

# THINK STR8!



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

# THINK STR8!



Ein spannendes Deduktionsspiel  
für 2 – 4 Spieler ab 10 Jahren

## ZIEL DES SPIELS

... ist es, die eigenen Zahlen zu erraten. Wer dabei die meisten Punkte kassiert, gewinnt das Spiel.

## INHALT

- 4 Kartenhalter
- 48 Karten mit den Zahlen von 0 bis 7 in 6 Farben
- 4 Zählsteine in den 4 Spielerfarben
- 1 Spielplan mit 4 Tippleisten
- 7 Tippplättchen in 7 verschiedenen Größen
- 3 Farbwürfel
- 1 Ermittlungsblock

Zusätzlich benötigt ihr noch einen Bleistift für jeden und bei Bedarf ein Radiergummi (nicht im Spiel enthalten).

## SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel müsst ihr vorsichtig die Karten aus den Stanztableaus lösen. Es ist wichtig, dass sie dabei nicht beschädigt werden, damit sie nicht gezinkt sind.

Als Erstes stellt ihr vor jeden Spieler einen **Kartenhalter**. Spielt ihr mit weniger als vier Spielern, stellt ihr die restlichen Kartenhalter so auf, dass alle sie gut sehen können. Den **Spielplan** legt ihr für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Anschließend stellt ihr für jeden Spieler einen **Zählstein** auf das Zählleisten-Startfeld mit dem Pfeil und stapelt sie aufeinander. Die **Tippplättchen** und die **Farbwürfel** kommen in Griffweite auf den Tisch. Mischt die **Karten** nach Farben getrennt und legt die einzelnen Stapel verdeckt neben den Spielplan.

### Hinweis für die ersten Partien:

Für die ersten Spiele empfehlen wir, nur mit 5 Kartenfarben zu spielen. Dazu legt ihr alle grauen Karten wieder zurück in die Schachtel. Wird im Spielverlauf Grau gewürfelt, darf der Würfler diese(n) Würfel auf eine Farbe seiner Wahl drehen (bei mehreren Würfeln auch auf unterschiedliche Farben).

Eine Karte von jeder Farbe legt ihr, ohne sie anzusehen, zurück in die Schachtel. Diese Karten benötigt ihr während des Spiels nicht mehr. Ihr solltet aber im Hinterkopf behalten, dass von jeder Farbe eine der Zahlen von 0 bis 7 nicht im Spiel ist.

Jeder von euch nimmt nun von jeder Farbe eine Karte, die ihr jeweils mit der Rückseite zu euch in eure Kartenhalter steckt. Am besten haltet ihr dabei die Farbreihenfolge vom Block ein.

**ACHTUNG: Ihr dürft eure eigenen Karten NICHT ansehen. Ihr seht also nur die Kartenvorderseiten eurer Mitspieler.**

Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, füllt ihr die übrigen Kartenhalter ebenfalls mit Karten auf (eine pro Farbe), so dass alle sie gut sehen können.

### Hinweis:

Egal ob ihr zu zweit, dritt oder viert spielt, es werden immer alle Kartenhalter aufgestellt und mit Karten gefüllt. Spielt ihr z.B. zu zweit, gibt es also zwei Kartenhalter, die keinem Spieler gehören, in denen aber trotzdem für beide Spieler sichtbar Karten aufgestellt werden.

Jeder legt nun ein Blatt vom **Ermittlungsblock** vor sich und nimmt sich einen Stift. malt die Zahlen in den entsprechenden Farben, die ihr bei euren Mitspielern bzw. auf den Kartenhaltern ohne Mitspieler seht, auf eurem Blatt komplett aus, denn diese Karten könnt ihr auf keinen Fall jetzt oder im weiteren Verlauf des Spiels selbst auf eurem Kartenhalter haben. Haltet eure Ermittlungsblätter vor euren Mitspielern geheim.

