







THINK

STR8!



-  Spielregel
-  Rules
-  Règles
-  Spelregels
-  Instrukcja
-  Spelregler

THINK STR8!



Emocjonująca gra dedukcyjna
dla 2 do 4 graczy od 10 lat

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

Uwaga: Niezależnie od tego, czy gracie w dwie, trzy czy cztery osoby, zawsze ustawicie i wypełnicie kartami wszystkie stojaki. Jeśli na przykład gracie w dwojkę, 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 ołówek. 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 gracze 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, widząc przecież karty przeciwników. Pomogą wam także notatki, jakie poczyniliście na waszych arkuszach!

Jeśli to ty rzuciłeś kośćmi, możesz jako pierwszy wybrać jeden z żetonów szacowania. Potem żetony 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 wyrażacie 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. Kasią 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 rzucił 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. Twój przeciwnik mówi 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 dowiaduje 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 wypadają na kościach jednocześnie z kolorem odrzuconej przez siebie karty.

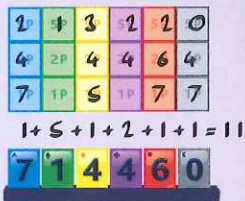
Podpowiedź: Odkładając kartę otrzymujesz tak naprawdę nową informację. Z drugiej strony równocześnie tracisz informację, ponieważ odłożonej karty nie masz już w swoim stojaku. Twoje dotychczasowe wnioski na temat kart tego koloru nie przydadzą się już na nic. Najlepiej wymaż wszystkie twoje zakreślenia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

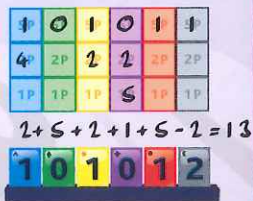
Przesuń swój pionek o odpowiednią liczbę pól na torze punktacji. Za każdą kartę, której nie odgadłeś, musisz cofnąć swój pionek o dwa pola. Gracz, którego pionek na samym końcu rozgrywki dotarł najdalej na torze punktacji, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, którego pionek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

Przykład punktacji na koniec gry:

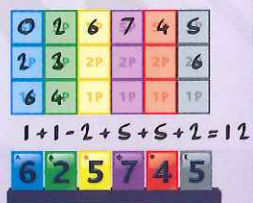
Przed punktowaniem końcowym Marek prowadzi na torze. Nie ma jednak pewności, czy potrafi poprawnie odgadnąć wszystkie liczby na swoich kartach, ponieważ przy niektórych kolorach na swoim arkuszu notatek ma jeszcze po dwa lub po trzy puste okienka. Jedyne przy zielonej karcie nie ma wątpliwości, że jest 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 przesuwając zatem swój pionek na torze punktacji o 11 pól do przodu.



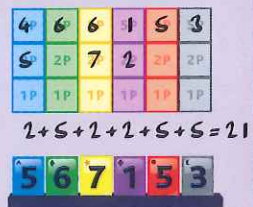
Inka była nieco odważniejsza ze swoimi przypuszczeniami, ale przy jednej karcie się pomyliła. Otrzymuje za niebieską i żółtą kartę po 2 punkty, ponieważ dla każdej z nich zapisała po dwie liczby. Za zieloną i czerwoną kartę otrzymuje po 5 punktów, bo dla obu podała tylko jedną odpowiedź. Z kolei dla 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.



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.



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 Wyprzedza pozostałych graczy na torze punktacji i wygrywa grę.



© 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.