playing with 5 card colours only. So, return all the grey cards to the box. If during the game, grey is thrown, the thrower may turn this die (these dice) onto a colour of his choice (in the case of several dice, also onto different colours).

Without looking at them, return one card of each colour back to the box. You will not need these cards any more during the game. However, you should keep at the back of your mind that one of the numbers 0 to 7 of each colour is not in the game.

Now, each one of you takes one card of each colour and places it in your card holder, facing away from you. It's best if you keep to the colour sequence on the pad.

ATTENTION: You may NOT look at your own cards. You can only see the front side of your fellow players' cards.

If two or three people are playing, fill the remaining card holders with cards (one per colour), so that everyone can see them clearly.

Note: No matter whether two, three or four of you are playing, all card holders are always placed in position and filled with cards. For example, if two of you are playing, there are two card holders which do not belong to anyone, but in which cards have been inserted and which are clearly visible for both players.

Now each player places a sheet from the deduction pad in front of him on the table and takes a pencil. Completely black out those boxes containing the numbers of your fellow players and those on the card holders without players, since in no way will you be able to have those cards in your card holder, neither now nor during the game. Do not let your fellow players see your deduction sheet.

Important: When you later draw conclusions on your cards, it is important to be able to differentiate between the numbers that you cannot have because you have seen them and the numbers you believe you don't have based on deduction.

- Therefore, completely black out boxes with numbers that you have seen;
- and only cross out those boxes with numbers that you exclude purely on the grounds of deduction.

It can happen that you must exchange cards from your card holder. In that case, simply rub out all crosses and leave the blacked out boxes as they are.

Now the game can begin!

Game set-up for 2 players:



HOW TO PLAY

The game is played over a number of rounds.

- 2 players play 10 rounds,
- 3 players play 9 rounds, and
- 4 players play 8 rounds.

Note:

the corresponding lines are marked on the deduction sheet.

4
3
2

Play each round as follows:

- 1. throwing the dice (one for all)
- 2. placing your bets (each for himself)
- 3. checking bets and score points (the others check, the player being checked possibly gets points; applies to all players in turn)

1. Throwing the dice

The player who is last on the scoring track throws the 3 dice. In the event of a tie, the player whose cylinder stone is on top throws the dice (if you land on a fellow player's space when counting up the points, place your stone on top of the other player's stone). The player throwing the dice may now decide whether he accepts the dice throw as it is. If not, then he may turn **one** die onto a colour of his choice. When the dice colours are set, he places the dice onto the corresponding spaces on the game board.

Note: When playing the introductory version without grey, and the dice thrower throws grey, he may also turn this die (these dice) onto any other colour.

On his deduction sheet, each player makes a cross in the dice column against the colour thrown and leaves enough space in the box to add another number later, if necessary.

▲	✗	✗	+	✗	☾
▲	✗	★	+	●	✗✗
✗✗	◆	★	+	●	✗

2. Placing your bets

Take a look at the colours on the dice and think about which numbers in these colours you could possibly have in your card holders.

Note: You can already exclude some numbers, because you can see the cards of your fellow players. The notes on your deduction sheets will help you!

When you have had your throw, you are the first one to choose one of the betting tokens. The other players also choose betting tokens, the second last on the scoring track is the second one to choose, then the third last etc.

Use the betting tokens to express your estimation of your own cards. Choose a number range on your scoring track where you believe the sum of your numbers to be. Place your betting token on your betting track. You can all do this at the same time.

Example: Katrin has thrown yellow, green and blue. She has not collected much information about her cards in these colours yet, so she decides to use a betting token that covers a relatively large number range. She assumes that the sum of her numbers lies between 9 and 15. She takes the token that covers up 7 spaces and places it on the numbers 9 to 15. The other players also reflect on what the sum of their own yellow, green and blue numbers could be. Then, in the order they stand on the game board, they each choose a betting token (the next one to go is the second last, then the third last etc.) and place it on their betting tracks.



3. Checking the bets and scoring points

Now take it in turns, beginning with the starting player, and check to see if your bets are correct.

Attention! You are not allowed to look at your own cards, but receive hints from your fellow players instead. They tell you, whether your bet was right or wrong.

Dear players! Count up exactly before you pass on the information, so that no mistakes are made. If you make only one mistake, a player's deductions are of no more use to him!

The token is lying in the right position

The sum of the numbers of the colours thrown is within the number range covered by the betting token. Now your fellow players tell you that your estimated range is correct. Note down the number range in the right hand column of your deduction sheet. Now you know that the sum of the numbers of the colours thrown is within this range.

☾	8 - 13
xx	0 - 5
x	11 - 21
☾	9 - 15
☾	

Then you may move as many spaces forwards on the game board as is stated on the betting token.

The token is not lying in the right position

The sum of the numbers is not within the estimated number range.

Your fellow players tell you now that your bet was too high, if, indeed, it was too high, or that it was too low, if, indeed, it was too low (when giving someone hints, you must always tell the truth).

Exception: If you have chosen the smallest betting token (which results in the most points), your fellow players may not tell you whether your bet was too high or too low.

Now note down the number range that would have been correct in the right hand column of your deduction sheet.

Since your estimation was wrong, you may not move forwards on the game board.

Example: Inka has estimated a range of 4 to 10. Her fellow players tell her that the sum of her numbers is higher. Therefore, she knows that the sum of her numbers is between 11 and 21, and writes this down in the right hand column of her deduction sheet. Subsequently, the next player's bet is checked.



Exchanging cards

After all players' betting tokens have been checked, those players that did not bet correctly must exchange one of the cards from their cardholder, in the same order as they are placed on the game board (the last one first etc.). Place any one card from your cardholder face up next to you, so that it can be seen by all players. Then draw one new card, face down, from the stack of the same colour and insert it into your cardholder, without looking at it.

Attention! You can only discard a card of any one colour, if there are still cards of that colour on the draw pile!

Do not forget to completely black out the box with the number of the discarded card on your deduction sheet! Also, write this number in the corresponding dice column of the current round. Thus, you can draw more exact conclusions regarding the other colours were previously thrown together with the colours already discarded by yourself.

Note: By discarding a card, you gain more information. On the other hand, you also lose information, since you no longer have the card on your cardholder. All deductions you have already made for this colour now no longer apply. It's a good idea to erase your deductions (marked with crosses) to avoid confusion.

Your fellow players also get additional information, since they can see your new card.

Example: Markus discards his yellow card. It is a 2. He blacks out the box with the yellow 2 on his deduction sheet. Then he rubs out the crosses on 5, 6 and 7. He had marked these during the game, since in the previous rounds he had deduced that it was not possible for him to have a yellow 5, 6 or 7. Now that he has discarded the 2, these numbers are possible again.

Furthermore, for the current round he also writes a 2 in the yellow dice space. That way, he knows in which round he discarded the 2. Following that, he can make more exact conclusions concerning the other colours thrown together with the 2. He also writes a 4 in the dice column above, since in the previous round yellow was thrown twice (2+2). Since his bet for that round was correct, that his numbers were between 0 and 5, he now knows that in any case his green card must be a 1.

Once you have checked the number ranges of all players, place all your betting tokens back beside the board and the next round begins.

END OF THE GAME

The game ends, when

- you have completed 10 rounds in a game of two players,
- you have completed 9 rounds in a game of three players and
- you have completed 8 rounds in a game of four players.

At the end, you may place bets on the cards in your cardholders. For your final bets, use the space at the bottom left on your deduction sheet. For each colour, you can place one, two or three bets, depending on how sure you are and how much you want to risk. However, the more bets you place, the less points you score, even if you have given the correct answer! When all players have placed their bets, the task is resolved. Compare each player's bets with his cards, beginning with the last player on the scoring track.

If you have bet correctly, and the right number was among your bets, you score the following points:

- for one bet placed: 5 points,
- for two bets placed: 2 points,
- for three bets placed: 1 point.

5P	5P	5P	5P	5P	5P
2P	2P	2P	2P	2P	2P
1P	1P	1P	1P	1P	1P

Move your cylinder stone the corresponding number of spaces forwards on the game board. For every card that you did not guess, you must move backwards 2 spaces on the game board. At the end, the player standing foremost on the game board wins the game. In the event of a tie, the player standing at the bottom of the stack wins. Should there still be a tie players sharing the tie share the victory.

Example of scoring:

Markus is in the lead before the final scoring. However, regarding his own cards he is not sure which numbers he has, since he still often has two or three empty spaces per colour on his deduction sheet. Only with green, is he sure that he has a 1. So for his final turn he places 3 bets for blue, yellow, grey and red, 2 for purple and 1 for green. For each colour, he placed a correct bet. Therefore, he scores the following points: 1 point each for the blue, yellow, grey and red cards (3 bets placed, the correct number was among them), 2 points for the purple card and 5 points for the green card. Following that, he may move forwards 11 spaces on the game board.

Inka was more courageous with her bets, but had one wrong number. She scores 2 points each for blue and yellow, since she placed two bets, 5 points each for green and red and 1 placed bet, and for purple 1 point for 3 bets placed. Unfortunately, she guessed grey incorrectly and deducts 2 points for that. In the end, she scores 13 points.

Katrin is in third place. She must take a risk, if she wants to make up her points. Therefore, she decides to place only one bet for yellow, although she is not sure whether she has the 5 or the 6. She decides on the 6, but unfortunately, has the 5. She scores 1 point each for blue and green, 2 for grey and 5 points each for red and purple, deducting 2 points for yellow. In the end, she scores 12 points.

Thomas is in last place before the final scoring. He often guessed incorrect number ranges during the game, but at the same time received more information about his own numbers. Therefore, he takes the risk and only places bets for one number for green, grey and red. He places 2 bets for blue, purple and yellow. His courage is rewarded, he has guessed all cards correctly and therefore scores 21 points. With that, he moves past all the others and wins the game.

© 2015 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Inventor: Leo Colovini
Design: kinetic / Sabine Kondirolli
Editor: Tina Landwehr
Translation: Birgit Irgang

Manufacturer:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

THINK STR8!



Un passionnant jeu de déduction pour
2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

LE BUT DU JEU

... consiste à deviner la valeur de ses cartes. Le joueur qui totalisera le plus de points remportera la partie.

CONTENU

- 4 chevalets
- 48 cartes de 0 à 7, de 6 couleurs différentes
- 4 pions aux couleurs des joueurs
- 1 plateau de jeu avec 4 échelles de pari
- 7 réglettes de 7 tailles différentes
- 3 dés Couleurs
- 1 bloc de feuilles

En plus, chaque joueur a besoin d'un crayon à papier, et éventuellement d'une gomme (non fournis dans la boîte).