**Wichtig:** Wenn ihr später Rückschlüsse auf eure Karten zieht, ist es wichtig, dass ihr noch unterscheiden könnt, welche Zahlen ihr nicht haben könnt, da ihr sie gesehen habt, und welche Zahlen ihr aufgrund von Rückschlüssen nicht glaubt zu haben.

- Zahlen, die ihr gesehen habt, malt ihr daher komplett aus;
- Zahlen, die ihr allein aufgrund von Rückschlüssen ausschließt, kreuzt ihr nur an.

Es kann nämlich passieren, dass ihr Karten von eurem Kartenhalter austauschen müsst. In dem Fall radiert ihr dann einfach alle Kreuze weg und lasst die ausgemalten Zahlen weiterhin ausgemalt.

Jetzt kann die Partie beginnen!

Spielaufbau für 2 Spieler:



## SPIELABLAUF

Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt.

- Zu zweit spielt ihr 10 Runden,
- zu dritt spielt ihr 9 Runden und
- zu viert spielt ihr 8 Runden.

### Hinweis:

Auf dem Ermittlungsblock sind die entsprechenden Zeilen markiert.

|   |   |
|---|---|
|   |   |
| ◀ |   |
| ◀ |   |
| ◀ | 4 |
| ◀ | 3 |
| ◀ | 2 |

### Jede Runde läuft wie folgt ab:

- 1. Würfeln (einer für alle)
- 2. Einschätzung abgeben (jeder für sich selbst)
- 3. Einschätzungen kontrollieren und Punkte kassieren (die anderen kontrollieren, du kassierst evtl. Punkte; gilt für alle Spieler)

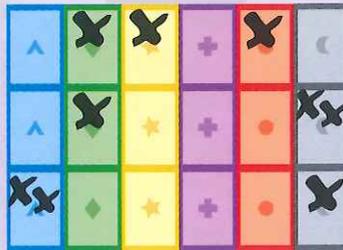
### 1. Würfeln

Derjenige von euch, der auf der Zählleiste hinten liegt, würfelt mit den 3 Würfeln. Bei Gleichstand würfelt derjenige, der mit seinem Zählstein oben steht (kommt ihr beim Punktezählen auf das Feld eines Mitspielers, stellt ihr euren Stein auf den des Mitspielers).

Der Würfler darf nun entscheiden, ob er den Würfelwurf so akzeptiert. Falls nicht, darf er **einen** Würfel auf eine Farbe seiner Wahl drehen. Stehen die Würfelfarben fest, legt er die Würfel auf die dazu passenden Felder auf dem Spielplan.

**Hinweis:** Spielt ihr die Einstiegsvariante ohne Grau, darf der Würfler, wenn er Grau würfelt, diese(n) Würfel zusätzlich auf eine beliebige Farbe drehen.

Jeder kreuzt nun auf seinem Ermittlungsblatt in den Würfelspalten die gewürfelten Farben an und lässt dabei noch genug Platz in dem Kästchen, um später eventuell noch eine Zahl dazuzuschreiben.



### 2. Einschätzungen abgeben

Schaut euch die Farben auf den Würfeln an und überlegt, welche Zahlen **in diesen Farben** ihr wohl auf euren Kartenhaltern haben könntet.

**Hinweis:** Einige Zahlen könnt ihr schon ausschließen, da ihr die Karten eurer Mitspieler seht. Die Notizen auf eurem Ermittlungsblatt helfen euch dabei!

Hast du gewürfelt, darfst du als Erster eines der Tipplättchen auswählen. Die anderen Spieler wählen anschließend ebenfalls Tipplättchen aus, und zwar der Zweitletzte auf der Zählleiste als Zweites, dann der Drittletzte etc.

