

# THINK


# STR8!



 Spielregel

 Rules

 Règles

 Spelregels

 Instrukcja

 Spelregler

# THINK STR8!



Ett spännande slutledningsspel,  
för 2 till 4 spelare från 10 år

## SPELETS MÅLSÄTTNING

... är att gissa dina egna siffror. Den som får flest poäng vinner spelet.

## INNEHÅLL

- 4 korthållare
- 48 kort med talen 0-7 i sex olika färger
- 4 runda tråpjäser i de fyra spelarfärgerna
- 1 spelplan med fyra dubbla siffrerader
- 7 gissningsmarker i sju olika storlekar
- 3 färgtärningar
- 1 protokollblock

Dessutom behöver ni en blyertspenna var, samt ett suddgummi (följer inte med i spelet).

## SPELFÖRBEREDELSE

Före det första partiet måste ni försiktigt trycka ut korten från de perforerade arken. Det är viktigt att inte skada korten, så att de inte blir märkta.

Varje spelare placerar en **korthållare** framför sig. Om ni är färre än fyra spelare, placerar ni de övriga korthållarna så att alla kan se dem.

Lägg **spelplanen** i mitten av bordet, inom bekvämt räckhåll för alla. Sedan placerar ni en **rund tråpjäs** var, på startfältet med pilen, och staplar dem på varandra. **Gissningsmarkerna** och **färgtärningarna** läggs på bordet, också inom bekvämt räckhåll.

Blanda **korten**, med varje färg för sig, och placera de olika staplarna med baksidan uppåt vid sidan om spelplanen.

### Tips inför de första partierna:

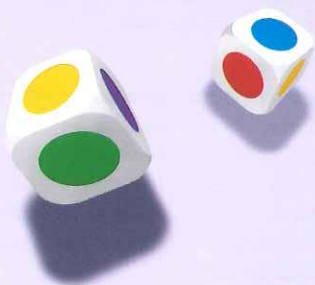
Under de första partierna rekommenderas att ni spelar med kort i bara 5 olika färger; lägg alltså tillbaka alla de grå korten i lådan. Om du skulle slå grått på någon av färgtärningarna, får du vrida på den så att den visar valfri färg. (Slår du grått på flera av tärningarna, får du vrida på dessa så att de om du vill visar olika färger.)

Utan att titta på dem ska ni nu från staplarna lägga tillbaka ett kort av varje färg, i lådan och osedda. Dessa kort kommer ni inte att behöva under spelet. Håll dock i minnet att ett av korten 0-7 i varje färg nu har utgått ur spelet!

Nu tar du ett kort i varje färg och placerar i din egen korthållare, med baksidorna vända mot dig så att du inte kan se dem. Det är lättast om ni alla har korten i samma färgordning som på protokollblocket.

**OBSERVERA: Du får INTE titta på dina egna kort. Du får bara se framsidorna på alla andras kort.**

Om ni bara är två eller tre spelare, fyller ni på samma sätt även de överblivna korthållarna med kort (ett i varje färg) så att alla kan se dem tydligt.



**Tips:** Oavsett om ni är två, tre eller fyra spelare, ska alltid alla korthållarna placeras ut och fyllas med kort. Om ni till exempel bara är två som deltar, kommer det att finnas två korthållare som inte tillhör någon av er men i vilka kort ändå har placerats i rätt ordning och så att de är fullt synliga för er bägge.

Nu får var och en av er ett blad från protokollblocket, och tar en blyertspenna. Svärta över alla de rutor som har siffror du ser hos motspelarna eller i korthållarna som inte tillhör någon spelare, eftersom du under inga omständigheter kan ha någon av dessa på dina egna kort, varken nu eller senare i partiet. Låt inte dina motspelare få en skyrm av ditt protokollark!

**Viktigt:** När du senare drar slutsatser beträffande dina egna kort, är det viktigt att skilja på de siffror du inte kan ha eftersom du redan har sett dem, och de siffror du tror att du inte har baserat på de slutsatser du dittills dragit.

- Svärta alltså över alla de rutor med siffror som du har sett;
- och nöj dig med att kryssa över de rutor som innehåller siffror som du utesluter, baserat på dina slutsatser.