MISE EN PLACE

Avant la première partie, détachez soigneusement les cartes des planches prédécoupées. Il est important de ne pas les abîmer pour qu'elles ne soient pas identifiables. Chaque joueur installe un **chevalet** devant lui. A moins de 4 joueurs, gardez les chevalets restants à la vue de chacun. Disposez le **plateau** au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs. Placez ensuite un **pion** par joueur sur la case Départ marquée d'une flèche en les empilant. Gardez les **réglettes** et les **dés** à portée de main. Triez les cartes par couleur et mélangez-les séparément. Placez ensuite ces 6 piles, face cachée, à côté du plateau.

Conseil pour les premières parties :

Pour vos premières parties, nous vous conseillons de ne jouer qu'avec 5 couleurs de cartes. Remettez toutes les cartes grises dans la boîte. Au cours de la partie, le joueur pourra tourner chaque face grise obtenu aux dés sur une autre face de la couleur de son choix (pas forcément la même).

Remettez une carte de chaque couleur dans la boîte, sans la retourner. Celles-ci ne seront plus utilisées durant cette partie. Vous devez cependant vous souvenir qu'il manque une carte de 0 à 7 dans chaque couleur.

Chacun pioche ensuite une carte par couleur et les place sur son chevalet, le dos tourné vers lui. Il est préférable de les ranger dans le même ordre que sur le bloc..

ATTENTION : Vous n'avez PAS LE DROIT de voir vos propres cartes. Vous ne voyez que le recto des cartes adverses.

A 2 ou 3 joueurs, complétez également les chevalets restants avec des cartes (1 par couleur), bien en évidence pour tout le monde.



Remarque :

Que vous jouiez à 2, 3 ou 4, tous les chevalets sont toujours utilisés et complétés avec des cartes. A 2 joueurs, par exemple, 2 chevalets sont neutres et n'appartiennent à aucun joueur, mais des cartes sont tout de même placées dessus, bien en évidence.

Chaque joueur prend une feuille devant lui et un crayon. Commencez par noircir complètement les cases correspondant aux cartes que vous voyez sur les chevalets adverses et neutres : il est en effet impossible que vous ayez ces mêmes cartes sur votre chevalet au cours de la partie. Gardez votre feuille à l'abri des regards de vos adversaires.

Important : Si, plus tard, vous tirez des conclusions sur vos propres cartes, il est primordial de pouvoir distinguer les nombres que vous ne pouvez pas avoir parce que vous les avez vus, de ceux que vous avez écartés par déduction.

- Noircissez complètement les cases portant des nombres que vous avez vus ;
- Barrez simplement les cases portant des nombres que vous avez écartés par déduction.

En effet, il peut arriver que vous soyez amenés à changer des cartes de votre chevalet. Dans ce cas, il vous suffit de gommer toutes les croix sans toucher aux cases noircies.

La partie peut maintenant commencer.

Mise en place pour 2 joueurs :



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en plusieurs tours.

- A 2 joueurs, 10 tours ;
- A 3 joueurs, 9 tours ;
- A 4 joueurs, 8 tours.

Remarque :

Les lignes correspondant au nombre de tours sont indiquées sur les feuilles.

☾	
☾	
☾	4
☾	3
☾	2

Chaque tour se déroule de la façon suivante :

1. Lancer des dés (un joueur lance pour tout le monde) ;
2. Hypothèses (chacun pour soi) ;
3. Vérification et décompte des points (les autres contrôlent et celui qui est contrôlé marque éventuellement des points ; ceci pour chaque joueur à tour de rôle).

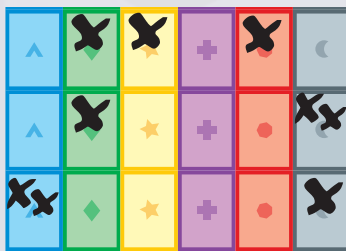
1. Lancer des dés

Le joueur le plus en retard sur la piste de score lance les 3 dés. En cas d'égalité, le joueur dont le pion se trouve au sommet de la pile s'en charge (lors du décompte des points, le pion qui atterrit sur une case occupée par un pion adverse est empilé dessus).

Le joueur qui a lancé les dés décide alors s'il accepte ce lancer. Dans le cas contraire, il a le droit de tourner **1 dé** sur la face de la couleur de son choix.

Remarque : Dans les parties de découverte, sans la couleur grise, le joueur qui a lancé les dés peut en plus tourner chaque face grise obtenue sur une face d'une autre couleur au choix.

Une fois les couleurs définitives, il place les dés sur les cases correspondantes du plateau. Chacun coche alors les couleurs indiquées par les dés dans les colonnes de couleur de sa feuille, en laissant suffisamment de place dans chaque case pour pouvoir y ajouter éventuellement un nombre plus tard.



2. Hypothèses

Regardez les couleurs des dés et réfléchissez aux cartes que vous êtes susceptibles d'avoir sur vos chevaux.

Remarque : Vous pouvez déjà éliminer certains nombres selon les cartes visibles chez vos adversaires. Les indices notés sur votre feuille vous aident également.

Le joueur qui a lancé les dés choisit le premier une des réglettes. A tour de rôle, chacun en choisit également une, en commençant par le joueur en avant-dernière position sur la piste de score, puis l'avant-avant-dernier...

Ces réglettes permettent de faire des hypothèses concernant vos cartes. Choisissez-en une dont la fourchette (= l'écart), d'après vous, englobe la somme des valeurs de vos cartes correspondant à la couleur des dés. Pour cela, placez la réglette sur votre échelle de pari. Tous les joueurs peuvent effectuer cette étape en même temps.

Exemple : Cathy a obtenu « jaune », « vert » et « bleu » aux dés. Elle n'a pas encore beaucoup d'informations sur ses cartes dans ces trois couleurs. Elle choisit donc une réglette qui couvre une fourchette importante. Elle pense que la somme de ses cartes se situe entre 9 et 15. Elle prend donc la réglette couvrant 7 cases et la pose sur les nombres de 9 à 15 de son échelle. Les autres joueurs réfléchissent également à la somme de leurs cartes jaune, verte et bleue. A tour de rôle, ils choisissent une réglette selon leur position sur la piste de score (en commençant par le joueur en avant-dernière position, puis l'avant-avant-dernier...) et la placent sous leur échelle.



3. Vérification des hypothèses et décompte des points

En commençant par le premier joueur, les adversaires vérifient si les hypothèses de chacun sont justes. Attention ! Vous ne devez toujours pas regarder vos propres cartes : ce sont vos adversaires qui vous donnent des indices. Ils vous disent si votre hypothèse est bonne ou fautive.

Comptez avec précision pour éviter toute erreur. Si vous vous trompez ne serait-ce qu'une seule fois, les déductions du joueur concerné n'auront plus aucune valeur !

La réglette est bien placée

La somme des valeurs des cartes correspondant aux couleurs des dés se trouve bien dans la fourchette indiquée par la réglette. Vos adversaires vous indiquent alors que la fourchette est bonne. Notez cette fourchette dans la colonne de droite de votre feuille. Vous savez désormais que la somme des cartes des couleurs obtenues aux dés se trouve entre ces deux valeurs.

☾	8 - 13
✕	0 - 5
✕	11 - 21
☾	9 - 15
☾	

Avancez ensuite votre pion sur le plateau du nombre de cases correspondant au nombre inscrit sur la réglette choisie.

La réglette est mal placée

La somme des valeurs des cartes correspondant aux couleurs des dés ne se trouve pas dans la fourchette indiquée par la réglette.
Vos adversaires vous indiquent alors si votre hypothèse est trop élevée ou trop basse (vous devez toujours dire la vérité !).

Exception : Si vous avez choisi la plus petite réglette (qui rapporte le plus de points), vos adversaires n'ont pas le droit de vous préciser si votre hypothèse est trop haute ou trop basse.

Inscrivez la fourchette qui aurait été bonne dans la colonne de droite de votre feuille.
Comme votre hypothèse était fautive, vous n'avancez pas votre pion sur le plateau.

Exemple : Inès a choisi une fourchette entre 4 et 10. Ses adversaires lui indiquent que la somme de ses valeurs est supérieure. Elle sait donc maintenant que la somme de ses cartes correspondant aux dés se situe entre 11 et 21 et le note dans la colonne de droite de sa feuille. C'est maintenant à l'hypothèse du joueur suivant d'être vérifiée.



Changement de carte

Une fois que l'hypothèse de tous les joueurs a été vérifiée, ceux qui se sont trompés doivent, à tour de rôle (en commençant par le dernier sur la piste de score...) changer une des cartes de leur réglette. Chacun d'eux place alors une carte au choix de sa réglette à côté de lui, face visible, de manière à ce que tous les joueurs continuent à la voir. Puis il pioche une nouvelle carte de la même couleur et la place sur sa réglette sans la regarder.

Attention ! Vous ne pouvez changer une carte que si la pioche de la couleur correspondante n'est pas encore épuisée.
N'oubliez pas de noircir la case indiquant la valeur de la carte changée sur votre feuille. Inscrivez également sa valeur dans la colonne correspondante du tour actuel. Vous pourrez ainsi tirer de meilleures conclusions quant aux autres couleurs obtenues aux dés avec celle-ci.

Remarque : Le changement de carte vous donne de nouvelles informations. D'un autre côté, vous en perdez d'autres puisque cette carte ne se trouve plus sur votre chevalet. Toutes les conclusions déjà tirées pour cette couleur ne sont plus valables. Il est préférable de gommer vos déductions (marquées d'une croix). Vos adversaires reçoivent également d'autres informations car ils découvrent votre nouvelle carte.

Exemple : Marc change sa carte jaune. Il s'agit d'un 2. Il noircit la case avec le 2 jaune sur sa feuille. Il gomme ensuite les croix des 5, 6 et 7 jaunes. Il les avait faites car, au cours des tours précédents, il en était arrivé à la conclusion qu'il ne pouvait pas avoir de 5, 6 ou 7 jaune. Comme il a maintenant changé le 2, ces valeurs sont de nouveau possibles.
De plus, il inscrit un « 2 » dans la colonne jaune du tour actuel. Il sait ainsi à quel tour il a changé le 2. Il

peut donc tirer des conclusions plus précises sur les autres couleurs obtenues avec le 2 aux dés. Il ajoute en plus un 4 dans la rangée du dessus, car le lancer du tour précédent indiquait deux fois « jaune » (2 + 2). Comme son hypothèse était bonne à ce tour (à savoir que la somme de ses cartes se trouvait entre 0 et 5), il sait désormais que sa carte verte est forcément un « 1 ».

