

THINK STR8!



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

THINK STR8!



Un passionnant jeu de déduction pour
2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

LE BUT DU JEU

... consiste à deviner la valeur de ses cartes. Le joueur qui totalisera le plus de points remportera la partie.

CONTENU

- 4 chevalets
- 48 cartes de 0 à 7, de 6 couleurs différentes
- 4 pions aux couleurs des joueurs
- 1 plateau de jeu avec 4 échelles de pari
- 7 réglettes de 7 tailles différentes
- 3 dés Couleurs
- 1 bloc de feuilles

En plus, chaque joueur a besoin d'un crayon à papier, et éventuellement d'une gomme (non fournis dans la boîte).

MISE EN PLACE

Avant la première partie, détachez soigneusement les cartes des planches prédécoupées. Il est important de ne pas les abîmer pour qu'elles ne soient pas identifiables. Chaque joueur installe un **chevalet** devant lui. A moins de 4 joueurs, gardez les chevalets restants à la vue de chacun. Disposez le **plateau** au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs. Placez ensuite un **pion** par joueur sur la case Départ marquée d'une flèche en les empilant. Gardez les **réglettes** et les **dés** à portée de main. Triez les cartes par couleur et mélangez-les séparément. Placez ensuite ces 6 piles, face cachée, à côté du plateau.

Conseil pour les premières parties :

Pour vos premières parties, nous vous conseillons de ne jouer qu'avec 5 couleurs de cartes. Remettez toutes les cartes grises dans la boîte. Au cours de la partie, le joueur pourra tourner chaque face grise obtenu aux dés sur une autre face de la couleur de son choix (pas forcément la même).

Remettez une carte de chaque couleur dans la boîte, sans la retourner. Celles-ci ne seront plus utilisées durant cette partie. Vous devez cependant vous souvenir qu'il manque une carte de 0 à 7 dans chaque couleur.

Chacun pioche ensuite une carte par couleur et les place sur son chevalet, le dos tourné vers lui. Il est préférable de les ranger dans le même ordre que sur le bloc..

ATTENTION : Vous n'avez PAS LE DROIT de voir vos propres cartes. Vous ne voyez que le recto des cartes adverses.

A 2 ou 3 joueurs, complétez également les chevalets restants avec des cartes (1 par couleur), bien en évidence pour tout le monde.

Remarque :

Que vous jouiez à 2, 3 ou 4, tous les chevalets sont toujours utilisés et complétés avec des cartes. A 2 joueurs, par exemple, 2 chevalets sont neutres et n'appartiennent à aucun joueur, mais des cartes sont tout de même placées dessus, bien en évidence.

Chaque joueur prend une feuille devant lui et un crayon. Commencez par noircir complètement les cases correspondant aux cartes que vous voyez sur les chevalets adverses et neutres : il est en effet impossible que vous ayez ces mêmes cartes sur votre chevalet au cours de la partie. Gardez votre feuille à l'abri des regards de vos adversaires.

Important : Si, plus tard, vous tirez des conclusions sur vos propres cartes, il est primordial de pouvoir distinguer les nombres que vous ne pouvez pas avoir parce que vous les avez vus, de ceux que vous avez écartés par déduction.

- Noircissez complètement les cases portant des nombres que vous avez vus ;
- Barrez simplement les cases portant des nombres que vous avez écartés par déduction.

En effet, il peut arriver que vous soyez amenés à changer des cartes de votre chevalet. Dans ce cas, il vous suffit de gommer toutes les croix sans toucher aux cases noircies.

La partie peut maintenant commencer.

Mise en place pour 2 joueurs :



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en plusieurs tours.

- A 2 joueurs, 10 tours ;
- A 3 joueurs, 9 tours ;
- A 4 joueurs, 8 tours.

Remarque :

Les lignes correspondant au nombre de tours sont indiquées sur les feuilles.

«	
«	
«	4
«	3
«	2

Chaque tour se déroule de la façon suivante :

1. Lancer des dés (un joueur lance pour tout le monde) ;
2. Hypothèses (chacun pour soi) ;
3. Vérification et décompte des points (les autres contrôlent et celui qui est contrôlé marque éventuellement des points ; ceci pour chaque joueur à tour de rôle).

