

THINK STR8!

Un eccitante gioco di deduzione
per 2-4 giocatori dai 10 anni

SCOPO DEL GIOCO

... Indovinare i propri numeri Il giocatore con più punti vince

CONTENUTO

- 4 leggii
- 48 carte numerate da 0 a 7 in 6 colori
- 4 segnapunti nei 4 colori
- 1 tavoliere con 4 aree di scommessa
- 7 tessere scommessa di 7 dimensioni diverse
- 3 dadi con le facce colorate
- 1 foglio x le deduzioni

Inoltre ogni giocatore ha bisogno di gomma e matita
(non incluse).

SETUP

Prima di giocare la prima volta dovete defustellare le carte con attenzione per evitare di segnarle.

Piazzate un **leggio** davanti a ogni giocatore. Se si gioca in meno di 4, piazzare comunque tutti i leggii, in modo che siano ben visibili a tutti.

Piazzare il **tavoliere** al centro del tavolo, facilmente accessibile a tutti. Poi piazzare un **segnapunti** di ogni giocatore sulla casella di partenza con la freccia, implilandoli uno sopra l'altro. Mettere le **tessere scommessa** e i **dadi colorati** vicini al tavoliere.

Mescolare le **carte**, separate x colore, e formare 6 mazzetti diversi da piazzare accanto al tavoliere.

Nota per le prime partite:

Per le prime partite, raccomandiamo l'uso di solo 5 colori. Scartare dunque le carte grigie. Se durante il gioco si ottiene un grigio, chi ha lanciato i dadi sceglie uno degli altri colori (nel caso di più dadi grigi, deve scegliere colori diversi).

Scartare nella scatola una carta di ciascun colore, senza guardarle. Queste carte non serviranno più durante il gioco, ma ognuno deve tenere in mente che un numero di ogni colore non sarà in gioco.

Ora ogni giocatore prende una carta per colore e la pone nel proprio leggio rivolta verso gli altri. E' consigliabile disporle nello stesso ordine in cui i colori si trovano nel foglio per le deduzioni.

ATTENZIONE: NON dovete vedere le vostre carte. Potete vedere solo le carte degli altri.

Se state giocando solo in 2 o 3, riempite comunque tutti i leggii con una carta per colore, così che tutti le vedano bene.



Nota: Che giochiate in 2, 3 o 4 tutti i leggii vanno sempre riempiti e messi in posizione accanto al tavoliere. Nella figura un esempio di setup per solo 2 giocatori.

Ogni giocatore prende un foglio per le deduzioni e lo mette davanti a sé dietro le proprie carte. Con una matita ognuno annerisca le caselle corrispondenti alle carte che vede negli altri leggii, perché di ogni carta esiste un solo esemplare, quindi se vedete una carta potete sicuramente escludere di averla voi. Cercate di non far vedere agli altri il vostro foglio.

Importante: Durante la partita arriverete a trarre delle deduzioni. E' importante che segniate in modo diverso i numeri che potete escludere avendoli visti, da quelli che avete dedotto di non poter avere, perché per quest'ultimi la situazione potrebbe cambiare.

- Quindi annerite completamente le caselle con i numeri che vedete;
- mettete solo una croce sulle caselle che avete escluso sulla base della pura deduzione.

Può accadere che si sia costretti a cambiare carte del proprio leggio. In quel caso, cancellate le crocette, ma lasciate nere le caselle annerite.

Ora il gioco può iniziare

Setup per 2 giocatori:



COME SI GIOCA

Il gioco dura un numero di turni predefinito:

- 10 turni in 2,
- 9 turni in 3, e
- 8 turni in 4.

Nota

Le corrispondenti righe sono evidenziate sul foglietto.

	4
	3
	2

Giocate ogni turno come segue:

- 1. tirare i dadi (un giocatore per tutti)
- 2. piazzare la propria scommessa (ognuno per sé)
- 3. controllare le scommesse e segnare i punti (gli altri controllano, ognuno segna i propri punti se ne ha fatti). Questo va ripetuto per ciascun giocatore a turno.

1. Tirare i dadi

Il giocatore in ultima posizione tira i 3 dadi. In caso di pareggio tira i dadi chi ha il segnapunti impilato sopra gli altri (se segnando i tuoi punti arrivi dove c'è un altro segnapunti piazzati sopra). Il giocatore che ha tirato i dadi può accettare il risultato ottenuto oppure modificare il risultato di **un** dado in un colour a sua scelta.

Deciso il loro colore i dadi vengono piazzati nei rispettivi spazi sul tavoliere.

Nota: Se si gioca la versione introduttiva senza grigio, e si ottiene un grigio, il lanciatore può anche modificare i dadi grigi in altri colori.

Nel proprio foglietto, ognuno fa una crocetta nella colonna corrispondente ai colori ottenuti lasciando un po' di spazio per poter eventualmente annotare un numero nel corso del gioco.