8 - 13
0 - 5
11 - 21
4
3
2

5P	5P	5P	5P	5P	5P
2P	2P	2P	2P	2P	2P
1P	1P	1P	1P	1P	1P

Une fois les points de tous les joueurs comptabilisés, toutes les réglettes sont remises à côté du plateau et le tour suivant commence.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin après ...

- ... 10 tours de jeu à 2 ;
- ... 9 tours de jeu à 3 ;
- ... 8 tours de jeu à 4.

A la fin, chacun peut formuler une dernière hypothèse sur les cartes de son chevalet. Pour cette hypothèse finale, utilisez le tableau en bas à gauche de la feuille. Pour chaque couleur, vous pouvez indiquer 1, 2 ou 3 nombres, selon vos certitudes ou votre goût du risque. Plus vous indiquez de nombres, moins vous marquerez de points, même si la bonne réponse se trouve parmi eux !
Lorsque tous les joueurs ont effectué leurs hypothèses, la vérification a lieu. A tour de rôle, comparez les hypothèses de chaque joueur avec ses cartes, en commençant par le joueur en dernière position sur la piste de score.

Si votre hypothèse est correcte, et que votre valeur se trouve parmi les nombres donnés, vous marquez le nombre de points suivant :

- Pour 1 nombre donné : 5 points ;
- Pour 2 nombres donnés : 2 points ;
- Pour 3 nombres donnés : 1 point.

5P	5P	5P	5P	5P	5P
2P	2P	2P	2P	2P	2P
1P	1P	1P	1P	1P	1P

Avancez votre pion du nombre de cases correspondant sur le plateau.
Pour chaque carte non découverte, le joueur est obligé de reculer son pion de 2 cases.
Le joueur dont le pion se trouve en tête sur le plateau à la fin remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui dont le pion se trouve sous la pile. En cas de nouvelle égalité, ces joueurs se partagent la victoire.

Exemple de décompte :

Avant le décompte final, Marcus est en tête. Mais il n'est pas sûr de la valeur de certaines de ses cartes car il reste souvent 2 ou 3 cases non cochées par couleur sur sa feuille. Il n'y a que pour la carte verte qu'il est sûr d'avoir un « 1 ». Pour l'hypothèse finale, il inscrit donc 3 nombres pour chacune des couleurs bleue, jaune, grise et rouge, 2 pour la violette et 1 pour la verte. Il a trouvé la bonne valeur dans chacune des couleurs. Il marque donc : 1 point pour chacune des cartes bleue, jaune, grise et rouge (le bon nombre est parmi les 3 donnés) ; 2 points pour la carte violette et 5 points pour la carte verte. Il peut donc avancer de 11 cases sur le plateau.

Inès a été plus courageuse, mais a fait une erreur. Elle marque 2 points pour chacune des cartes jaune et bleue car elle a donné 2 nombres ; 5 points pour les cartes verte et rouges pour avoir donné 1 seul nombre ; et 1 point pour la carte violette pour les 3 nombres donnés. Pour la carte grise, elle s'est malheureusement trompée et perd donc 2 points. Elle marque ainsi 13 points.

Cathy est en 3^e position. Elle doit prendre des risques pour rattraper son retard. Elle choisit donc de ne donner qu'un seul nombre pour la carte jaune, bien qu'elle hésite encore entre « 5 » ou « 6 ». Elle choisit le « 6 », mais a malheureusement le « 5 ». Pour les cartes bleue et verte, elle marque 1 point ; pour la carte grise, 2 points ; et pour les cartes rouge et violette, 5 points ; tandis qu'elle perd 2 points pour la jaune. Elle marque donc 12 points.

Thomas est dernier avant le décompte final. Pendant la partie, il a souvent choisi une mauvaise fourchette, mais obtenu plus d'informations sur ses nombres. Il prend donc le risque et ne donne qu'un seul nombre pour ses cartes verte, grise et rouge. Pour ses cartes bleue, violette et jaune, il donne 2 nombres. Son courage est récompensé : il a trouvé toutes ses cartes et marque 21 points. Il double donc tout le monde et remporte la partie.

2P	1P	3P	5P	5P	0
4P	2P	4P	4P	2P	4P
7P	1P	5P	1P	7P	7P

$$1 + 5 + 1 + 2 + 1 + 1 = 11$$

7P	1P	4P	4P	6P	0
----	----	----	----	----	---

1P	0	1P	0	1P	1P
4P	2P	2P	2P	2P	2P
1P	1P	1P	5P	1P	1P

$$2 + 5 + 2 + 1 + 5 - 2 = 13$$

1P	0	1P	0	1P	2P
----	---	----	---	----	----

0	1P	6P	7P	4P	5P
2P	3P	2P	2P	2P	2P
6P	4P	1P	1P	1P	1P

$$1 + 1 - 2 + 5 + 5 + 2 = 12$$

6P	2P	5P	7P	4P	5P
----	----	----	----	----	----

4P	6P	6P	1P	5P	3P
5P	2P	7P	1P	2P	2P
1P	1P	1P	1P	1P	1P

$$2 + 5 + 2 + 2 + 5 + 5 = 21$$

5P	6P	7P	1P	5P	3P
----	----	----	----	----	----

© 2015 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Auteur : Leo Colovini
Design : kinetic / Sabine Kondirulli
Rédaction : Tina Landwehr
Traduction : Eric Bouret

Fabrication :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

& friends
HUCH!
HUCH!

THINK STR8!



Een spannend deductiespel voor
2 t/m 4 spelers vanaf 10 jaar



DOEL VAN HET SPEL

... is het raden van je eigen getallen. Wie daarbij de meeste punten verzamelt, wint het spel.

INHOUD

- 4 kaarthouders
- 48 kaarten met de getallen van 0 t/m 7 in 6 kleuren
- 4 pionnen in de kleuren van de 4 spelers
- 1 speelbord met 4 raadstroken
- 7 raadfiches in 7 verschillende lengtes
- 3 kleurendobbelstenen
- 1 deductieblok

Bovendien heb je voor iedereen nog een potlood en een gum nodig (niet in het spel bijgesloten).

VOORBEREIDING

Voor het eerste spel haal je voorzichtig de kaarten uit de tableaus. Het is belangrijk dat ze daarbij niet beschadigen, want dan zijn ze gemerkt.

Plaats voor elke speler een **kaarthouder**. Als je met minder dan vier spelers speelt, plaats je de resterende kaarthouders zo op tafel dat iedereen ze goed kan zien.

Leg het **speelbord** op tafel zodat iedereen er goed bij kan. Dan plaats je voor iedere speler een pion op het startveld met de pijl en stapel je deze op elkaar. De **raadfiches** en de kleurendobbelstenen leg je binnen handbereik op tafel.

Schud de **kaarten** per kleur en leg de verschillende stapels met de afbeelding naar beneden naast het speelbord.

Tip voor de eerste potjes:

Voor de eerste paar potjes raden we aan met slechts 5 kleuren te spelen. Daarvoor leg je alle grijze kaarten weer terug in de doos. Als tijdens het spel grijs wordt gedobbeld, mag de speler die de dobbelstenen heeft gegooid deze dobbelste(n)en op een kleur naar keuze draaien (in het geval van meerdere dobbelstenen ook op verschillende kleuren).

Leg één kaart van elke kleur zonder te bekijken terug in de doos. Deze kaarten heb je tijdens het spel niet meer nodig. Maar houd in je achterhoofd dat van elke kleur één van de getallen van 0 t/m 7 niet meer in het spel is.

Nu neemt iedereen één kaart van elke kleur en plaatst deze met de achterkant naar hem toe in de kaarthouder. Het beste houd je daarbij de volgorde van de kleuren op je blok aan.

LET OP: Je mag je eigen kaarten NIET bekijken. Dus zie je alleen de voorkant van de kaarten van je medespelers.

Als je met z'n tweeën of drieën speelt, vul je ook de overige kaarthouders met kaarten (één per kleur), zodat iedereen ze goed kan zien.

Tip: Of je nu met z'n tweeën, drieën of vieren speelt, je moet altijd alle kaarthouders neerzetten en met kaarten vullen. Als je bijvoorbeeld met z'n tweeën speelt, zijn er dus twee kaarthouders over die niet bij een speler horen, maar waar je toch kaarten in zet, zodat beide spelers ze kunnen zien.

Nu legt iedereen een blad van het deductieblok voor zich neer en pakt een potlood. Kleur de hokjes met de getallen die je bij je medespelers en/of op de kaarthouders zonder spelers ziet op je blad helemaal in, want deze kaarten kun je in geen geval nu of later tijdens het spel op je kaarthouder hebben. Laat je deductieblad niet zien aan je medespelers.

Belangrijk: Als je later conclusies trekt over je kaarten, is het belangrijk dat je nog kunt zien welke getallen je niet kunt hebben, omdat je ze gezien hebt, en welke getallen je denkt niet te hebben op grond van conclusies.

- Hokjes met getallen die je hebt gezien, kleur je dus volledig in;
- Hokjes met getallen die je op grond van je eigen conclusies uitsluit, streep je alleen maar door.

Want het kan voorkomen dat je de kaarten van je kaarthouder moet omruilen. In dit geval kun je de strepen uitgummen; de ingekleurde hokjes laat je gewoon ingekleurd.

Nu kan het spel beginnen!

Opzet voor 2 spelers:



HET SPEL ZELF

Het spel wordt over meerdere ronden gespeeld.

- Met z'n tweeën speel je 10 ronden,
- met z'n drieën speel je 9 ronden en
- met z'n vieren speel je 8 ronden.

Tip: Op het deductieblok zijn de bijpassende rijen aangegeven.

◀	
◀	
◀	4
◀	3
◀	2

Elke ronde verloopt als volgt:

1. Dobbelen (één speler voor alle spelers)
2. Raden (iedereen voor zichzelf)
3. Vermoedens controleren en punten verzamelen (de andere spelers controleren, de gecontroleerde speler krijgt misschien punten; dat geldt voor alle spelers om de beurt)

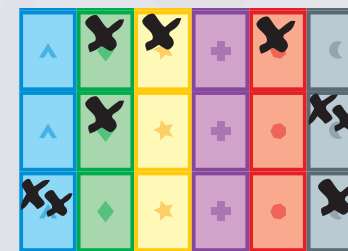
1. Dobbelen

De speler die op de puntentelling op de laatste plek staat, gooit de drie dobbelstenen. In geval van gelijke stand dobbelt degene die met zijn pion boven op de andere staat (als je bij de puntentelling op hetzelfde veld als een medespeler terecht komt, plaats je je pion boven op die van de medespeler).