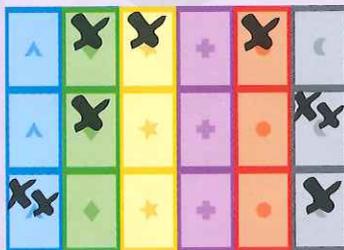
1. Lancer des dés

Le joueur le plus en retard sur la piste de score lance les 3 dés. En cas d'égalité, le joueur dont le pion se trouve au sommet de la pile s'en charge (lors du décompte des points, le pion qui atterrit sur une case occupée par un pion adverse est empilé dessus).

Le joueur qui a lancé les dés décide alors s'il accepte ce lancer. Dans le cas contraire, il a le droit de tourner **1 dé** sur la face de la couleur de son choix.

Remarque : Dans les parties de découverte, sans la couleur grise, le joueur qui a lancé les dés peut en plus tourner chaque face grise obtenue sur une face d'une autre couleur au choix.

Une fois les couleurs définitives, il place les dés sur les cases correspondantes du plateau. Chacun coche alors les couleurs indiquées par les dés dans les colonnes de couleur de sa feuille, en laissant suffisamment de place dans chaque case pour pouvoir y ajouter éventuellement un nombre plus tard.



2. Hypothèses

Regardez les couleurs des dés et réfléchissez aux cartes que vous êtes susceptibles d'avoir sur vos chevalets.

Remarque : Vous pouvez déjà éliminer certains nombres selon les cartes visibles chez vos adversaires. Les indices notés sur votre feuille vous aident également.

Le joueur qui a lancé les dés choisit le premier une des réglettes. A tour de rôle, chacun en choisit également une, en commençant par le joueur en avant-dernière position sur la piste de score, puis l'avant-avant-dernier...

Ces réglettes permettent de faire des hypothèses concernant vos cartes. Choisissez-en une dont la fourchette (= l'écart), d'après vous, englobe la somme des valeurs de vos cartes correspondant à la couleur des dés. Pour cela, placez la réglette sur votre échelle de pari. Tous les joueurs peuvent effectuer cette étape en même temps.

Exemple : Cathy a obtenu « jaune », « vert » et « bleu » aux dés. Elle n'a pas encore beaucoup d'informations sur ses cartes dans ces trois couleurs. Elle choisit donc une réglette qui couvre une fourchette importante. Elle pense que la somme de ses cartes se situe entre 9 et 15. Elle prend donc la réglette couvrant 7 cases et la pose sur les nombres de 9 à 15 de son échelle. Les autres joueurs réfléchissent également à la somme de leurs cartes jaune, verte et bleue. A tour de rôle, ils choisissent une réglette selon leur position sur la piste de score (en commençant par le joueur en avant-dernière position, puis l'avant-avant-dernier...) et la placent sous leur échelle.



3. Vérification des hypothèses et décompte des points

En commençant par le premier joueur, les adversaires vérifient si les hypothèses de chacun sont justes. Attention ! Vous ne devez toujours pas regarder vos propres cartes : ce sont vos adversaires qui vous donnent des indices. Ils vous disent si votre hypothèse est bonne ou fausse.

Comptez avec précision pour éviter toute erreur. Si vous vous trompez ne serait-ce qu'une seule fois, les déductions du joueur concerné n'auront plus aucune valeur !

La réglette est bien placée

La somme des valeurs des cartes correspondant aux couleurs des dés se trouve bien dans la fourchette indiquée par la réglette. Vos adversaires vous indiquent alors que la fourchette est bonne. Notez cette fourchette dans la colonne de droite de votre feuille. Vous savez désormais que la somme des cartes des couleurs obtenues aux dés se trouve entre ces deux valeurs.

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

Avancez ensuite votre pion sur le plateau du nombre de cases correspondant au nombre inscrit sur la réglette choisie.

La réglette est mal placée

La somme des valeurs des cartes correspondant aux couleurs des dés ne se trouve pas dans la fourchette indiquée par la réglette.

Vos adversaires vous indiquent alors si votre hypothèse est trop élevée ou trop basse (vous devez toujours dire la vérité !).

Exception : Si vous avez choisi la plus petite réglette (qui rapporte le plus de points), vos adversaires n'ont pas le droit de vous préciser si votre hypothèse est trop haute ou trop basse.

Inscrivez la fourchette qui aurait été bonne dans la colonne de droite de votre feuille. Comme votre hypothèse était fautive, vous n'avancez pas votre pion sur le plateau.

Exemple : Inès a choisi une fourchette entre 4 et 10. Ses adversaires lui indiquent que la somme de ses valeurs est supérieure. Elle sait donc maintenant que la somme de ses cartes correspondant aux dés se situe entre 11 et 21 et le note dans la colonne de droite de sa feuille. C'est maintenant à l'hypothèse du joueur suivant d'être vérifiée.