▲	✗	✗	+	✗	☾
▲	✗	★	+	●	✗✗
✗✗	◆	★	+	●	✗

2. Piazzare la propria scommessa

Guardando il colore dei dadi, ognuno deve cercare di stimare quali numeri possono valere le carte di quel colore nel proprio leggio.

Nota: Puoi già escludere alcuni numeri, avendo visto le carte degli altri leggii. Le note sul tuo foglietto possono aiutare!

Il lanciatore del turno è il primo a poter scegliere una delle tessere scommessa. Gli altri potranno scegliere la loro tessera in ordine di punteggio, dall'ultimo al primo. In caso di pareggio sceglie prima chi è in cima alla pila.

Usa la tessera scommessa per stimare il valore totale delle carte corrispondenti al colore dei dadi. Ognuno piazza la propria tessera scommessa sul suo righello numerato coprendo la gamma di valori che presume sia corretta. I giocatori agiscono tutti allo stesso tempo.

Esempio: Caterina ha ottenuto giallo, verde e blu. Non avendo ancora molte informazioni sulle sue carte in quei colori, decide di usare una tessera che copre una gamma piuttosto ampia. Stima che la somma dei tre numeri sia tra il 9 e il 15. Sceglie la tessera numero 2, che copre 7 spazi e la piazza tra il 9 e il 15. Anche gli altri giocatori cercano di stimare la somma delle proprie carte negli stessi colori e in ordine di punteggio, dall'ultimo al primo, ciascuno sceglie una tessera e la piazza sul proprio righello.



3. Controllare le scommesse e segnare i punti

Iniziando dal lanciatore, ogni scommessa viene controllata dagli avversari.

Attenzione! NON puoi guardare le tue carte, saranno gli altri a controllare la tua scommessa e ti diranno se hai scommesso correttamente o se hai sbagliato.

Cari giocatori! Mettete molta attenzione nel controllare le altrui scommesse, per evitare errori. Anche un solo errore può compromettere le deduzioni di un giocatore!

La tessera è nella giusta posizione

La somma del valore delle tue carte nel colore dei dadi è nell'intervallo di valori coperto dalla tua tessera. Quindi i tuoi avversari ti dicono che la tua stima è corretta.

Annota la gamma di valori nella colonna a destra del tuo foglietto. Ora sai che la somma dei valori di quei colori è compresa in quell'intervallo.

Se due dadi hanno lo stesso colore il valore della carta di quel colore va contato due volte.

◁	8 - 13
xx	0 - 5
x	11 - 21
◁	9 - 15
◁	

Puoi quindi muovere in avanti il tuo segnapunti tanti passi quanto vale la tua tessera.

La tessera non copre il valore corretto

La somma valore delle tue carte nel colore dei dadi non è nell'intervallo coperto dalla tua tessera. I tuoi avversari ti dicono quindi che il tuo valore reale è più alto o più basso rispetto all'intervallo che hai coperto (E' obbligatorio dire sempre la verità).

Eccezione: Se hai scelto la tessera più piccola (quella che vale di più), i tuoi avversari ti diranno che solo che hai sbagliato e non se hai scommesso su un valore troppo alto o troppo basso.

NPrendi nota dell'intervallo corretto sull'apposita colonna del tuo foglietto

Avendo sbagliato non ti puoi segnare punti.

Example: Ingrid ha stimato l'intervallo 4/10. Gli avversari le dicono che la somma delle sue carte in quei colori è più alta. Quindi scriverà sul foglietto l'intervallo 11/21. Poi si verifica la puntanta del giocatore successivo.



Cambiare carte

Quando tutte le scommesse sono state controllate, chi ha commesso un errore deve scartare una delle carte del proprio leggio a sua scelta. Eseguire questa operazione in ordine di punteggio. La carta va scartata a faccia in su, quindi tutti la possono vedere, incluso il suo proprietario. Poi il giocatore deve pescarne un'altra dal mazzetto dello stesso colore e metterla, senza guardarla sul leggio al posto di quella scartata.

Attenzione! Puoi scartare carte di qualsiasi colore purché ve ne siano ancora disponibili per rimpiazzare quella scartata!

Non dimenticare di annerire la casella del foglietto corrispondente alla carta scartata! Annota anche quel valore nelle colonne di quel colore del turno corrente.

In tal modo può risultare più facile dedurre il valore degli altri colori se il colore scartato era stato ottenuto in qualche turno precedente.

Nota Scartando una carta, ottieni informazioni, ma anche ne perdi, perché non avrai più quella carta nel tuo leggio. Quindi tutte le deduzioni fatte su quel colore sono perse.

Cancella quindi le deduzioni su quel colore (solo le X, non le caselle annerite) per evitare confusione.

Anche gli avversari ottengono una nuova informazione: la tua nuova carta.

Esempio: Marco scarta la sua carta gialla card, un 2. Annerisce la casella due giallo del suo foglietto. Poi cancella le crocette sul 5, 6 e 7 gialli. Si trattava di deduzioni realizzate durante il gioco avendo dedotto nei turni precedenti che la sua carta gialla non potesse valere 5 o più. Ma ora ha una carta del tutto nuova e quei valori tornano possibili.

