



Spelregler

Förpackningens innehåll

- 28 Brickor med en färgad siffra
- 23 Frågekort
- 4 Tricodakort (diagram)
- 4 Ställ
- 1 Anteckningsblock med formulär
- 1 Vägledning

Förberedelse

Spelarna får var sitt ställ, ett blad från anteckningsblocket och ett Tricodakort. De ställer hållaren framför sig, med listen som brickan kan ställas på vänd från sig. De 23 frågekorten blandas ordentligt och läggs i en hög med textsidan vänd nedåt. Sedan blandas sifferbrickorna om ordentligt med baksidan uppåt. Därefter får varje spelare tre sifferbrickor utan att medspelarna kan se siffrorna.

Spelarna placerar sifferbrickorna på det ställ som tillhör grannen som sitter till vänster, så att han/hon inte kan se siffrorna. Sifferbrickorna ska dock kunna ses av alla andra spelare. Alla spelare ser nu medspelarnas siffror, men inte siffrorna på det egna stället.

Spelets mål

Spelets mål är att spelarna så snabbt som möjligt kommer på siffrorna som finns på det egna stället. Detta går om man funderar ordentligt på informationen som man får med hjälp av frågekorten.

Hulpmiddelen

På Tricodakortet finns ett diagram i vilket alla siffror som finns i spelet finns avbildade i rätt färg.

Diagrammen finns även på anteckningsformuläret. Där kan man kryssa över siffror som spelaren kommer fram till inte finns på stället. I spelets början kan man kryssa över alla siffror som finns på medspelarnas ställ. Dessa kan ju inte finnas på det egna stället. Under spelets gång kommer en spelare fram till slutsatsen att fler siffror inte kan finnas på det egna stället. Även dessa siffror kan kryssas över på anteckningsformuläret. Det kan även vara så att en spelare kommer fram till att en eller två siffror säkert måste finnas på det egna stället. Dessa siffror kan då ringas in.

Anteckningsformuläret ger även möjligheten att kunna anteckna givna svar bredvid frågenumren.

Om spelaren behöver läsa en tidigare ställd fråga igen, kan den numrerade frågelistan, som bifogas denna vägledning, rådfrågas.

Spelet

Spelarna bestämmer vem som börjar. Den valda spelaren tar det översta frågekortet i högen, läser högt vad som står på det och svarar på den ställda frågan. Frågan handlar om siffrorna som spelaren kan se och inte om siffrorna på det egna stället.

Till exempel: På frågan "Ser du fler blå sjuor eller fler sjuor av en annan färg?" kan svaret vara: "Fler blå" eller "Fler av en annan färg" eller "Lika många" (om antalet är lika många eller om det inte finns några sjuor alls). Det handlar alltså om att räkna.

Varje svar ger alla, utom läsaren, lite mer information. Frågekort som svarats på, läggs längst ned i högen.

När en spelare tror sig veta siffrorna på det egna stället, får han/hon när som helst säga detta och tillkännage den hittade lösningen. Endast siffrorna ska uppges, inte färgerna. En korrekt lösning ger ett poäng. En lösning är korrekt när alla siffrorna gissats korrekt. En felaktig lösning ger inga poäng. I båda fallen avlägsnas sifferbrickorna från spelarens ställ, läggs bredvid högen och ersätts av tre nya sifferbrickor; naturligtvis utan att spelaren kan se de "nya siffrorna".

Den som först får tre poäng har vunnit. När det sista frågekortet spelats, blandas de redan använda korten och används igen.

Färre än fyra spelare

Även om man bara är tre spelare så fyller man alla ställ med sifferbrickor. Stället utan spelare är synlig för alla spelare. Sifferbrickorna på detta ställ ersätts vid varje korrekt lösning. Även om man bara är två spelare så fyller man alla ställ med sifferbrickor. En av hållarna utan spelare ersätts vid varje korrekt lösning.