Det kan inträffa att du måste byta ut ett eller flera av korten i din korthållare. Skulle det inträffa suddar du ut kryssen, men lämnar de svärtade rutorna som de är.

Nu kan spelet börja!

Spelexempel med 2 deltagare:



## HUR SPELET GÅR TILL

Ni spelar över ett antal rundor.

- Med 2 deltagare spelar ni 10 rundor,
- med 3 deltagare spelar ni 9 rundor, och
- med 4 deltagare spelar ni 8 rundor.

### Observera:

Motsvarande rader har markerats på protokollarket

	4
	3
	2

### Varje runda tillgår på följande sätt:

1. Kasta med tärningarna (en spelare gör det för samtliga).
2. Gör era gissningar (varje spelare för sig).
3. Kontrollera gissningarna och inkassera poäng (de andra spelarna kontrollerar, och du som blir kontrollerad erhåller eventuella poäng; detta görs för en spelare i taget).

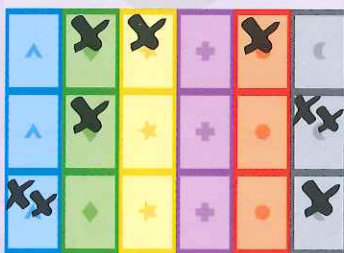
### 1. Tärningskastet

Den spelare som just då ligger sist på poängbanan kastar med de tre tärningarna. Om två spelare delar på sistaplatsen, är det spelaren med träpjäsen som ligger överst som kastar (om du hamnar på samma ruta som en annan spelare när du flyttar din träpjäs, placeras du den ovanpå den pjäs som redan ligger där).

Spelaren som kastade bestämmer nu om hon/han vill acceptera kastet. Om inte, får hon/han vrida på **en** av tärningarna så att den visar önskad färg. När så kastet är fastställt, placeras tärningarna på motsvarande rutor på spelplanen.

**Tips:** Om ni spelar nybörjarvarianten utan grått, ska den som kastade vrida på eventuella tärningar som visar grått så att de får valfri önskad färg.

På ditt protokollark ska du nu rita ett kryss i tärningskolumnerna för att markera färgerna, men också lämna plats i rutorna för ytterligare anteckningar vid behov.



### 2. Gör dina gissningar

Studera färgerna på tärningarna i kastet, och fundera på vilka siffror i  **dessa färger**  som du eventuellt kan ha i din korthållare.

**Tips:** Du kan direkt utesluta ett antal siffror, eftersom du kan se korten i de andra korthållarna. Dessutom ser du till att på ditt protokollark göra noteringar som du har nytta av!

När det är du som har kastat, är det också du som väljer först bland gissningsmarkerna. Den som får välja näst är spelaren som ligger näst sist; sedan den som ligger tredje sist, och så vidare.

Med den gissningsmark du har valt, gör du nu en bedömning beträffande dina egna kort i de färger som kastet resulterade i. Välj ett talområde på siffraden närmast dig på spelplanen, och lägg dit gissningsmarken du valde. Alla spelarna gör detta samtidigt.

**Exempel:** Katrin har fått gult, grönt och blått i kastet. Hon har ännu inte mycket information om sina kort i dessa färger, och väljer därför en gissningsmark som täcker ett ganska brett talområde. Hon gissar att summan av hennes gula, gröna och blåa kort ligger mellan 9 och 15, väljer därför gissningsmarken som täcker sju tal, och placerar den så att den täcker talområdet 9-15. På samma sätt funderar de andra spelarna över vad summan av just deras respektive gula, gröna och blåa kort kan bli, och väljer i turordning (näst sist, tredje sist osv) en gissningsmark var och placerar ut den på motsvarande sätt.



### 3. Kontrollera gissningarna och inkassera poäng

För en spelare i taget, och med början på den som kastade tärningarna, kontrolleras nu om hennes/hans gissning var korrekt.

**Observera!** Du får som sagt inte titta på dina egna kort, utan det är de andra spelarna som upplyser dig om huruvida du gissade korrekt eller inte.

Kära spelare! Räkna noggrant ihop respektive spelares summa av korten i färgerna i kastet, så att det inte blir några misstag. Det räcker med att ni gör ett enda misstag, så är den spelarens noteringar värdelösa!