Inoltre scrive 2 sullo spazio giallo della riga corrente. Così saprà in quale round ha scartato un 2 giallo. Grazie a questa informazione può fare delle deduzioni più precise sui colori lanciati assieme al giallo nel turno corrente e in quello precedente dove il giallo andava contato due volte. Scrive dunque 4 (2+2) deducendo che il verde deve valere per forza 1 visto che l'intervallo corretto in quel caso era stato 0-5. Ma può anche dedurre che la sua carta blu deve valere almeno 5.

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

Quando tutte le scommesse sono state verificate, i punti segnati e le carte eventualmente sostituite le tessere tornano accanto al tavoliere e può iniziare un nuovo turno.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce:

- alla fine del 10° turno in 2 giocatori,
- alla fine del 9° turno in 3 giocatori,
- alla fine dell'8° turno in 4 giocatori,

Alla fine ogni giocatore può tentare di indovinare tutti i valori delle proprie carte, usando lo spazio in basso a sinistra del foglietto. Per ogni colore puoi ipotizzare da 1 a 3 valori, in base a quanto sei sicuro e quanto vuoi rischiare. Infatti se indovini utilizzando più valori, guadagni meno punti!

Quando tutti hanno compilato il proprio foglietto si possono finalmente guardare le proprie carte e confrontare quanto si è scritto con i valori reali delle carte.

Per ogni carta che hai indovinato scrivendo

- 1 valore guadagni 5 punti,
- 2 valori guadagni 2 punti,
- 3 valori guadagni 1 punto.

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

Per ogni errore, a prescindere da quanti valori hai scritto, perdi 2 punti.

Muovi avanti o indietro il tuo segnapunti del corrispondente numero di spazi.

Segna i punti a partire dal giocatore in ultima posizione e poi in ordine di punteggio. Vince chi ha più punti, in caso di pareggio chi ha il segnapunti alla base della pila.

Esempio di punteggio finale:

Marco è in testa prima del punteggio finale.

In compenso non è molto sicuro del valore delle sue carte, avendo molti spazi ancora vuoti nel suo foglietto. Soltanto riguardo il verde ha la certezza di avere un 1. Essendo in testa, preferisce non rischiare e scrive 3 valori per il blu, giallo, grigio e rosso, 2 per il viola e 1 per verdi. Tutte le sue supposizioni sono corrette. Quindi, ottiene i seguenti punti: 1 punto per il blu, giallo, grigio e rosso (3 valori scritti uno dei quali corretto), 2 punti per il viola e 5 per il verde. Di conseguenza, muove di 11 spazi il suo segnapunti.

2P	3P	5P	5P	0
4P	2P	4P	4P	6P
7P	1P	5P	1P	7P

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

7	1	4	4	6	0
---	---	---	---	---	---

1P	0	1P	0	1P	1P
4P	2P	2P	2P	2P	2P
1P	1P	1P	5P	1P	1P

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

1	0	1	0	1	2
---	---	---	---	---	---

Ingrid è stata più coraggiosa, ma ha commesso un errore. Guadagna 2 punti per il blu e 2 per il giallo, avendo scritto due valori, 5 punti per verde e rosso (1 solo valore), e 1 solo punto per il viola avendo deciso di scrivere 3 valori. Sfortunatamente, non ha indovinato il grigio e quindi perde 2 punti per questo. Alla fine guadagna 13 punti.

Caterina è in terza posizione. Deve rischiare se vuole fare abbastanza punti. Quindi decide di scrivere solo un valore sul giallo sebbene non sia sicura tra il 5 e il 6.

Decide di scrivere 6, but sfortunatamente era il 5. Guadagna quindi 1 solo punto per blu e verde, 2 per il grigio e 5 punti per rosso è viola, ma perde 2 punti per il giallo. In tutto ottiene 12 punti, con più fortuna ne avrebbe ottenuti 19, con più prudenza 16.

0	2P	6P	7P	4P	5P
2P	3P	2P	2P	2P	2P
6P	4P	1P	1P	1P	1P

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

6	2	5	7	4	5
---	---	---	---	---	---

Thomas è ultimo, avendo spesso sbagliato durante il gioco, ma allo stesso tempo ha ottenuto molte informazioni sui suoi numeri. Quindi può provare a rischiare e scrive solo un valore per verde, grigio e rosso e due per blu, viola e giallo. Il suo coraggio è premiato, indovina tutte le sue carte e quindi guadagna ben 21 punti.

Grazie a ciò sorpassa tutti e vince.

4P	6P	6P	1P	5P	3P
5P	2P	7P	2P	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

Inventor: Leo Colovini

Design: kinetic / Sabine Kondirolli

Editor: Tina Landwehr

Translation: Birgit Irgang

Manufacturer:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