Mit den Tipplättchen gebt ihr jetzt Einschätzungen ab, die eure eigenen Karten betreffen. Wählt einen Zahlenraum auf euren Tippleisten, von dem ihr glaubt, dass die Summe eurer Zahlen in diesem Bereich liegt. Legt dazu das Plättchen auf eure Tippleiste. Diesen Schritt könnt ihr alle gleichzeitig machen.

**Beispiel:** Katrin hat gelb, grün und blau gewürfelt. Sie hat noch nicht viele Informationen über ihre Karten in diesen Farben gesammelt, darum entscheidet sie sich für ein Tipplättchen, das einen recht großen Zahlenraum abdeckt. Sie vermutet, dass die aufaddierte Summe ihrer Zahlen zwischen 9 und 15 liegt. Sie nimmt sich das Plättchen, das 7 Felder abdeckt, und legt es auf die Zahlen von 9 bis 15. Die anderen Spieler überlegen ebenfalls, was die Summe ihrer eigenen gelben, grünen und blauen Zahlen ergeben könnte. Sie wählen dann in der Reihenfolge, wie sie auf dem Spielplan stehen, ein Tipplättchen aus (als Nächstes der Zweitletzte, dann der Drittletzte etc.) und platzieren es auf ihren Tippleisten.



### 3. Einschätzungen kontrollieren und Punkte kassieren

Jetzt prüft ihr reihum, beginnend beim Startspieler, ob eure Einschätzungen richtig sind.

**Achtung!** Ihr dürft dabei eure eigenen Karten nicht ansehen, sondern bekommt von euren Mitspielern Hinweise.

Liebe Spieler! Bitte rechnet für die Hinweise ganz genau, damit keine Fehler passieren. Habt ihr auch nur einmal eine falsche Aussage getroffen, sind für den betroffenen Spieler seine Rückschlüsse nichts mehr wert!

#### Das Plättchen liegt richtig

Die Summe der Zahlen der gewürfelten Farben liegt innerhalb des Zahlenraums, auf dem das Tipplättchen liegt. Deine Mitspieler sagen dir jetzt, dass dein geschätzter Zahlenraum richtig ist. Notiere den Zahlenraum in der rechten Spalte auf deinem Ermittlungsblatt. Du weißt jetzt, dass die Summe der Zahlen in den gewürfelten Farben in dieser Spanne liegt.

|   |         |
|---|---------|
| ☺ | 8 - 13  |
| ☒ | 0 - 5   |
| ☒ | 11 - 21 |
| ☺ | 9 - 15  |
|   |         |

Anschließend darfst du so viele Punkte auf dem Spielplan vorwärts gehen, wie auf dem Tipplättchen angegeben ist.

## Das Plättchen liegt nicht richtig

Die Summe der Zahlen liegt nicht innerhalb des geschätzten Zahlenraums. Deine Mitspieler sagen dir jetzt, dass dein Tipp zu hoch war, wenn er wirklich zu hoch war, oder dass er zu niedrig war, wenn er wirklich zu niedrig war (bei allen Hinweisen muss immer die Wahrheit gesagt werden).

**Ausnahme:** Hast du das kleinste Tipplättchen gewählt (das die meisten Punkte bringt), dürfen dir deine Mitspieler nicht sagen, ob der Tipp zu hoch oder zu niedrig war.

Notiere dir jetzt den Zahlenraum, der richtig gewesen wäre, in der rechten Spalte deines Ermittlungsblatts. Da du falsch getippt hast, darfst du nicht auf dem Spielplan vorwärtsgehen.

**Beispiel:** Inka hat eine Spanne von 4 bis 10 getippt. Ihre Mitspieler sagen ihr, dass die Summe ihrer Zahlen höher ist. Sie weiß jetzt also, dass die Summe ihrer Zahlen zwischen 11 und 21 liegt, und schreibt dies in die rechte Spalte ihres Ermittlungsblatts. Anschließend wird die Einschätzung des nächsten Spielers kontrolliert.