Changement de carte

Une fois que l'hypothèse de tous les joueurs a été vérifiée, ceux qui se sont trompés doivent, à tour de rôle (en commençant par le dernier sur la piste de score...) changer une des cartes de leur réglette. Chacun d'eux place alors une carte au choix de sa réglette à côté de lui, face visible, de manière à ce que tous les joueurs continuent à la voir. Puis il pioche une nouvelle carte de la même couleur et la place sur sa réglette sans la regarder.

Attention ! Vous ne pouvez changer une carte que si la pioche de la couleur correspondante n'est pas encore épuisée.

N'oubliez pas de noircir la case indiquant la valeur de la carte changée sur votre feuille. Inscrivez également sa valeur dans la colonne correspondante du tour actuel. Vous pourrez ainsi tirer de meilleures conclusions quant aux autres couleurs obtenues aux dés avec celle-ci.

Remarque : Le changement de carte vous donne de nouvelles informations. D'un autre côté, vous en perdez d'autres puisque cette carte ne se trouve plus sur votre chevalet. Toutes les conclusions déjà tirées pour cette couleur ne sont plus valables. Il est préférable de gommer vos déductions (marquées d'une croix). Vos adversaires reçoivent également d'autres informations car ils découvrent votre nouvelle carte.

Exemple : Marc change sa carte jaune. Il s'agit d'un 2. Il noircit la case avec le 2 jaune sur sa feuille. Il gomme ensuite les croix des 5, 6 et 7 jaunes. Il les avait faites car, au cours des tours précédents, il en était arrivé à la conclusion qu'il ne pouvait pas avoir de 5, 6 ou 7 jaune. Comme il a maintenant changé le 2, ces valeurs sont de nouveau possibles.

De plus, il inscrit un « 2 » dans la colonne jaune du tour actuel. Il sait ainsi à quel tour il a changé le 2. //

Exemple de décompte :

Avant le décompte final, Marcus est en tête. Mais il n'est pas sûr de la valeur de certaines de ses cartes car il reste souvent 2 ou 3 cases non cochées par couleur sur sa feuille. Il n'y a que pour la carte verte qu'il est sûr d'avoir un « 1 ». Pour l'hypothèse finale, il inscrit donc 3 nombres pour chacune des couleurs bleue, jaune, grise et rouge, 2 pour la violette et 1 pour la verte. Il a trouvé la bonne valeur dans chacune des couleurs. Il marque donc : 1 point pour chacune des cartes bleue, jaune, grise et rouge (le bon nombre est parmi les 3 donnés) ; 2 points pour la carte violette et 5 points pour la carte verte. Il peut donc avancer de 11 cases sur le plateau.

Inès a été plus courageuse, mais a fait une erreur. Elle marque 2 points pour chacune des cartes jaune et bleue car elle a donné 2 nombres ; 5 points pour les cartes verte et rouges pour avoir donné 1 seul nombre ; et 1 point pour la carte violette pour les 3 nombres donnés. Pour la carte grise, elle s'est malheureusement trompée et perd donc 2 points. Elle marque ainsi 13 points.

Cathy est en 3^e position. Elle doit prendre des risques pour rattraper son retard. Elle choisit donc de ne donner qu'un seul nombre pour la carte jaune, bien qu'elle hésite encore entre « 5 » ou « 6 ». Elle choisit le « 6 », mais a malheureusement le « 5 ». Pour les cartes bleue et verte, elle marque 1 point ; pour la carte grise, 2 points ; et pour les cartes rouge et violette, 5 points ; tandis qu'elle perd 2 points pour la jaune. Elle marque donc 12 points.

Thomas est dernier avant le décompte final. Pendant la partie, il a souvent choisi une mauvaise fourchette, mais obtenu plus d'informations sur ses nombres. Il prend donc le risque et ne donne qu'un seul nombre pour ses cartes verte, grise et rouge. Pour ses cartes bleue, violette et jaune, il donne 2 nombres. Son courage est récompensé : il a trouvé toutes ses cartes et marque 21 points. Il double donc tout le monde et remporte la partie.

2	3	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
2P	3	2P	2P	2P	6
6	4P	1P	1P	1P	1P

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

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

4	6	6	1	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

Design : kinetic / Sabine Kondirolli

Rédaction : Tina Landwehr

Traduction : Eric Bouret

Fabrication :

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

HUCHI & friends
HUCHI