

Code 777

By Robert Abbott

**Spelregels
Règles du jeu
Spielregeln
Rules of the game
Spelregler
Spilleregler**



alle rekjes gevuld met kaartjes.
Het onbemande rekje is voor alle spelers
zichtbaar. De kaartjes van het
onbemande rekje worden bij iedere juiste

oplossing vervangen. Ook als er twee
spelers zijn, worden alle rekjes gevuld.
Eén van de onbemande rekjes wordt bij
iedere juiste oplossing vervangen.

1400

Code77

Règles du jeu

Contenu de la boîte

- 28 cartes chiffrées. Les chiffres sont de 1 à 7, répartis comme suit: 1 **un** vert; 2 **deux** jaunes; 3 **trois** noirs; 4 **quatre** bruns; 5 **cinq**, dont 4 rouges et un noir; 6 **six**, dont 3 verts et 3 roses; 7 **sept**, dont 1 rose, 2 jaunes et 4 bleus.
- 23 cartes avec des questions.
- 4 réglettes. Sur leur verso un diagramme montrant la distribution des couleurs et des chiffres.
- 1 bloc-note avec diagrammes.
- 4 listes des 23 questions.

Préparatifs

Chaque joueur reçoit une réglette, un bloc-notes et une liste des questions. Placez la réglette devant vous, face vers le centre de la table. Sur son dos vous voyez à présent un diagramme triangulaire des 28 chiffres en couleurs. Battez les cartes des questions et posez le paquet comme talon face en bas sur la table. Puis battez soigneusement les cartes chiffrées et donnez-en 3 couvertes à chaque joueur. Le reste forme un second talon face en bas sur la table. Chacun ramasse les 3 cartes qu'il a reçues et les ajuste sur la réglette de son voisin de gauche, sans que celui-ci les voie. Le résultat est qu'à présent **chaque**

joueur voit les chiffres des autres joueurs, mais pas les siens.

But du jeu

Cherchez à découvrir, le plus vite possible, quels chiffres vous avez sur votre réglette.

Le jeu

Jouez à tour de rôle. A chaque tour prenez une carte du talon des questions, indiquez-en le numéro, puis lisez la question à haute voix et donnez une réponse véridique.

Par exemple, à la question No 16, "Voyez-vous plus de **sept** bleus ou plus de **sept** d'autres couleurs?" vous pouvez répondre, selon ce que vous voyez sur les réglettes des autres joueurs, "Plus de bleus," ou "Plus d'autres couleurs," ou "Même nombre," si vous en voyez autant, ou si vous n'en voyez aucun.

Chaque question rend tout au moins un minimum d'information à chacun des joueurs, excepté à celui qui la pose. Notez tout de suite ces informations sur votre bloc-notes. (Voir sous **Quelques conseils**, ci-dessous.)

Une fois la réponse donnée, la carte est remise sous le paquet.

A n'importe quel moment; si vous croyez avoir découvert quels chiffres vous avez sur votre réglette, vous pouvez donner votre résultat. Vous n'avez à déclarer que les chiffres, pas les couleurs.

Si votre réponse est exacte, vous recevez 1 point. Si elle ne l'est pas, 0 points. Dans l'un comme dans l'autre cas, les 3 cartes sont enlevées de votre réglette et remplacées par 3 nouveaux chiffres. Les cartes enlevées sont mises de côté. Quand le talon des chiffres ne compte plus que 7 cartes, on les mêle avec les cartes écartées et forme ainsi un nouveau talon.

Le premier qui accumule 3 points a gagné la partie.

Quelques conseils

Sur la droite de votre bloc-notes vous avez 3 diagrammes triangulaires avec la disposition des 28 chiffres. Servez-vous d'un de ces diagrammes pour les informations certaines, les deux autres pour les informations plus ou moins douteuses ou incomplètes.

De toute façon, au début de chaque partie, barrez sur un de ces diagrammes tous les chiffres que vous voyez sur les réglettes des adversaires - puisque vous savez que ces chiffres ne peuvent pas être sur la votre. Faites attention que les couleurs soient en correspondance avec celles sur le dos de votre réglette. (Et ne permettez surtout pas aux autres de voir quels chiffres vous barrez !)

