



# SE Spilleregler

## Æskens indhold

- 28 Brikker med et farvede tal
- 23 Spørgsmålskort
  - 4 Tricodakort (diagrammer)
  - 4 Stativer
- 1 Notesblok med formularer
- 1 Vejledning

## Forberedelse

Spillerne får hver et stativ, en side fra notesblokken og et Tricodakort. De sætter stativet foran sig, med den side hvor brikkerne kan placeres, fra sig. De 23 spørgsmålskort blandes grundigt og lægges på en bunke med tekstsiden nedad. Så blandes talbrikkerne grundigt med bagsiden opad. Derefter får hver spiller 3 talbrikker uden at modstanderne kan se tallene.

Spillerne sætter de modtagne talbrikker på deres venstre nabos stativ, således at denne ikke kan se tallene. Talbrikkerne skal dog være synlige for alle andre spillere. Hver spiller kan nu se modstandernes tal, men ikke tallene på hans eller hendes eget stativ.

## Hensigten med spillet

Hensigten med spillet er, at spillerne hurtigst muligt finder ud af, hvilke tal der står på deres eget stativ. Det kan man finde ud af, ved at tænke godt over de oplysninger, der gives ved hjælp af spørgsmålskortene.

## Hjælpemidler

På Tricodakortet står et diagram hvori alle tallene, der forekommer i spillet, vises i den rigtige farve.

På notesformularen står også diagrammer. Derpå kan de tal, som spilleren finder frem til at de helt sikkert ikke står på stativet, streges over. I begyndelsen af spillet kan man strege de tal over, som står på modstandernes stativer. For disse kan jo ikke stå på ens eget stativ. Under spillet finder en spiller ud af at, der er endnu flere tal, der ikke står på stativet. Også disse tal kan streges over på notesformularen. Det kan også være at en spiller allerede konkluderer, at 1 eller 2 tal afgjort må stå på hans/hendes eget stativ. Om disse tal kan der sættes en cirkel.

Notesformularen giver også mulighed for at notere givne svar ved siden af spørgsmålsnumrene.

Måtte spilleren have behov for at læse et tidligere spørgsmål igen, kan man slå det op i den nummererede spørgsmålsliste, der er tilføjet denne vejledning.

## Spillet

Spillerne bestemmer hvem der skal begynde. Den valgte spiller tager det øverste kort fra bunken, læser det højt og svarer på det stillede spørgsmål. Spørgsmålet omhandler tallene, som spilleren kan se, altså ikke de tal, der står på hans eller hendes stativ.

Eksempel: På spørgsmålet "Ser du flere blå syvere eller flere syvere af en anden farve?" kan svaret lyde: "Flere blå" eller "Flere af en anden farve" eller "Lige mange" (nemlig når antallet er ens eller hvis der slet ikke er nogen syvere). Dette er altså bare et spørgsmål om at tælle.

Hvert svar giver alle, undtagen læseren, lidt mere information. Spørgsmålskort, der er besvaret, lægges under bunken.

Hvis en spiller mener at vide, hvilke tal der står på hans eller hendes stativ, må han eller hun på et hvilket som helst tidspunkt tilkendegive løsningen. Kun tallene skal nævnes, ikke farverne. Den rigtige løsning giver et point. En løsning er rigtig når alle tal er gættet rigtige. En forkert løsning giver ingen point. I begge tilfælde tages talbrikkerne ud af spillerens stativ, lægges ved siden af bunken og erstattes af tre nye talbrikker, selvfølgelig uden at denne spiller kan se de "nye tal". Den der først har scoret tre point har vundet. Når det sidste spørgsmålskort er spillet, blandes de henlagte kort og bruges de på ny.

## Mindre end 4 spillere

Er der tre spillere, fyldes alligevel alle fire stativer med talbrikker. Stativet uden spiller er synlig for alle spillere. Talbrikkerne i dette stativ erstattes ved hver korrekt løsning. Også når der er to spillere, fyldes alle stativer. Et af stativerne uden spiller, erstattes ved hver korrekt løsning.