



# Spielregeln

## Inhalt des Kartons

- 28 Tafeln mit bunten Zahlen
- 23 Fragenkarten
- 5 Ablagen
- 5 CODE 777™ karten (Diagramme)
- 1 Notizblock mit Formularen
- 1 Anleitung

## Vorbereitung

Die Spieler erhalten jeweils eine Ablage, eine Seite aus dem Notizblock und eine Code 777 karte. Sie stellen die Ablage vor sich auf; die Seite, auf der die Tafeln platziert werden können, ist vom Spieler abgewendet. Die 23 Fragenkarten werden gut gemischt und mit der Textseite nach unten auf einen Stapel gelegt. Anschließend werden die Zahlentafeln, mit der Rückseite nach oben, gut gemischt. Anschließend erhält jeder Spieler 3 Zahlentafeln, ohne dass die Mitspieler die Zahlen sehen können.

Die Spieler legen die erhaltenen Zahlentafeln auf die Ablage ihres linken Nachbarn, und zwar so, dass dieser die Zahlen nicht sehen kann. Für alle anderen Spieler müssen die Zahlentafeln allerdings sichtbar sein. Jeder Spieler sieht nun die Zahlen der Mitspieler, aber nicht die Zahlen auf der eigenen Ablage.

## Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, die Zahlen zu ermitteln, die sich auf der eigenen Ablage befinden. Dies erfolgt durch Kombinieren anhand der mit Hilfe der Fragekarten erhaltenen Informationen.

## Hilfsmittel

Auf der Code 777karte steht ein Diagramm, in dem alle Zahlen, die im Spiel vorkommen, in der entsprechenden Farbe abgebildet sind.

Auf dem Notizformular stehen ebenfalls Diagramme. Darauf können Zahlen durchgestrichen werden, bezüglich derer ein Spieler kombiniert, dass sie sich bestimmt nicht auf seiner Ablage befinden. Zu Beginn des Spiels können die Zahlen durchgestrichen werden, die auf den Ablagen der Mitspieler zu sehen sind. Diese können sich schließlich nicht auf der eigenen Ablage befinden. Während des Spiels kombinieren die Spieler, dass weitere Zahlen sich nicht auf

ihrer Ablage befinden können; auch diese Zahlen können auf dem Notizformular durchgestrichen werden. Es kann auch sein, dass ein Spieler schon 1 oder 2 Zahlen ermittelt, die sich bestimmt auf seiner Ablage befinden; diese Zahlen können dann eingekreist werden.

Das Notizformular bietet auch die Möglichkeit, erteilte Antworten neben den Fragennummern zu notieren.

Sollte ein Spieler eine bereits gestellte Frage noch einmal lesen wollen, so kann die nummerierte Fragenliste, die dieser Anleitung beigelegt ist, zu Hilfe genommen werden.

## Das Spiel

Die Spieler entscheiden, wer anfangen darf. Der gewählte Spieler nimmt die oberste Fragenkarte vom Stapel, liest die Frage laut vor und beantwortet sie auch. Die Frage bezieht sich auf die Zahlen, die der Spieler sehen kann, also nicht die Zahlen auf seiner eigenen Ablage.

Beispiel: Auf die Frage „Sind mehr blaue Siebenen oder mehr Siebenen in einer anderen Farbe zu sehen?“ kann die Antwort lauten: „mehr blaue“ oder „mehr in einer anderen Farbe“ oder „gleich viele“ (nämlich wenn die Menge identisch ist oder gar keine Siebenen zu sehen sind). Es braucht also nur gezählt zu werden. Jede Antwort bringt für alle Spieler mit Ausnahme des Fragestellers neue Informationen. Fragenkarten, die bereits beantwortet wurden, werden unter den Stapel geschoben.

Wenn ein Spieler meint, die Zahlen auf seiner Ablage zu kennen, kann er das jederzeit ansagen und seine Lösung mitteilen. Nur die Zahlen müssen genannt werden, nicht die Farben. Eine richtige Lösung bringt einen Punkt. Die Lösung gilt als richtig, wenn alle Zahlen korrekt genannt wurden. Eine falsche Lösung bringt keine Punkte. In beiden Fällen werden die Zahlentafeln von der Ablage des Spielers entfernt, neben den Stapel gelegt und durch drei neue Zahlentafeln ersetzt, natürlich so, dass der jeweilige Spieler die neuen Zahlen nicht sehen kann.

Wer zuerst drei Punkte hat, ist Sieger. Wenn die letzte Fragenkarte gespielt wurde, werden die abgelegten Karten gemischt und wieder genutzt.

## Weniger als 4 Spieler

Bei drei Spielern werden trotzdem alle Ablagen mit Zahlentafeln belegt. Die Ablage ohne Spieler ist für alle Spieler sichtbar. Die Zahlentafeln dieser Ablage werden bei jeder richtigen Lösung ersetzt. Auch bei zwei Spielern werden alle Ablagen belegt. Eine der Ablagen ohne Spieler wird bei jeder richtigen Lösung ersetzt.