Wie de dobbelstenen heeft gegooid mag nu beslissen of hij het resultaat accepteert of niet. Zo niet, mag hij **één** dobbelsteen op een kleur van zijn keuze draaien. Zodra na het dobbelen de kleuren zijn bepaald, legt hij de dobbelstenen op de bijpassende velden op het speelbord.

Tip: Als je de variant voor beginners zonder grijze kaarten speelt, de speler die de dobbelstenen gooit, als hij grijs dobbelt ook deze dobbelste(e)n(en) naar een willekeurige kleur draaien.

Iedereen kruist nu in de dobbelkolom op zijn deductieblad de gedobbelde kleuren aan en laat daarbij zo veel ruimte in de hokjes over dat je er later nog een getal bij kunt schrijven.



2. Raden

Kijk naar de kleuren op de dobbelstenen en denk na welke getallenkaarten je in deze kleuren op je kaarthouder zou kunnen hebben.

Tip: Enkele getallen kun je al uitsluiten, omdat je de kaarten van je medespeler(s) kunt zien. De aantekeningen op je deductieblad helpen je daarbij.

Als je hebt gedobbeld, mag je als eerste een van de raadfiches kiezen. Vervolgens kiezen ook de andere spelers elk een raadfiche: de op één na laatste als tweede, dan de op twee na laatste, enz.

Met behulp van de raadfiches ga je nu raden welke kaarten je hebt. Kies een getallenruimte op je raadstrook waarvan je denkt dat de som van je getallen in dit bereik ligt. Leg daarna het fiche op je raadstrook. Deze stap kan iedereen tegelijk doen.

Voorbeeld: Katrien heeft geel, groen en blauw gedubbeld. Ze heeft nog niet zo veel informatie over haar kaarten in deze kleuren verzameld, dus kiest ze voor een raadfiche dat een groot getallenruimte afdekt. Ze vermoedt dat de som van haar getallen tussen 9 en 15 ligt. Ze pakt dus het fiche dat 7 velden beslaat en legt hem op de getallen van 9 t/m 15. De andere spelers denken eveneens na wat de som van hun eigen gele, groene en blauwe kaarten zou kunnen zijn. Ze kiezen dan in de volgorde zoals ze op het speelbord staan een raadfiche (de op een na laatste als tweede, dan de op twee na laatste, enz.) en plaatsen hem op hun raadstroken.



3. Vermoedens controleren en punten verzamelen

Vervolgens controleer je om de beurt, beginnende met de startspeler, of je vermoeden juist was.

Let op! Je mag daarbij je eigen kaarten niet bekijken, maar je krijgt tips van je medespelers. Ze zeggen, of je goed hebt geraden of niet.

Beste spelers! Reken a.u.b. heel precies vóór je tips geeft om fouten te voorkomen. Ook als je slechts één keer een foute tip geeft, zijn de conclusies van de betreffende speler niets meer waard!

Het fiche ligt goed

De som van de getallen in de gedubbelde kleuren ligt binnen de getallenruimte waar het raadfiche ligt. Je medespelers vertellen je nu dat je de juiste getallenruimte hebt geraden. Schrijf de getallenruimte in de rechterkolom van je deductieblad. Je weet nu dat de som van de getallen in de gedubbelde kleuren binnen dit bereik ligt.

☾	8 - 13
✕	0 - 5
✕	11 - 21
☾	9 - 15
☾	

Dan mag je zo veel punten op het speelbord vooruit gaan als op het raadfiche is aangegeven.

Het fiche ligt niet goed

De som van de getallen ligt niet binnen de getallenrange die je vermoedt.

Je medespelers vertellen je nu dat je te hoog hebt gegokt, als dit daadwerkelijk het geval is, of dat je te laag hebt gegokt, als dit daadwerkelijk het geval is (je moet bij alle tips steeds de waarheid zeggen).

Uitzondering: Als je het kleinste raadfiche hebt gekozen (dat de meeste punten oplevert), mogen je medespelers niet zeggen of je te hoog of te laag hebt gegokt.

Schrijf nu in de rechterkolom van je deductieblad de getallenruimte op die juist zou zijn geweest.

Omdat je verkeerd hebt geraden, mag je op het speelbord niet vooruit gaan

Voorbeeld: Inka heeft op een getallenruimte van 4 t/m 10 gegokt. Haar medespelers zeggen dat de som van haar getallen hoger is. Dus weet ze nu dat de som van haar getallen tussen 11 en 21 ligt en schrijft dit in de rechterkolom van haar deductieblad. Vervolgens wordt het vermoeden van de volgende speler gecontroleerd.



Kaarten omruilen

Zodra je de raadfiches van alle spelers hebt gecontroleerd, moeten de spelers die fout hebben gegokt in de volgorde zoals ze op het speelbord staan (de laatste het eerst, enz.) een kaart van hun kaarthouders omruilen. Kies daarvoor een kaart van je kaarthouder en leg deze open naast je neer zodat iedereen het goed kan zien. Vervolgens trek je van de gedekte stapel van deze kleur een nieuwe kaart en steek je deze in je kaarthouder zonder hem te bekijken.

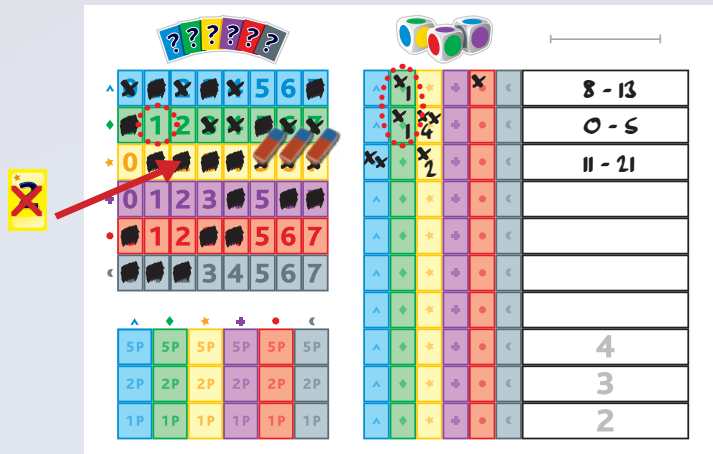
Let op! Je kunt slechts kaarten neerleggen van die kleuren waarvan er nog kaarten zijn om te trekken!

Vergeet niet het hokje met het getal van de neergelegde kaart op je deductieblad volledig in te kleuren. Dit getal schrijf je ook in de dubbelkolom van de lopende ronde. Op die manier kun je betere conclusies trekken over de andere kleuren die tot nu toe tegelijk met de neergelegde kleur werden gedubbeld.

Tip: Door het neerleggen van een kaart krijg je dus meer informatie. Aan de andere kant raak je ook weer informatie kwijt, want de neergelegde kaart zit nu niet meer in je kaarthouder. Alle conclusies die je met betrekking tot deze kleur al had getrokken, zijn dus niet meer geldig. Het best gum je die conclusies (gemarkeerd met een kruis) weer uit. Je medespelers krijgen ook wat meer informatie, omdat ze je nieuwe kaart kunnen zien.

Voorbeeld: Mark legt zijn gele kaart neer. Het is een 2. Hij kleurt het hokje met de gele 2 op zijn deductieblad in. Daarna gumt hij de kruisjes op 5, 6 en 7 uit. Deze had hij tijdens het spel gezet, omdat hij uit voorgaande ronden de conclusie had getrokken dat hij geen gele 5, 6 of 7 zou kunnen hebben. Maar omdat hij nu de 2 heeft neergelegd, zijn deze getallen ook weer mogelijk.

Bovendien schrijft hij een 2 in het gele dobbelhofje van deze ronde. Op die manier weet hij tijdens welke ronde hij de 2 heeft neergelegd. Hij kan nu betere conclusies trekken over de kleuren die samen met de 2 zijn gedubbeld. Hij schrijft ook in de dobbelrij daarboven een 4, omdat in de voorafgaande ronde twee keer geel werd gedubbeld (2+2). Omdat hij in deze ronde juist heeft geraden dat zijn getallen tussen 0 en 5 liggen, weet hij nu dat zijn groene kaart in ieder geval een 1 moet zijn.



Als je de getallenruimtes van alle medespelers hebt gecontroleerd, leg je alle raadfiches weer terug naast het speelbord, en de volgende ronde begint.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is voorbij, als je

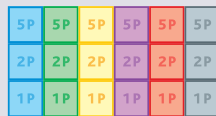
- met z'n tweeën 10 ronden,
- met z'n drieën 9 ronden en
- met z'n vieren 8 ronden hebt gespeeld.

Aan het einde mag je raden welke kaarten op je kaarthouders staan. Voor de laatste conclusies gebruik je het hokje linksonder op je deductieblad. Voor elke kleur kun je één, twee of drie keer raden, afhankelijk van hoe zeker je bent en hoeveel je wilt riskeren. Hoe vaker je raadt, des te minder punten krijg je, ook al zit het juiste antwoord erbij!

Als alle spelers hun conclusies hebben opgeschreven, wordt de oplossing getoond. Vergelijk om de beurt de conclusies van elke speler met zijn kaarten, beginnende met de speler die op de laatste plaats op de telstrook staat.

Als je de juiste conclusies hebt getrokken en dus het juiste getal hebt opgeschreven, krijg je de volgende punten:

- Als je één keer hebt geraden: 5 punten,
- als je twee keer hebt geraden: 2 punten,
- als je drie keer hebt geraden: 1 punt.



Verplaats je pion op het speelbord het bijpassend aantal velden vooruit. Voor iedere kaart die je niet juist hebt geraden, moet je op het speelbord twee velden achteruit gaan. De speler die aan het einde op het speelbord het verst vooruit staat, wint het spel. In geval van gelijke stand wint degene die in de stapel van pionnen onderaan staat. Is er dan nog altijd gelijke stand, delen de gelijk staande spelers de overwinning.