## Karte austauschen

Wenn bei allen Spielern die Tipplättchen kontrolliert wurden, müssen nun diejenigen, die falsch getippt haben, in der Reihenfolge, wie sie auf dem Spielplan stehen (der Letzte zuerst etc.) eine Karte von ihrem Kartenhalter austauschen. Lege dazu eine Karte deiner Wahl von deinem Kartenhalter offen neben dir ab, so dass alle Spieler sie sehen können. Anschließend ziehst du vom verdeckten Stapel dieser Farbe eine neue Karte und steckst sie in deinen Kartenhalter, ohne die Karte anzusehen.

**Achtung!** Du kannst nur eine Karte von einer Farbe ablegen, von der es noch Karten zum Nachziehen gibt! Vergiss nicht, die Zahl von der abgelegten Karte auf deinem Ermittlungsblatt vollständig auszumalen! Diese Zahl schreibst du auch in die betreffende Würfelspalte der aktuellen Runde. So kannst du genauere Rückschlüsse auf die anderen Farben ziehen, die bisher gleichzeitig mit der von dir abgelegten Farbe gewürfelt wurden.

**Hinweis:** Durch das Ablegen der Karte bekommst du also eine weitere Information.

Andererseits verlierst du auch Informationen, da du die abgelegte Karte nicht mehr auf dem Kartenhalter hast. Alle Schlüsse, die du bereits für diese Farbe gezogen hast, sind also nicht mehr gültig. Radiere deine Rückschlüsse (mit Kreuzchen markiert) am besten wieder aus. Deine Mitspieler bekommen ebenfalls eine weitere Information, da sie deine neue Karte sehen können.

**Beispiel:** Markus legt seine gelbe Karte ab. Es ist eine 2. Er malt die gelbe 2 auf seinem Ermittlungsblatt aus. Anschließend radiert er die Kreuze von der 5, 6 und 7 weg. Diese hatte er im Spielverlauf gemacht, da er aus den vorherigen Runden den Schluss gezogen hatte, dass er keine gelbe 5, 6 oder 7 haben kann. Da er nun aber die 2 abgelegt hat, sind diese Zahlen jetzt wieder möglich. Außerdem schreibt er eine 2 in das gelbe Würfelfeld der aktuellen Runde. Er weiß so, in welcher Runde er

die 2 abgelegt hat. Er kann nun genauere Rückschlüsse auf die zusammen mit der 2 gewürfelten Farben ziehen. Er schreibt außerdem in die Würfelreihe darüber eine 4, da in der vorherigen Runde zweimal gelb gewürfelt wurde (2+2). Da er in der Runde richtig getippt hat, dass seine Zahlen zwischen 0 und 5 liegen, weiß er nun, dass seine grüne Karte auf jeden Fall eine 1 sein muss.

The image shows a game board with a 6x7 grid of cards. Above the grid are five dice with question marks. To the right is a tip board with columns for colors (A, G, Y, P, R, C) and rows for tip counts (1, 2, 3, 4). Below the grid is a score table with rows for tip counts (8-13, 0-5, 11-21) and columns for colors (A, G, Y, P, R, C). A red arrow points from a tip board icon to the grid.

Habt ihr die Zahlenräume von allen Mitspielern ausgewertet, legt ihr alle Tipplättchen wieder zurück neben den Plan und die nächste Runde beginnt.

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn ihr

- zu zweit 10 Runden,
- zu dritt 9 Runden und
- zu viert 8 Runden gespielt habt.

Am Ende dürft ihr Tipps zu den Karten auf euren Kartenhaltern abgeben. Für die finalen Tipps nutzt ihr das Feld unten links auf eurem Ermittlungsblatt. Für jede Farbe könnt ihr einen, zwei oder drei Tipps abgeben, je nachdem wie sicher ihr euch seid und wie viel ihr riskieren wollt. Je mehr Tipps ihr abgibt, desto weniger Punkte bekommt ihr allerdings, auch wenn die richtige Antwort dabei ist! Wenn alle Spieler ihre Tipps eingetragen haben, wird aufgelöst. Vergleicht reihum die Tipps jedes Spielers mit seinen Karten, beginnend beim letzten Spieler auf der Zählleiste.