La marge gauche de votre bloc-notes est numérotée de 1 à 23. Mettez la liste des questions à côté de votre bloc-notes : vous verrez que ces numéros correspondent exactement aux questions. Pendant le jeu, quand un adversaire lit une question, marquez ses initiales près

du numéro correspondant, suivi par sa réponse. Vous aurez ainsi un registre courant du jeu, et pourrez vous rapporter, à n'importe quel moment, à des questions posées auparavant.

Souvenez-vous toujours que chaque joueur a un point de vue différent, et en particulier, que le joueur qui lit la question ne voit pas ses propres cartes - donc, qu'il faut ignorer complètement les chiffres sur sa réglette quand on considère sa réponse.

Enfin, cherchez à extraire le maximum de chaque brin d'information que vous recevez, même quand cela semble futile ou insignifiant. Par exemple, si le joueur A lit la question 21, "Voyez vous plus de chiffres noirs ou plus de chiffres bruns ?" et répond "Même," et si vous voyez un **cinq** noir sur la réglette de B, et un **quatre** brun sur celle de C, vous pouvez conclure, et tout de suite noter, soit que vous avez un **trois** et un **quatre** (puisque tous les chiffres noirs qui restent sont des **trois**, et tous les chiffres bruns sont des **quatre**), soit que vous n'avez ni l'un ni l'autre.

Moins de 4 joueurs

S'il n'y a que 3 joueurs, on garnit tout de même une 4ème réglette que tous peuvent voir. Après chaque déclaration exacte on remplace aussi les chiffres de cette 4ème réglette. S'il n'y a que 2 joueurs, on garnit deux réglettes en plus et les cartes d'une de celles-ci sont remplacées après chaque déclaration exacte.

Spielregeln

Inhalt

28 farbige Karten mit den Zahlen von 1 bis 7 in folgender Verteilung: 1 grüner Einser; 2 gelbe Zweier; 3 schwarze Dreier; 4 braune Vierer; 4 rote und 1 schwarzer Fünfer; 3 grüne und 3 rosa Sechser; 1 rosa, 2 gelbe und 4 blaue Siebener.

23 Fragekarten.

4 Ständer, die auf der Rückseite je ein Dreiecksbild mit der Farbverteilung der Zahlen zeigen.

1 Notizblock mit Diagrammen.

Liste der 23 Fragen.

Vorbereitungen

Jeder der 4 Spieler erhält einen Ständer, einen Notizblock und ein Blatt mit den 23 Fragen. Jeder stellt seinen Ständer so, dass er sein farbiges Dreiecksbild vor sich hat.

Die 23 Fragekarten werden gut gemischt und verdeckt abgelegt.

Die Zahlenkarten werden ebenfalls gut gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt 3 Zahlenkarten. Der Stapel mit den verbleibenden Zahlenkarten wird neben den Fragekarten abgelegt.

Nun stellt jeder Teilnehmer die 3 erhaltenen Karten auf den Ständer seines linken Nachbarn und zwar so, dass dieser die Zahlen nicht sehen kann.

Jeder Spieler kann also alle Karten auf den Ständern der anderen sehen - nur seine eigenen nicht.

Ziel des Spiels

Es gilt, so schnell wie möglich herauszufinden, welche Zahlen auf dem eigenen Ständer stehen.

Spielverlauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer am Zug ist, nimmt die oberste Fragekarte vom Stapel und liest zuerst die Nummer der Frage laut vor, dann liest er laut die Frage selbst und beantwortet sie

wahrheitsgemäss.

Zum Beispiel auf die Frage 16: "Sehen Sie mehr blaue 7er oder mehr 7er in anderen Farben?" kann die Antwort lauten, je nachdem, was auf den Ständern der Mitspieler zu sehen ist, "Mehr blaue", oder "Mehr andere Farben", oder "Gleich viele", wenn die Anzahl gleich ist, oder wenn überhaupt kein 7er zu sehen ist.

Jede Antwort vermittelt jedem Teilnehmer, ausser dem Lesenden, wenigstens einige Informationen. Diese sollten sofort auf dem Notizblock festgehalten werden. (Einzelheiten dazu finden sich unter "Nützliche Hinweise").

Zum Abschluss des Zugs kommt die Karte wieder unter den Fragekartestapel.