Voorbeeld van een puntentelling:

Voor de laatste puntentelling staat Mark op de eerste plaats. Van enkele kaarten weet hij niet zeker welke getallen erop staan, want op zijn deductieblad staan vaak nog twee of drie lege velden per kleur. Slechts bij groen weet hij zeker dat hij de 1 heeft. Hij raadt dus bij de laatste puntentelling voor blauw, geel, grijs en rood 3 keer, voor paars 2 keer en voor groen 1 keer. Bij elke kleur heeft hij juist geraden. Hij krijgt dus de volgende punten: Telkens 1 punt voor de blauwe, gele, grijze en rode kaart (3 keer geraden, het juiste getal zat erbij), 2 punten voor de paarse kaart en 5 punten voor de groene kaart. Hij mag dus 11 punten op het speelbord vooruit gaan.



Inka heeft een groter risico genomen met haar conclusies, maar had het ook één keer fout. Ze krijgt voor blauw en geel telkens 2 punten, omdat zij voor elke kleur 2 keer had geraden, voor groen en rood telkens 5 punten, omdat ze 1 keer had geraden, en voor paars 1 punt, omdat ze 3 keer had geraden. Voor grijs heeft ze helaas fout geraden, daarvoor trekt ze 2 punten weer af. Ze krijgt dus 13 punten.



Katrien ligt op de derde plaats. Ze moet een risico nemen als ze nog punten wil goedmaken. Dus besluit ze voor geel slechts één keer te raden, ook al weet ze niet zeker of ze de 5 of de 6 heeft. Ze kiest voor de 6, maar helaas heeft ze de 5. Ze krijgt voor blauw en groen telkens 1 punt, voor grijs 2 punten en voor rood en paars telkens 5 punten. Voor geel trekt ze 2 punten weer af. Ze krijgt dus 12 punten.



Thomas staat voor de laatste puntentelling op de laatste plaats. Hij heeft tijdens het spel vaak op de foute getallenruimtes gegokt, maar heeft daardoor ook meer informatie over zijn getallen gekregen. Hij neemt dus het risico en raadt voor groen, grijs en rood slechts één keer. Voor blauw, paars en geel raadt hij telkens op 2 getallen. Zijn moed wordt beloond: hij heeft alle kaarten goed geraden en krijgt dus 21 punten. Op die manier gaat hij alle andere spelers voorbij en heeft het spel gewonnen.



© 2015 HUCH! & friends

www.hutter-trade.com

Auteur: Leo Colovini

Vormgeving: kinetic / Sabine Kondirolli

Redactie: Tina Landwehr

Vertaling: Susanne Bonn

Productie:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

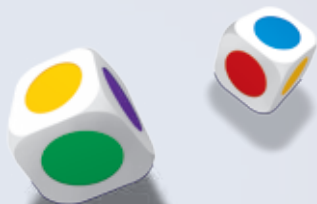
Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.



THINK STR8!



Ett spännande slutledningsspel,
för 2 till 4 spelare från 10 år



SPELETS MÅLSÄTTNING

... är att gissa dina egna siffror. Den som får flest poäng vinner spelet.

INNEHÅLL

- 4 korthållare
- 48 kort med talen 0-7 i sex olika färger
- 4 runda tråpjäser i de fyra spelarfärgerna
- 1 spelplan med fyra dubbla sifferrader
- 7 gissningsmarker i sju olika storlekar
- 3 färgtärningar
- 1 protokollblock

Dessutom behöver ni en blyertspenna var, samt ett suddgummi (följer inte med i spelet).

SPELFÖRBEREDELSE

Före det första partiet måste ni försiktigt trycka ut korten från de perforerade arken. Det är viktigt att inte skada korten, så att de inte blir märkta.

Varje spelare placerar en **korthållare** framför sig. Om ni är färre än fyra spelare, placerar ni de övriga korthållarna så att alla kan se dem.

Lägg **spelplanen** i mitten av bordet, inom bekvämt räckhåll för alla. Sedan placerar ni en **rund tråpjäs** var, på startfältet med pilen, och staplar dem på varandra. **Gissningsmarkerna** och **färgtärningarna** läggs på bordet, också inom bekvämt räckhåll.

Blanda **korten**, med varje färg för sig, och placera de olika staplarna med baksidan uppåt vid sidan om spelplanen.

Tips inför de första partierna:

Under de första partierna rekommenderas att ni spelar med kort i bara 5 olika färger; lägg alltså tillbaka alla de grå korten i lådan. Om du skulle slå grått på någon av färgtärningarna, får du vrida på den så att den visar valfri färg. (Slår du grått på flera av tärningarna, får du vrida på dessa så att de om du vill visar olika färger.)

Utan att titta på dem ska ni nu från staplarna lägga tillbaka ett kort av varje färg, i lådan och osedda. Dessa kort kommer ni inte att behöva under spelet. Håll dock i minnet att ett av korten 0-7 i varje färg nu har utgått ur spelet!

Nu tar du ett kort i varje färg och placerar i din egen korthållare, med baksidorna vända mot dig så att du inte kan se dem. Det är lättast om ni alla har korten i samma färgordning som på protokollblocket.

OBSERVERA: Du får INTE titta på dina egna kort. Du får bara se framsidorna på alla andras kort.

Om ni bara är två eller tre spelare, fyller ni på samma sätt även de överblivna korthållarna med kort (ett i varje färg) så att alla kan se dem tydligt.

Tips: Oavsett om ni är två, tre eller fyra spelare, ska alltid alla korthållarna placeras ut och fyllas med kort. Om ni till exempel bara är två som deltar, kommer det att finnas två korthållare som inte tillhör någon av er men i vilka kort ändå har placerats i rätt ordning och så att de är fullt synliga för er bägge.

Nu får var och en av er ett blad från protokollblocket, och tar en blyertspenna. Svärta över alla de rutor som har siffror du ser hos motspelarna eller i korthållarna som inte tillhör någon spelare, eftersom du under inga omständigheter kan ha någon av dessa på dina egna kort, varken nu eller senare i partiet. Låt inte dina motspelare få en skymt av ditt protokollark!

Viktigt: När du senare drar slutsatser beträffande dina egna kort, är det viktigt att skilja på de siffror du inte kan ha eftersom du redan har sett dem, och de siffror du tror att du inte har baserat på de slutsatser du dittills dragit.

- Svärta alltså över alla de rutor med siffror som du har sett;
- och nöj dig med att kryssa över de rutor som innehåller siffror som du utesluter, baserat på dina slutsatser.

Det kan inträffa att du måste byta ut ett eller flera av korten i din korthållare. Skulle det inträffa suddar du ut kryssen, men lämnar de svärtade rutorna som de är.

Nu kan spelet börja!

Spelexempel med 2 deltagare:



HUR SPELET GÅR TILL

Ni spelar över ett antal rundor.

- Med 2 deltagare spelar ni 10 rundor,
- med 3 deltagare spelar ni 9 rundor, och
- med 4 deltagare spelar ni 8 rundor.

Observera:

Motsvarande rader har markerats på protokollarket

Varje runda tillgår på följande sätt:

1. Kasta med tärningarna (en spelare gör det för samtliga).
2. Gör era gissningar (varje spelare för sig).
3. Kontrollera gissningarna och inkassera poäng (de andra spelarna kontrollerar, och du som blir kontrollerad erhåller eventuella poäng; detta görs för en spelare i taget).

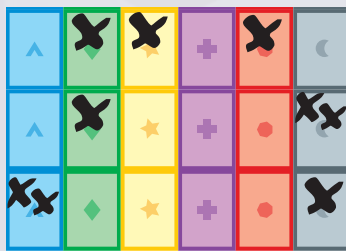
1. Tärningskastet

Den spelare som just då ligger sist på poängbanan kastar med de tre tärningarna. Om två spelare delar på sistaplatsen, är det spelaren med träpjäsen som ligger överst som kastar (om du hamnar på samma ruta som en annan spelare när du flyttar din träpjäs, placerar du den ovanpå den pjäs som redan ligger där).

Spelaren som kastade bestämmer nu om hon/han vill acceptera kastet. Om inte, får hon/han vrida på **en** av tärningarna så att den visar önskad färg. När så kastet är fastställt, placeras tärningarna på motsvarande rutor på spelplanen.

Tips: Om ni spelar nybörjarvarianten utan grått, ska den som kastade vrida på eventuella tärningar som visar grått så att de får valfri önskad färg.

På ditt protokollark ska du nu rita ett kryss i tärningskolumnerna för att markera färgerna, men också lämna plats i rutorna för ytterligare anteckningar vid behov.



2. Gör dina gissningar

Studera färgerna på tärningarna i kastet, och fundera på vilka siffror i **dessa färger** som du eventuellt kan ha i din korthållare.

Tips: Du kan direkt utesluta ett antal siffror, eftersom du kan se korten i de andra korthållarna. Dessutom ser du till att på ditt protokollark göra noteringar som du har nytta av!

När det är du som har kastat, är det också du som väljer först bland gissningsmarkerna. Den som får välja närmast är spelaren som ligger näst sist; sedan den som ligger tredje sist, och så vidare.

☾	
☾	
☾	4
☾	3
☾	2

Med den gissningsmark du har valt, gör du nu en bedömning beträffande dina egna kort i de färger som kastet resulterade i. Välj ett talområde på siffraden närmast dig på spelplanen, och lägg dit gissningsmarken du valde. Alla spelarna gör detta samtidigt.

Exempel: Katrin har fått gult, grönt och blått i kastet. Hon har ännu inte mycket information om sina kort i dessa färger, och väljer därför en gissningsmark som täcker ett ganska brett talområde. Hon gissar att summan av hennes gula, gröna och blåa kort ligger mellan 9 och 15, väljer därför gissningsmarken som täcker sju tal, och placerar den så att den täcker talområdet 9-15. På samma sätt funderar de andra spelarna över vad summan av just deras respektive gula, gröna och blåa kort kan bli, och väljer i turordning (näst sist, tredje sist osv) en gissningsmark var och placerar ut den på motsvarande sätt.



3. Kontrollera gissningarna och inkassera poäng

För en spelare i taget, och med början på den som kastade tärningarna, kontrolleras nu om hennes/hans gissning var korrekt.

Observera! Du får som sagt inte titta på dina egna kort, utan det är de andra spelarna som upplyser dig om huruvida du gissade korrekt eller inte.

Kära spelare! Räkna noggrant ihop respektive spelares summa av korten i färgerna i kastet, så att det inte blir några misstag. Det räcker med att ni gör ett enda misstag, så är den spelarens noteringar värdelösa!

Gissningsmarken ligger rätt

Summan av dina siffror på korten i samma färger som kastet ligger inom det valda talområdet. Dina medspelare upplyser dig därför om att du har gissat korrekt. Anteckna talområdet till höger på ditt protokollark. Nu vet du att summan av siffrorna i de kastade färgerna är inom detta talområde.