Hast du richtig getippt, war also die richtige Zahl bei deinen Tipps dabei, bekommst du folgende Punkte:

- Bei einem abgegebenen Tipp: 5 Punkte,
- bei zwei abgegebenen Tipps: 2 Punkte,
- bei drei abgegebenen Tipps: 1 Punkt.

|    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|
| 5P | 5P | 5P | 5P | 5P | 5P |
| 2P | 2P | 2P | 2P | 2P | 2P |
| 1P | 1P | 1P | 1P | 1P | 1P |

Ziehe deinen Zählstein die entsprechende Anzahl Felder auf dem Spielplan vor. Für jede Karte, die du nicht erraten hast, musst du zwei Felder auf dem Spielplan zurückgehen. Der Spieler, der am Ende am weitesten auf dem Spielplan vorne steht, gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstands gewinnt derjenige, der im Stapel unten steht. Sollte dann immer noch Gleichstand herrschen, teilen sich die am Gleichstand beteiligten Spieler den Sieg.

## Beispiel einer Wertung:

Vor der Endwertung führt Markus. Er ist sich bei einigen Karten allerdings nicht sicher, welche Zahlen er hat, da er auf seinem Ermittlungsblatt oft noch zwei oder drei leere Felder pro Farbe hat. Nur bei Grün ist er sich sicher, dass er die 1 hat. Er gibt daher in der Endwertung für Blau, Gelb, Grau und Rot 3 Tipps ab, für Lila 2 und für Grün 1. Bei jeder Farbe ist der richtige Tipp dabei. Er bekommt daher folgende Punkte: Jeweils 1 Punkt für die blaue, gelbe, graue und rote Karte (3 abgegebene Tipps, die richtige Zahl war dabei), 2 Punkte für die lilafarbene Karte und 5 Punkte für die grüne Karte. Er darf also 11 Punkte auf dem Spielplan vorwärtsgehen.

|                 |                 |                 |                 |                 |                 |
|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| 2 <sup>2P</sup> | 1 <sup>1P</sup> | 3 <sup>1P</sup> | 5 <sup>2P</sup> | 5 <sup>2P</sup> | 0               |
| 4 <sup>2P</sup> | 2 <sup>2P</sup> | 4 <sup>1P</sup> | 4 <sup>1P</sup> | 6 <sup>2P</sup> | 4 <sup>1P</sup> |
| 7 <sup>1P</sup> | 1 <sup>1P</sup> | 5 <sup>1P</sup> | 1 <sup>1P</sup> | 7 <sup>1P</sup> | 7 <sup>1P</sup> |

$$1 + 5 + 1 + 2 + 1 + 1 = 11$$

|                 |                 |                 |                 |                 |   |
|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|---|
| 7 <sup>1P</sup> | 1 <sup>1P</sup> | 4 <sup>1P</sup> | 4 <sup>1P</sup> | 6 <sup>2P</sup> | 0 |
|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|---|

Inka war etwas mutiger mit ihren Tipps, lag aber auch einmal falsch. Sie bekommt für Blau und Gelb je 2 Punkte, für Grün und Rot je 5 Punkte, für Lila 1 Punkt. Grau hat sie leider falsch geschätzt, dafür zieht sie 2 Punkte wieder ab. Sie bekommt also 13 Punkte.