Wenn ein Spieler glaubt, dass er die Zahlen auf seinem Ständer herausgefunden hat, kann er jederzeit das Spiel unterbrechen. Es genügt, die richtigen Zahlen auszusagen; die Farben spielen keine Rolle. Stimmen die Zahlen, so erhält der Spieler 1 Punkt. Stimmen sie nicht, erhält er 0 Punkte. In beiden Fällen ersetzt der rechte Nachbar die Karten auf dem Ständer durch 3 neue Zahlenkarten vom Stapel.

Die so ausgeschiedenen Zahlenkarten werden beiseite gelegt. Ist der Zahlenkartestapel auf 7 Karten zusammengeschmolzen, so wird er mit den beigelegten Karten zusammengemischt und als neuer Kartenstapel aufgelegt.

Sieger ist, wer als erster 3 Punkte hat.

Nützliche Hinweise

Auf der rechten Seite des Notizblocks sehen Sie 3 Diagramme mit der dreieckigen Verteilung der 28 Zahlen. Es hat sich bewährt, auf einem dieser Diagramme festzuhalten, was schon als gesicherte Erkenntnis gilt. Zweifelhafte Informationen können auf den zwei übrigen Dreiecke markiert werden.

Jedenfalls streichen Sie bei Spielbeginn auf einem der Dreiecke alle Zahlen aus, die auf den Ständern der Mitspieler zu sehen sind, da diese ja nicht auf dem eigenen Ständer stehen können. Stellen Sie dabei sicher, dass die Zahlen, die Sie austreichen, farblich mit dem Dreiecksbild auf der Rückseite Ihres Kartenhalters übereinstimmen.

Am linken Rand des Notizblocks sind die Zahlen von 1 bis 23 aufgedruckt. Legen Sie den Notizblock so, dass diese Zahlen auf gleicher Höhe liegen, wie die entsprechenden Fragen, die Sie auf der Liste der Fragen vorliegen haben. Wenn ein Mitspieler eine Frage vorliest, notieren Sie gleich seine Anfangsbuchstaben neben der Nummer der Frage, dann kurz seine Antwort. So werden Sie ein laufendes Register des Spielverlaufes haben und jederzeit auf früher erhaltene Informationen zurückgreifen können.

Versuchen Sie sich immer in die Situation dessen zu versetzen, der gerade eine Frage beantwortet - und beachten Sie dabei - natürlich - dass er wohl **Ihre**

Karten sieht, aber nicht die eigene. Ein Beispiel. Spieler A liest die Frage 21, "Sehen Sie mehr schwarze oder mehr braune Zahlen?" und antwortet "Gleich viele". (Auf Ihren Notizblock notieren Sie A neben der Nummer 21 und danach kurz seine Antwort). Auf B's Ständer sehen Sie einen schwarzen Fünfer und auf C's einen braunen Vierer. Also haben Sie erfahren - und können gleich in Kurzschrift notieren - dass auf Ihrem eigenen Ständer entweder ein Dreier **und** ein Vierer stehen (weil alle braunen Zahlen Vierer und alle übrigen schwarzen Zahlen Dreier sind) oder weder Dreier noch Vierer.

Weniger als 4 Spieler

Auch bei 3 Spielern wird der vierte Ständer aufgestellt und mit 3 Karten versehen. Nach jeder richtigen Ansage eines Spielers wird auch auf diesem Ständer ein neuer Kartensatz aufgesteckt. Entsprechendes gilt für das Zweierspiel: Beide zusätzlichen Ständer werden abwechselnd nach jeder richtigen Antwort mit neuen Karten versehen.

Code 77

Rules of the game

Contents of box

28 coloured number-cards. Numbers are from 1 to 7, distributed as follows:
1 green **ones**; 2 yellow **twos**; 3 black **threes**; 4 brown **fours**; 5 **fives**, of which 4 red and 1 black; 6 **sixes**, of which 3 green and 3 pink; 7 **sevens**, of which 1 pink, 2 yellow and 4 blue.
23 question-cards.

4 racks. On their backs are triangular diagrams showing distribution and colours of the 28 numbers.
1 note-pad with triangular diagrams.
4 lists of the 23 questions.

Preparations

Each player is given a rack, a note-pad and a list of questions.
Stand the rack in front of you, facing the centre of the table. On its back you now see a colourful triangular diagram of the