☾	8 - 13
xx	0 - 5
x	11 - 21
☾	9 - 15
☾	

Därefter får du ta lika många steg framåt på spelplanen, som siffran på den gissningsbricka du använde.

Gissningsmarken ligger inte rätt

Summan av siffrorna ligger inte inom det talområde du valde.

Dina medspelare informerar dig nu om att du gissade för högt, alternativt att du gissade för lågt. (De måste självklart tala sanning.)

Undantag: Om du valde den minsta gissningsmarken (som ger flest poäng), får dina medspelare inte säga om du gissade för högt eller för lågt; de får bara säga att du gissade fel.

Notera nu till höger på ditt protokollark det talområde som skulle ha varit korrekt.

Eftersom du gissade fel, får du inte flytta framåt på spelplanen.

Exempel: Inka har gissat på talområdet 4-10. Hennes medspelare upplyser henne om att summan av hennes siffror är högre. Hon vet därför nu att talområdet är mellan 11 och 21, och noterar det på sitt protokollark. Nu är det näste spelares tur att bli kontrollerad.



Byte av kort

Efter att samtliga spelare har fått sina gissningar kontrollerade, måste de som gissade fel byta ut ett av korten i sin korthållare. Detta görs i samma turordning som ni valde gissningsmarker (alltså sist först, osv). Välj ett kort från din korthållare, och lägg det vid sidan om dig med siffran uppåt så att alla kan se det. Ta nu översta kortet från stapeln i samma färg, utan att titta på det, och sätt i din korthållare.

Observera! Ett kort får bara bytas om det finns kvar kort i stapeln med samma färg!

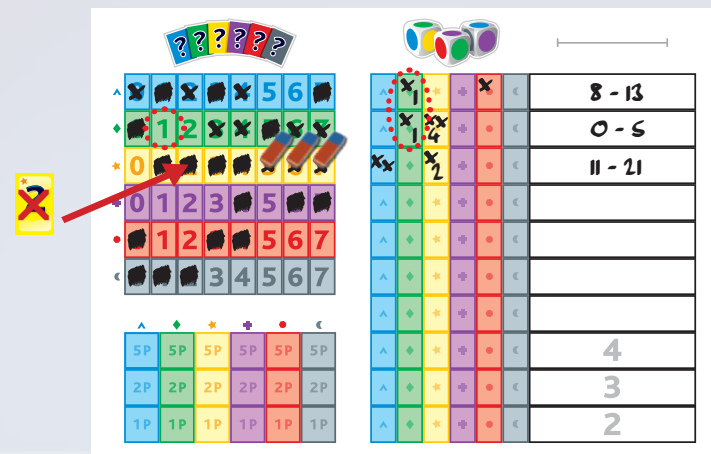
Glöm inte att svärta över rutan med samma siffra och färg som kortet du tog bort från din korthållare! Anteckna dessutom den siffran i tärningskolumnen till höger, motsvarande den innevarande runden. På så sätt kan du dra exaktare slutsatser beträffande dina kort i de andra färgerna i samma kast.

Tips: När du lägger bort ett kort får du ytterligare information. Å andra sidan förlorar du samtidigt viss information, eftersom det kortet nu inte längre finns kvar i din korthållare. De slutsatser du dragit beträffande kortet i denna färg gäller inte längre: sudd ut motsvarande kryss på ditt protokollark.

Dina medspelare får också extra information, eftersom de kan se ditt nya kort.

Exempel: Markus lägger bort sitt gula kort. Det är en 2:a. Han svärta över rutan med den gula 2:an på sitt protokollark. Därefter suddar han ut kryssen på 5, 6 och 7. Han ritade dit dem tidigare, eftersom han räknade ut att han inte kunde ha en gul 5:a, 6:a eller 7:a. Men nu när han lagt bort 2:an, är dessa siffror möjliga igen.

Dessutom skriver han en 2:a, i den gula tärningsrutan i den aktuella runden. På så sätt vet han i vilken runda han lade bort 2:an. Som en följd kan han nu dra exaktare slutsatser beträffande de andra färgerna som det blev i kastet tillsammans med 2:an. Han skriver också en 4:a i tärningskolumnen ovanför, eftersom två av tärningarna visade gult i den föregående runden (2+2). Eftersom hans gissning i den runden var korrekt, att summan var mellan 0 och 5, vet han nu att hans gröna kort är en 1:a.



Så snart alla spelares gissningar utvärderats, förflyttningar gjorts och eventuella kort lagts bort och bytts ut, läggs alla gissningsmarker tillbaka vid sidan om spelplanen och nästa runda tar vid.

SPELETS SLUT

Spelet slutar, när ni har spelat

- 10 rundor om ni är 2 deltagare,
- 9 rundor om ni är 3 deltagare,
- 8 rundor om ni är 4 deltagare.

När partiet är över ska ni alla göra en slutgiltig gissning beträffande vilka siffror ni har i era korthållare. Använd det understa fältet till vänster på ditt protokollark. För varje färg får du göra en, två eller tre gissningar, beroende på hur säker du är och hur mycket du vill riskera. Dock är det så att ju fler gissningar du gör, desto färre poäng får du även om du gissat rätt! När alla spelarna skrivit in de gissningar de är villiga att göra, är det så dags att jämföra med korten i korthållarna. Börja med den spelare som just då ligger sist på spelplanen.

Om du har gissat rätt, och fått med den korrekta siffran, inkasserar du poäng som följer:

- För en enda gissning: 5 poäng
- För två gissningar: 2 poäng
- För tre gissningar: 1 poäng



Flytta din träpjäs motsvarande antal rutor framåt på spelplanen.

För varje siffra som du inte lyckades gissa rätt, måste du istället flytta 2 steg bakåt på spelplanen.

Spelaren som till slut kommit längst på spelplanen, vinner partiet. Skulle två pjäser stå på samma ruta, vinner den vars pjäs just då är underst i stapeln.

Exempel på slututvärdering:

Markus leder inför slututvärderingen. Beträffande sina egna kort är han dock inte säker på vilka siffror han har, eftersom han fortfarande har två eller tre tomma rutor per färg på sitt protokollark. Bara när det gäller grönt, är han säker på att han har en 1:a. Som sin slutgiltiga gissning gör han därför tre gissningar vardera för blått, gult, grått och rött, två för lila och en för grönt. Han får därför följande poäng: 1 vardera för blått, gult, rött och grått kort, 2 poäng för det lila kortet, och 5 poäng för det gröna kortet. Efter det får han flytta 11 steg framåt på spelplanen.

Inka var djärvare med sina slutgiltiga gissningar, men hade fel beträffande en siffra. Hon får 2 poäng vardera för blått och gult eftersom hon gjorde två gissningar där, 5 poäng vardera för grönt och rött och bara en gissning styck, och 1 poäng för lila eftersom hon hade tre gissningar där. Tyvärr gissar hon fel på grått och får 2 minuspoäng för det. Sammanlagt får hon 13 poäng.

Katrin ligger just nu trea. Hon måste ta en risk om hon ska komma ifatt på poängen. Hon bestämmer sig därmed för att bara göra en gissning för gult, trots att hon är osäker på om hon har en 5:a eller en 6:a. Hon chansar på 6:an, men visar sig ha 5:an. Hon får 1 poäng vardera för blått och grönt, 2 för grått och 5 vardera för lila och rött, men måste dra av 2 poäng för gult. Sammanlagt får hon 12 poäng.

Thomas ligger sist inför slututvärderingen. Han har flera gånger om gissat på felaktiga talområden, men på samma gång fått mera information om sina egna siffror. Därför tar han risken och gör bara en gissning vardera på grönt, rött och grått. Han gör två gissningar vardera på blått, gult och lila. Hans djärvhet lönar sig, han har prickat in alla sina kort korrekt och får därigenom 21 poäng. Med dessa flyttar han förbi alla de andra och vinner spelet.

2P	1P	3P	5P	5P	0
4P	2P	4	4	2P	4
7P	1P	5	1P	7	7

$1 + 5 + 1 + 2 + 1 + 1 = 11$

7	1	4	4	6	0
---	---	---	---	---	---

1P	0	1P	0	1P	1P
4P	2P	2	2	2P	2P
1P	1P	1P	5	1P	1P

$2 + 5 + 2 + 1 + 5 - 2 = 13$

1	0	1	0	1	2
---	---	---	---	---	---

0	2P	6	7	4	5
2P	3	2P	2P	2P	6
6	4P	1P	1P	1P	1P

$1 + 1 - 2 + 5 + 5 + 2 = 12$

6	2	5	7	4	5
---	---	---	---	---	---

4P	6	6	1	5	3
5	2P	7	2	2P	2P
1P	1P	1P	1P	1P	1P

$2 + 5 + 2 + 2 + 5 + 5 = 21$

5	6	7	1	5	3
---	---	---	---	---	---

© 2015 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Uppfinnare: Leo Colovini
Design: kinetic / Sabine Kondirolli
Redaktör: Tina Landwehr
Översättning: Dan Glimne, "Word for Wort"

Tillverkare:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Warning! Ej lämplig för barn under 3 år. Innehåller smädelar. Kväningsrisk!

& friends
HUCH!

THINK STR8!

CEL GRY

... to odgadnięcie liczb na własnych kartach. Ten, kto zdobędzie przy tym najwięcej punktów, wygrywa grę.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 4 stojaki na karty
- 48 kart z liczbami od 0 do 7 (w 6 kolorach)
- 4 pionki (po jednym w kolorze każdego gracza)
- 1 plansza z 4 torami szacunków
- 7 żetonów szacowania w 7 różnych rozmiarach
- 3 kości kolorów
- 1 bloczek z arkuszami notatek graczy

Dodatkowo będziecie potrzebować po ołówek dla każdego gracza oraz gumkę (nie ma ich w pudełku).

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed pierwszą rozgrywką musicie bardzo ostrożnie wyjąć karty z kartonowych ramek. Uważajcie, żeby ich przy tym nie uszkodzić, bo wtedy karty będą znaczone. Ustawcie przed każdym graczem jeden **stojak na karty**. Jeśli gracie w mniej niż cztery osoby, ustawcie pozostałe stojaki w taki sposób, żebyście wszyscy mogli je dobrze widzieć. **Planszę** połóżcie na środku stołu, aby każdy miał do niej łatwy dostęp. Następnie weźcie po jednym pionku dla każdego gracza i ustawcie je w stosie na polu startowym toru punktacji (pole ze strzałką). **Żetony szacowania i kości kolorów** połóżcie w pobliżu planszy na stole. Podzielcie **karty** według kolorów, potasujcie każdy osobno i ułóżcie karty poszczególnych kolorów w zakrytych stosach obok planszy.