#### Gissningsmarken ligger rätt

Summan av dina siffror på korten i samma färger som kastet ligger inom det valda talområdet. Dina medspelare upplyser dig därför om att du har gissat korrekt. Anteckna talområdet till höger på ditt protokollark. Nu vet du att summan av siffrorna i de kastade färgerna är inom detta talområde.

☾	8 - 13
✕	0 - 5
✕	11 - 21
☾	9 - 15
☾	

Därefter får du ta lika många steg framåt på spelplanen, som siffran på den gissningsbricka du använde.

## Gissningsmarken ligger inte rätt

Summan av siffrorna ligger inte inom det talområde du valde.

Dina medspelare informerar dig nu om att du gissade för högt, alternativt att du gissade för lågt. (De måste självklart tala sanning.)

**Undantag:** Om du valde den minsta gissningsmarken (som ger flest poäng), får dina medspelare inte säga om du gissade för högt eller för lågt; de får bara säga att du gissade fel.

Notera nu till höger på ditt protokollark det talområde som skulle ha varit korrekt.

Eftersom du gissade fel, får du inte flytta framåt på spelplanen.

**Exempel:** Inka har gissat på talområdet 4-10. Hennes medspelare upplyser henne om att summan av hennes siffror är högre. Hon vet därför nu att talområdet är mellan 11 och 21, och noterar det på sitt protokollark. Nu är det näste spelares tur att bli kontrollerad.



## Byte av kort

Efter att samtliga spelare har fått sina gissningar kontrollerade, måste de som gissade fel byta ut ett av korten i sin korthållare. Detta görs i samma turordning som ni valde gissningsmarker (alltså sist först, osv). Välj ett kort från din korthållare, och lägg det vid sidan om dig med siffran uppåt så att alla kan se det. Ta nu översta kortet från stapeln i samma färg, utan att titta på det, och sätt i din korthållare.

**Observera!** Ett kort får bara bytas om det finns kvar kort i stapeln med samma färg!

Glöm inte att svärta över rutan med samma siffra och färg som kortet du tog bort från din korthållare! Anteckna dessutom den siffran i tärningskolumnen till höger, motsvarande den innevarande rundan. På så sätt kan du dra exaktare slutsatser beträffande dina kort i de andra färgerna i samma kast.

**Tips:** När du lägger bort ett kort får du ytterligare information. Å andra sidan förlorar du samtidigt viss information, eftersom det kortet nu inte längre finns kvar i din korthållare. De slutsatser du dragit beträffande kortet i denna färg gäller inte längre: suddar ut motsvarande kryss på ditt protokollark.

Dina medspelare får också extra information, eftersom de kan se ditt nya kort.

**Exempel:** Markus lägger bort sitt gula kort. Det är en 2:a. Han svärta över rutan med den gula 2:an på sitt protokollark. Därefter suddar han ut kryssen på 5, 6 och 7. Han ritade dit dem tidigare, eftersom han räknade ut att han inte kunde ha en gul 5:a, 6:a eller 7:a. Men nu när han lagt bort 2:an, är dessa siffror möjliga igen.

Dessutom skriver han en 2:a, i den gula tärningsrutan i den aktuella rundan. På så sätt vet han i vilken runda han lade bort 2:an. Som en följd kan han nu dra exaktare slutsatser beträffande de andra färgerna som det blev i kastet tillsammans med 2:an. Han skriver också en 4:a i tärningskolumnen ovanför, eftersom två av tärningarna visade gult i den föregående rundan (2+2). Eftersom hans gissning i den rundan var korrekt, att summan var mellan 0 och 5, vet han nu att hans gröna kort är en 1:a.

The image shows a board game interface with several components:

- Top Left:** A row of six dice with faces showing question marks.
- Top Center:** Three dice showing faces 1, 2, and 4.
- Left Board:** A 6x6 grid of colored squares (blue, green, yellow, purple, red, grey) with numbers and symbols. A red arrow points to a yellow square with a red 'X' and a red '2'.
- Right Board:** A 6x6 grid of colored squares with numbers and symbols. A red dotted circle highlights a green square with a red '1'.
- Bottom Left:** A 3x6 grid of colored squares with numbers 1P, 2P, 5P.
- Bottom Right:** A vertical scoring table with rows for numbers 2, 3, 4, 11-21, 0-5, and 8-13.