|                 |                 |                 |                 |                 |                 |
|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| 1 <sup>1P</sup> | 0               | 1 <sup>1P</sup> | 0               | 1 <sup>1P</sup> | 1 <sup>1P</sup> |
| 4 <sup>2P</sup> | 2 <sup>2P</sup> |
| 1 <sup>1P</sup> | 1 <sup>1P</sup> | 1 <sup>1P</sup> | 5 <sup>1P</sup> | 1 <sup>1P</sup> | 1 <sup>1P</sup> |

$$2 + 5 + 2 + 1 + 5 - 2 = 13$$

|                 |   |                 |   |                 |   |
|-----------------|---|-----------------|---|-----------------|---|
| 1 <sup>1P</sup> | 0 | 1 <sup>1P</sup> | 0 | 1 <sup>1P</sup> | 2 |
|-----------------|---|-----------------|---|-----------------|---|

Katrin liegt an dritter Stelle. Sie muss ein bisschen riskieren, wenn sie noch Punkte aufholen möchte. Darum entscheidet sie sich, für Gelb nur einen einzigen Tipp abzugeben, obwohl sie sich nicht sicher ist, ob sie die 5 oder die 6 hat. Sie entscheidet sich für die 6, hat aber leider die 5. Sie bekommt also für Blau und Grün je 1, für Grau 2 und für Rot und Lila jeweils 5 Punkte, für Gelb zieht sie 2 Punkte ab. Sie bekommt also 12 Punkte.

|                 |                 |                 |                 |                 |                 |
|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| 0               | 2 <sup>2P</sup> | 6 <sup>1P</sup> | 7 <sup>1P</sup> | 4 <sup>1P</sup> | 5               |
| 2 <sup>2P</sup> | 3 <sup>1P</sup> | 2 <sup>2P</sup> | 2 <sup>2P</sup> | 2 <sup>2P</sup> | 2 <sup>2P</sup> |
| 6 <sup>1P</sup> | 4 <sup>1P</sup> | 1 <sup>1P</sup> | 1 <sup>1P</sup> | 1 <sup>1P</sup> | 1 <sup>1P</sup> |

$$1 + 1 - 2 + 5 + 5 + 2 = 12$$

|                 |                 |                 |                 |                 |   |
|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|---|
| 6 <sup>1P</sup> | 2 <sup>2P</sup> | 5 <sup>1P</sup> | 7 <sup>1P</sup> | 4 <sup>1P</sup> | 5 |
|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|---|

Thomas ist vor der Schlusswertung Letzter. Er hat während des Spiels oft falsche Zahlenräume geraten, aber dadurch auch mehr Informationen über seine Zahlen erhalten. Er geht daher das Risiko ein und tippt bei Grün, Grau und Rot nur eine Zahl. Bei Blau, Lila und Gelb tippt er 2 Zahlen. Sein Mut wird belohnt, er hat alle Karten richtig erraten und bekommt daher 21 Punkte. Damit zieht er an den andern vorbei und hat das Spiel gewonnen.

|                 |                 |                 |                 |                 |                 |
|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| 4 <sup>1P</sup> | 6 <sup>1P</sup> | 6 <sup>1P</sup> | 1 <sup>1P</sup> | 5 <sup>1P</sup> | 3               |
| 5 <sup>2P</sup> | 2 <sup>2P</sup> | 7 <sup>1P</sup> | 2 <sup>2P</sup> | 2 <sup>2P</sup> | 2 <sup>2P</sup> |
| 1 <sup>1P</sup> |

$$2 + 5 + 2 + 2 + 5 + 5 = 21$$

|                 |                 |                 |                 |                 |   |
|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|---|
| 5 <sup>1P</sup> | 6 <sup>1P</sup> | 7 <sup>1P</sup> | 1 <sup>1P</sup> | 5 <sup>1P</sup> | 3 |
|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|---|

© 2015 HUCH! & friends  
 www.hutter-trade.com  
 Autor: Leo Colovini  
 Design: kinetic / Sabine Kondirulli  
 Redaktion: Tina Landwehr

**Hersteller:**  
 Hutter Trade GmbH + Co KG  
 Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
 D-89312 Günzburg

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.  
**Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.

