

THINK

STR8!



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

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(e)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)

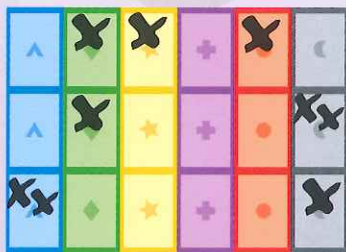
1. Dobbelen

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 terechtkomt, 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 gedobbeld. 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 gedobbelde 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 gedobbelde 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.

The diagram shows a game board with a grid of cards and a table of numbers. The grid has columns labeled A, G, Y, R, O, G. The table has rows with numbers and symbols. A red arrow points to a yellow card with a red X.

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

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.

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

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 diegene 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.

2	1	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
---	---	---	---	---	---

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
---	---	---	---	---	---

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
---	---	---	---	---	---

4	6	6	5	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 HUCHI & friends

www.hutter-trade.com

Auteur: Leo Colovini

Vormgeving: kinetic / Sabine Kondirulli

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.

HUCHI & friends