Så snart alla spelares gissningar utvärderats, förflyttningar gjorts och eventuella kort lagts bort och bytts ut, läggs alla gissningsmarker tillbaka vid sidan om spelplanen och nästa runda tar vid.

## SPELETS SLUT

Spelet slutar, när ni har spelat

- 10 rundor om ni är 2 deltagare,
- 9 rundor om ni är 3 deltagare,
- 8 rundor om ni är 4 deltagare.

När partiet är över ska ni alla göra en slutgiltig gissning beträffande vilka siffror ni har i era korthållare. Använd det understa fältet till vänster på ditt protokollark. För varje färg får du göra en, två eller tre gissningar, beroende på hur säker du är och hur mycket du vill riskera. Dock är det så att ju fler gissningar du gör, desto färre poäng får du även om du gissat rätt! När alla spelarna skrivit in de gissningar de är villiga att göra, är det så dags att jämföra med korten i korthållarna. Börja med den spelare som just då ligger sist på spelplanen.

Om du har gissat rätt, och fått med den korrekta siffran, inkasserar du poäng som följer:

- För en enda gissning: 5 poäng
- För två gissningar: 2 poäng
- För tre gissningar: 1 poäng

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

Flytta din träpjas motsvarande antal rutor framåt på spelplanen.

För varje siffra som du inte lyckades gissa rätt, måste du istället flytta 2 steg bakåt på spelplanen.

Spelaren som till slut kommit längst på spelplanen, vinner partiet. Skulle två pjäser stå på samma ruta, vinner den vars pjäs just då är underst i stapeln.

### Exempel på slututvärdering:

Markus leder inför slututvärderingen. Beträffande sina egna kort är han dock inte säker på vilka siffror han har, eftersom han fortfarande har två eller tre tomma rutor per färg på sitt protokollark. Bara när det gäller grönt, är han säker på att han har en 1:a. Som sin slutgiltiga gissning gör han därför tre gissningar vardera för blått, gult, grått och rött, två för lila och en för grönt. Han får därför följande poäng: 1 vardera för blått, gult, rött och grått kort, 2 poäng för det lila kortet, och 5 poäng för det gröna kortet. Efter det får han flytta 11 steg framåt på spelplanen.

Inka var djärvare med sina slutgiltiga gissningar, men hade fel beträffande en siffra. Hon får 2 poäng vardera för blått och gult eftersom hon gjorde två gissningar där, 5 poäng vardera för grönt och rött och bara en gissning styck, och 1 poäng för lila eftersom hon hade tre gissningar där. Tyvärr gissar hon fel på grått och får 2 minuspoäng för det. Sammanlagt får hon 13 poäng.

Katrin ligger just nu trea. Hon måste ta en risk om hon ska komma ifatt på poängen. Hon bestämmer sig därmed för att bara göra en gissning för gult, trots att hon är osäker på om hon har en 5:a eller en 6:a. Hon chansar på 6:an, men visar sig ha 5:an. Hon får 1 poäng vardera för blått och grönt, 2 för grått och 5 vardera för lila och rött, men måste dra av 2 poäng för gult. Sammanlagt får hon 12 poäng.

Thomas ligger sist inför slututvärderingen. Han har flera gånger om gissat på felaktiga talområden, men på samma gång fått mera information om sina egna siffror. Därför tar han risken och gör bara en gissning vardera på grönt, rött och grått. Han gör två gissningar vardera på blått, gult och lila. Hans djärvhet lönar sig, han har prickat in alla sina kort korrekt och får därigenom 21 poäng. Med dessa flyttar han förbi alla de andra och vinner spelet.

2	1	3	5	2	1	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	2P	
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 HUCH! & friends

www.hutter-trade.com

Uppfinnare: Leo Colovini

Design: kinetic / Sabine Kondirolli

Redaktör: Tina Landwehr

Översättning: Dan Glimme, "Word for Wort"

Tillverkare:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

Varning! Ej lämplig för barn under 3 år. Innehåller smådelar. Kvävningsrisk!