Wskazówka na kilka pierwszych rozgrywek:

Pierwsze kilka gier polecamy rozegrać z wykorzystaniem tylko 5 kolorów kart. Szare karty odłóżcie na razie do pudełka. Jeśli w trakcie gry na którejkolwiek kości wypadnie szary, gracz, który rzucił, może obrócić tę kość w taki sposób, aby wskazywała inny, wybrany przez niego kolor (w przypadku, gdy szary wypadnie na kilku kościach, gracz ustala kolor dla każdej z nich z osobna).

Odłóżcie z powrotem do pudełka po jednej karcie każdego koloru, nie sprawdzając, co na nich jest. Te karty nie będą używane w obecnej rozgrywce. Zapamiętajcie, że z każdego koloru kart brakuje w grze jednej liczby z zakresu od 0 do 7. Teraz każdy z was bierze ze stosów po jednej karcie każdego koloru i wkłada (tyłem karty w swoją stronę!) do własnego stojaka. Najlepiej ustawić sobie karty w tej samej kolejności kolorów co na arkuszu notatek gracza.

UWAGA: NIE WOLNO wam oglądać zawartości swoich własnych kart. Możecie zatem widzieć jedynie liczby na kartach pozostałych graczy.

Jeśli gracie w dwie lub trzy osoby, uzupełnijcie kartami (po jednej każdego koloru) także pozostałe stojaki i ustawcie tak, żeby wszyscy dobrze je widzieli.

Emocjonująca gra dedukcyjna dla 2 do 4 graczy od 10 lat



Uwaga: Niezależnie od tego, czy gracie w dwie, trzy czy cztery osoby, zawsze ustawicie i wypełnicie kartami wszystkie stojaki. Jeśli na przykład gracie w dwójkę, pozostaną dwa stojaki, nienależące do żadnego z graczy, niemniej jednak wypełnione kartami widocznymi dla obu grających.

Każdy gracz kładzie teraz przed sobą kartkę z bloku z arkuszami notatek i przygotowuje sobie ołówkę. Zamalujcie na waszych arkuszach okienka z liczbami, które widzicie na kartach w stojakach pozostałych graczy lub w stojakach nienależących do nikogo. To są karty, których – ani teraz, ani w trakcie gry – na pewno nie będziecie mieli w waszych stojakach. Nie pokazujcie swoich arkuszy notatek przeciwnikom!

Ważne: Gdy w dalszej części gry będziecie próbowali ustalić, jakie karty macie w stojaku, bardzo ważne będzie, żebyście dokładnie wiedzieli, których liczb z całą pewnością nie może tam być, a co do których jedynie przypuszczacie, że nie powinny się tam znajdować. Dlatego:

- okienka z liczbami, które widzieliście, zamalowujecie całkowicie;
- okienka z liczbami, które wykluczacie jedynie na podstawie waszych przypuszczeń, zakreślacie krzyżykiem.

W trakcie rozgrywki może się poza tym zdarzyć, że będziecie musieli wymienić karty z waszego stojaka. W takim przypadku wymazujecie wszystkie zakreślenia liczb z arkusza, a zamalowane okienka pozostawiacie zamalowane.

Teraz możecie rozpocząć rozgrywkę!

Przygotowanie gry przy 2 graczach:



PRZEBIEG GRY

Gra składa się z kilku rund

- Przy dwóch graczach rozegrajcie 10 rund,
- przy trzech graczach – 9 rund,
- a przy czterech – 8 rund.

Wskazówka:

Odpowiednie oznaczenia na arkuszu notatek gracza przypomną wam, że rozgrywacie ostatnią rundę.

←	
←	
←	4
←	3
←	2

Każda runda gry przebiega w następujący sposób:

- 1. Rzut kośćmi (jeden dla wszystkich)
- 2. Szacowanie (każdy gracz dla siebie)
- 3. Kontrola szacunków graczy i przyznanie punktów (pozostali gracze kontrolują, kontrolowany zaznacza sobie ewentualnie zdobyte punkty; kontroluje się kolejno odpowiedzi wszystkich graczy)

1. Rzut kośćmi

Ten z was, którego pionek stoi najdalej z tyłu na torze punktacji, rzuca wszystkimi 3 kośćmi. Jeśli jest remis na torze punktacji, rzut wykonuje ten gracz, którego pionek stoi na górze. (Gdy przy podliczaniu punktów docieracie na pole zajęte już przez innego gracza, stawiacie swój pionek na jego pionku.)

Rzucający kośćmi może zdecydować, czy wynik rzutu mu się podoba. Jeśli nie, może przewrócić **jedną kostkę** tak, aby wskazywała kolor wybrany przez niego. Gdy wyniki rzutu są już ustalone, gracz odkłada kości na oznaczone odpowiednimi kolorami pola na planszy.

Uwaga: Jeśli gracie w wariant uproszczony (bez kart koloru szarego), a na którejś kości wypadnie szary, gracz, który rzucał, może dodatkowo przewrócić taką kość na wybrany przez siebie kolor. W przypadku, gdy szary wypadł na kilku kościach, gracz dla każdej z nich decyduje, jaki kolor chce ustawić.

W kolumnach kości na swoim arkuszu notatek każdy z was zaznacza teraz małym krzyżykiem kolory, jakie wypadły. Stawiając krzyżyk pozostawcie w okienku wystarczająco dużo miejsca na liczbę – na wypadek, gdybyście chcieli ją sobie w przyszłości tam dopisać.

▲	✕	✕	+	✕	☾
▲	✕	★	+	●	✕
✕	◆	★	+	●	✕

2. Szacowanie

Popatrzcie na kolory na kościach i zastanówcie się, jakie liczby w tych kolorach możecie mieć na kartach w swoim stojaku.

Podpowiedź: Niektóre liczby na pewno możecie wykluczyć, widzicie przecież karty przeciwników. Pomogą wam także notatki, jakie poczyniliście na waszych arkuszach!

Jeśli to ty rzucałeś kośćmi, możesz jako pierwszy wybrać jeden z żetonów szacowania. Potem żeton szacowania wybierają pozostali gracze – jako drugi ten z nich, którego pionek stoi na torze punktacji na drugim miejscu od końca, jako trzeci ten z pionkiem na trzecim miejscu od końca, itd. Za pomocą żetonów szacowania wyrazicie teraz swoje przypuszczenia na temat waszych własnych kart. Każdy z was wybiera na swoim torze szacunków zakres wartości, w obrębie którego – jak sądzi – mieści się suma liczb z jego kart w kolorach wskazanych przez kości. Połóżcie odpowiednio żeton na waszych torach szacunków. Tę czynność możecie wykonać równocześnie.

Przykład: Kasia wyrzuciła kolory: żółty, zielony i niebieski. Do tej pory nie zebrała jeszcze zbyt wiele informacji na temat swoich kart w tych kolorach, dlatego decyduje się wziąć żeton szacowania, który zakryje możliwie duży zakres liczbowy. Kasia przypuszcza, że suma liczb na jej kartach leży między 9 a 15. Bierze żeton, który zakryje 7 pól na jej torze szacunków i kładzie go tam na liczbach od 9 do 15. Pozostali gracze także muszą ocenić, ile może wynieść suma liczb na ich żółtych, zielonych i niebieskich kartach. Następnie, w kolejności określonej przez pozycję ich pionków na planszy, każdy z nich wybiera jeden żeton szacowania (jako kolejny po Kasi – gracz z pionkiem na drugim miejscu od końca, potem ten z pionkiem na trzecim miejscu od końca, itd.) i kładzie na swoim torze szacunków.



3. Kontrola szacunków graczy i przyznanie punktów

Teraz każdemu graczowi po kolei – począwszy od gracza, który rzucał w tej rundzie kośćmi – sprawdźcie, czy jego przypuszczenia są prawidłowe. **Uwaga!** Nie wolno wam zaglądać do waszych własnych kart. Prawdziwość waszych szacunków sprawdzają pozostali gracze. Oni powiedzą wam, czy sumę liczb z odpowiednich kart oszacowaliście prawidłowo czy nie.

Drodzy gracze! Prosimy, policzcie bardzo uważnie sumę liczb na odpowiednich kartach kontrolowanego gracza. W tym momencie nie wolno wam popełnić błędu! Nawet jeśli przy którymś graczu pomylicie się tylko raz, to nieważne, jak by się potem nie starał – nie będzie miał już szansy ustalić zawartości swoich kart!

Żeton szacowania wskazuje prawidłowy wynik

Suma liczb na kartach gracza w kolorach wyrzuconych na kościach leży w zakresie wartości zakrytych przez żeton szacowania. Twoi przeciwnicy mówią teraz tobie, że wskazany przez ciebie zakres wartości jest prawidłowy. Zanotuj sobie zakres wartości w prawej kolumnie twojego arkusza notatek. Wiesz już, że suma liczb na kartach w kolorach wskazanych przez kości leży w wytypowanym przez ciebie zakresie.

Przesuń swój pionek na torze punktacji o liczbę pól wskazaną na żetonie szacowania.

☺	8 - 13
✖	0 - 5
✖	11 - 21
☺	9 - 15
☺	
☺	

Żeton szacowania wskazuje nieprawidłowy wynik

Suma liczb na kartach gracza w kolorach wyrzuconych na kościach leży poza zakresem wartości zakrytym przez żeton szacowania.

Twoi przeciwnicy mówią teraz tobie, że twoje szacunki były za wysokie (jeśli rzeczywiście oszacowałeś wynik za wysoko) albo za niskie (jeśli oszacowałeś wynik za nisko). Pamiętajcie, że kontrolując szacunki graczy musicie zawsze mówić prawdę!

Wyjątek: Jeśli wybrałeś najmniejszy żeton szacowania (ten przynoszący najwięcej punktów), twoi przeciwnicy nie mogą ci powiedzieć, ani czy twoje szacunki były za wysokie, ani czy za niskie.

Zapisz sobie teraz w prawej kolumnie twojego arkusza notatek zakres wartości, który byłby prawidłowy.

Ponieważ źle oszacowałeś sumę liczb na kartach o wskazanych kolorach, nie przesuwasz swojego pionka na torze punktacji.

