



Spelregels

Inhoud van de doos

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

Vorbereiding

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

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

Doel van het spel

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

Hulpmiddelen

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

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

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

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

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

Het spel

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

Bijvoorbeeld: Op de vraag "Ziet u meer blauwe zevens of meer zevens van een andere kleur?" kan het antwoord luiden: "Meer blauwe" of "Meer van een andere kleur" of "Evenveel" (namelijk als het aantal gelijk is of als er helemaal geen zevens zijn.) Dit is dus gewoon een kwestie van tellen.

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

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

Minder dan 4 spelers

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