Przykład: Inka zakryła żetonem szacowania zakres wartości od 4 do 10. Jej przeciwnicy mówią, że suma jej liczb na odpowiednich kartach jest wyższa. Inka dowiadyuje się w ten sposób, że suma jej liczb leży między 11 a 21 i zapisuje sobie tę informację w prawej kolumnie swojego arkusza notatek. Po sprawdzeniu szacunków Inki następuje sprawdzenie szacunków kolejnego gracza.



Wymiana karty

Gdy skontrolowaliście już żetony szacowania wszystkich graczy, wtedy ci z was, których szacunki okazały się nieprawidłowe, wymieniają jedną kartę ze swojego stojaka. Czynność tę wykonajcie w kolejności wskazanej przez wasze pionki na torze punktacji (ostatni wymienia kartę jako pierwszy, itd.). Odłóż obok siebie wybraną przez siebie kartę ze swojego stojaka – stroną z liczbą do góry, tak aby widzieli ją także pozostali gracze. Następnie weź nową kartę z zakrytego stosu kart tego koloru i, nie zaglądając do niej, włóż ją do swojego stojaka.

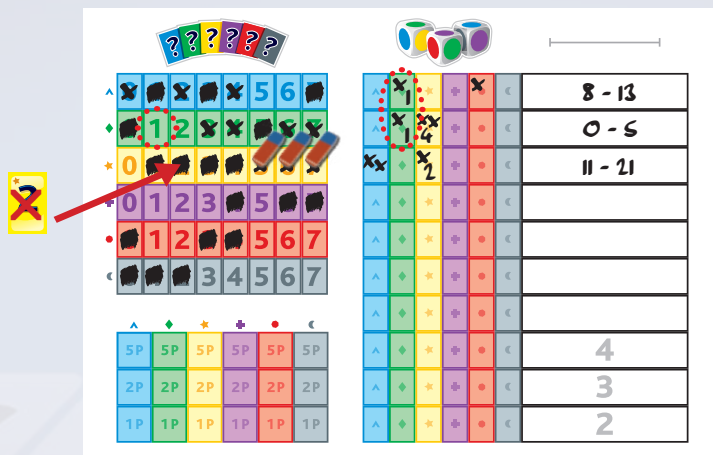
Uwaga! Możesz odłożyć tylko kartę w kolorze, w którym są jeszcze dostępne karty do dobrania! Nie zapomnij zamalować na swoim arkuszu notatek okienka z liczbą widoczną na właśnie odłożonej przez siebie karcie! Tę liczbę wpisz także w odpowiednią kolumnę kości dla aktualnej rundy. W ten sposób łatwiej będzie ci wyciągnąć dokładniejsze wnioski na temat innych kolorów, jakie do tej pory wypadały na kościach jednocześnie z kolorem odrzuconej przez siebie karty.

Podpowiedź: Odkładając kartę otrzymujesz tak naprawdę nową informację. Z drugiej strony równocześnie tracisz informacje, ponieważ odłożonej karty nie masz już w swoim stojaku. Twoje dotychczasowe wnioski na temat kart tego koloru nie przydadzą się już na nic. Najlepiej wymaż wszystkie twoje zakreślenia na liczbach tego koloru na swoim arkuszu. Także twoi przeciwnicy otrzymują nową informację, ponieważ widzą twoją nową kartę.

Przykład: Marek odkłada żółtą kartę ze swojego stojaka. Jest to karta z liczbą 2. Marek zamalowuje okienko z żółtą 2 na swoim arkuszu notatek. Następnie wymazuje zakreślenia z okienek z żółtymi 5, 6 i 7. Te zakreślenia poczynił w toku gry, ponieważ w poprzednich rundach doszedł do wniosku, że nie może mieć

żadnej żółtej 5, 6 czy 7. Ponieważ jednak odłożył właśnie 2, jest możliwe, że któraś z tych liczb pojawiła się właśnie na jego stojaku.

Poza tym Markus zapisuje sobie 2 w żółtej kolumnie kości aktualnej rundy. W ten sposób będzie wiedział, w której rundzie odłożył żółtą 2. Teraz może poczynić dokładniejsze przypuszczenia na temat kolorów, które pojawiały się do tej pory na kościach razem z żółtym. Zapisuje sobie w rzędzie kości dla poprzedniej rundy 4, ponieważ pamięta, że na kościach wypadł wtedy dwa razy żółty (zatem 2+2). Ponieważ w tamtej rundzie oszacował zakres wartości w przedziale od 0 do 5 i był to szacunek prawidłowy, wie teraz, że na jego zielonej karcie musi być 1.



Po rozpatrzeniu szacunków wszystkich graczy, odłóżcie żetony szacowania z powrotem obok planszy i rozpocznijcie kolejną rundę.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, gdy:

- w dwie osoby rozegraliście 10 rundę,
- w trzy osoby – 9 rundę
- a przy czterech osobach – 8 rundę.

Na koniec możecie jeszcze wyrazić wasze przypuszczenia na temat kart, które macie w swoich stojakach. Zapiszcie je w okienkach w lewym dolnym rogu waszych arkuszy notatek. Dla każdego koloru możecie wpisać jedną, dwie lub trzy liczby, zależnie od tego, jak bardzo jesteście pewni waszej odpowiedzi i jak bardzo chcecie zaryzykować. Pamiętajcie jednak, że im więcej liczb dla danego koloru zapiszecie, tym mniej punktów zyskacie, nawet jeśli wśród wskazanych liczb znajdzie się ta właściwa! Gdy wszyscy gracze zanotowali już swoje odpowiedzi, przystąpcie do ich sprawdzenia. Porównajcie po kolei odpowiedzi każdego gracza z liczbami na jego kartach. Zaczniacie od gracza, którego pionek jest ostatni na torze punktacji.

Jeśli udzieliłeś prawidłowej odpowiedzi, to znaczy, jeśli dana liczba zapisana przez ciebie na arkuszu to liczba z twojej karty – otrzymujesz punkty według następującej zasady:

- przy jednej zapisanej przez ciebie na arkuszu liczbie: 5 punktów,
- przy dwóch liczbach: 2 punkty,
- przy trzech liczbach: 1 punkt.

5P	5P	5P	5P	5P	5P
2P	2P	2P	2P	2P	2P
1P	1P	1P	1P	1P	1P

Przesuń swój pionek o odpowiednią liczbę pól na torze punktacji. Za każdą kartę, której nie odgadłeś, musisz cofnąć swój pionek o dwa pola. Gracz, którego pionek na samym końcu rozgrywki dotarł najdalej na torze punktacji, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, którego pionek jest niżej w stosie. Jeśli i w tym przypadku jest remis, remisujący dzielą się zwycięstwem.

Przykład punktacji na koniec gry:

Przed punktowaniem końcowym Marek prowadzi na torze. Nie ma jednak pewności, czy potrafi poprawnie odgadnąć wszystkie liczby na swoich kartach, ponieważ przy niektórych kolorach na swoim arkuszu notatek ma jeszcze po dwa lub po trzy puste okienka. Jedynie przy zielonej karcie nie ma wątpliwości, że jest na niej 1. Decyduje, że w momencie podawania swoich przypuszczeń co do własnych kart wpisze: dla kolorów niebieskiego, żółtego, szarego i czerwonego – po trzy liczby, dla fioletowego – dwie, a dla zielonego – jedną. Przy każdym kolorze Markus trafia właściwą liczbę. Punkty, jakie otrzymuje, to: Po 1 punkcie za niebieską, żółtą, szarą i czerwoną kartę (wpisane trzy liczby, w każdym przypadku jedna z nich była prawidłowa), 2 punkty za fioletową kartę i 5 punktów za zieloną. Marek przesuwa zatem swój pionek na torze punktacji o 11 pól do przodu.

2	3	3	2	2	0
4	2P	4	4	6	4
7	1P	5	1P	7	7

$1+5+1+2+1+1=11$

7	1	4	4	6	0
---	---	---	---	---	---

Inka była nieco odważniejsza ze swoimi przypuszczeniami, ale przy jednej karcie się pomyliła. Otrzymuje za niebieską i żółtą kartę po 2 punkty, ponieważ dla każdej z nich zapisała po dwie liczby. Za zieloną i czerwoną kartę otrzymuje po 5 punktów, bo dla obu podała tylko jedną odpowiedź. Z kolei dla fioletowej karty zapisała trzy liczby i zdobywa za nią tylko 1 punkt. Liczby na szarej karcie niestety nie odgadła, dlatego odejmuje sobie 2 punkty. W sumie Inka zdobywa więc 13 punktów.

1	0	1	0	1	1
4	2P	2	2	2P	2P
1P	1P	1P	5	1P	1P

$2+5+2+1+5-2=13$

1	0	1	0	1	2
---	---	---	---	---	---

Kasia jest trzecia na torze punktacji. Musi trochę zaryzykować, jeśli chce wysunąć się na prowadzenie. Postanawia zapisać dla swojej żółtej karty tylko jedną odpowiedź, mimo że nie jest do końca pewna, czy widnieje na niej 5 czy 6. Zdecydowała się wpisać na arkuszu 6, ale okazało się, że ma jednak 5. Kasia otrzymuje za niebieską i zieloną kartę po 1 punkcie, za szarą – 2, a za czerwoną i fioletową po 5 punktów. Za pomyłkę przy żółtej karcie odejmuje sobie 2 punkty. W sumie zdobywa 12 punktów.

0	2	6	7	4	5
2	3	2P	2P	2P	6
6	4	1P	1P	1P	1P

$1+1-2+5+5+2=12$

6	2	5	7	4	5
---	---	---	---	---	---

Tomek przed ostateczną punktacją jest ostatni na torze. W trakcie gry często błędnie szacował zakresy wartości, ale przez to zyskał też sporo informacji na temat swoich kart. Postanawia więc zaryzykować i dla zielonej, szarej i czerwonej zapisuje jako odpowiedź tylko po jednej liczbie. Dla niebieskiej, fioletowej i żółtej karty wpisuje po 2 liczby. Okazuje się, że odgadł wszystkie karty, zdobywając w ten sposób 21 punktów. Wyrzędza pozostałych graczy na torze punktacji i wygrywa grę.

4	6	6	1	5	3
5	2P	7	2	2P	2P
1P	1P	1P	1P	1P	1P

$2+5+2+2+5+5=21$

5	6	7	1	5	3
---	---	---	---	---	---

© 2015 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Autor gry: Leo Colovini
Design: kinetic / Sabine Kondirolli
Redakcja: Tina Landwehr
Tłumaczenie: Marcin Szrama

Producent:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Uwaga! Gra dla dzieci powyżej 3 roku życia. Zawiera łatwe do połknięcia, małe elementy.

