



CODE 777

- Spielregeln -

Alex Randolph
Robert Abbott

Inhalt des kartons



Vorbereitung

- 1 Die Spieler erhalten jeweils eine Ablage, ein Spielbrett und einen Stift.
- 2 Sie stellen die Ablage vor sich auf; die Seite, auf der die Tafeln platziert werden können, ist vom Spieler abgewendet.
- 3 Die 23 Fragenkarten werden gut gemischt und mit der Textseite nach unten auf einen Stapel gelegt.
- 4 Anschließend werden die Zahlentafeln, mit der Rückseite nach oben, gut gemischt.
- 5 Anschließend erhält jeder Spieler 3 Zahlentafeln, ohne dass die Mitspieler die Zahlen sehen können. Die Spieler legen die erhaltenen Zahlentafeln auf die Ablage ihres linken Nachbarn, und zwar so, dass dieser die Zahlen nicht sehen kann. Für alle anderen Spieler müssen die Zahlentafeln allerdings sichtbar sein. Jeder Spieler sieht nun die Zahlen der Mitspieler, aber nicht die Zahlen auf der eigenen Ablage.



Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, die Zahlen zu ermitteln, die sich auf der eigenen Ablage befinden. Dies erfolgt durch Kombinieren anhand der mit Hilfe der Fragekarten erhaltenen Informationen.

Das Spiel

Beginnend mit dem Startspieler, setzt ihr reihum im Uhrzeissinn. Die Spieler entscheiden, wer anfangen darf. Der gewählte Spieler nimmt die oberste Fragenkarte vom Stapel, liest die Frage laut vor und beantwortet sie auch. Die Frage bezieht sich auf die Zahlen, die der Spieler sehen kann, also nicht die Zahlen auf seiner eigenen Ablage.

Beispiel 1



Die Antwort könnte sein:



“mehr blaue”



“mehr in einer anderen Farbe”



“gleich viele”

nämlich wenn die Menge identisch ist oder gar keine Siebenen zu sehen sind.

Es braucht also nur gezählt zu werden.

Beispiel 2



“Wie viele Zahlen sind überhaupt nicht auf den Ablagen zu sehen?” Der Antwort auf die Frage würde “drei” sein, wenn auf den sichtbaren Ablagen die Zahlen 1, 2 und 5 nicht zu sehen sind. Sie dürfen dabei nicht verraten, welche Zahlen nicht zu sehen sind.

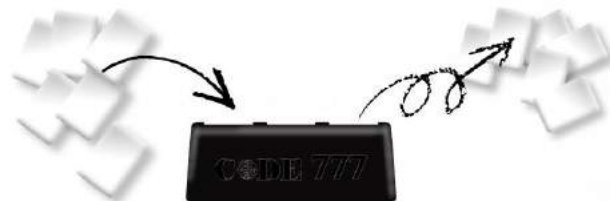
Jede Antwort bringt für alle Spieler mit Ausnahme des Fragestellers neue Informationen.

Fragenkarten, die bereits beantwortet wurden, werden unter den Stapel geschoben.

Wenn die letzte Fragenkarte gespielt wurde, werden die abgelegten Karten gemischt und wieder genutzt. Wenn ein Spieler meint, die Zahlen auf seiner Ablage zu kennen, kann er das jederzeit ansagen und seine Lösung mitteilen. Nur die Zahlen müssen genannt werden, nicht die Farben.



Eine richtige Lösung bringt einen Punkt. Die Lösung gilt als richtig, wenn alle Zahlen korrekt genannt wurden. Eine falsche Lösung bringt keine Punkte.



In beiden Fällen werden die Zahlentafeln von der Ablage des Spielers entfernt, neben den Stapel gelegt und durch drei neue Zahlentafeln ersetzt, natürlich so, dass der jeweilige Spieler die neuen Zahlen nicht sehen kann.



Wenn Sie die Zahlen richtig erraten haben, bekommen Sie den Code zu sehen. Falls Sie die Zahlen wissen, aber nicht die Farben, können der Code hilfreich sein, die richtigen Tafeln auf dem Spielertableau zu markieren.



Wenn Sie die Zahlen nicht richtig erraten konnten, bekommen Sie keine Möglichkeit den Code zu sehen. Sie kriegen also bei einer falschen Antwort keine Belohnung und bekommen gleich neue Zahlentafeln.

In beiden Fällen bekommen alle Spieler ein bisschen mehr Informationen als früher, weil die Zahlentafeln von den Spielern, die versucht haben den Code zu erraten, durch neue Tafeln ersetzt werden.

Ziehen von neuen Zahlentafeln

Wenn ein Spieler drei neue Tafeln zu ziehen braucht, aber es gibt nur noch eine Tafel die nicht gespielt wurde, dann muss diese Tafel, mit den schon gespielten, alle Tafeln wieder neu aufgemischt werden. Von diesem neu aufgemischten Tafeln zieht der Spieler schließlich die drei neue Tafeln.



Nehmen Sie zur Kenntnis, dass kein Spieler imstande sein wird "perfekte Information" über alle Tafeln haben kann und folglich auch keine "perfektes Raten", da kein Spieler die letzte Tafel vor dem "Reshuffling" zu sehen bekommt.

Hinweis

Die Icons und die Farben der Zahlentafeln sind konsistent, so dass alle grüne [●] Zahlen Kreise als Icons haben und alle gelbe [▲] Zahlen Dreiecke, etc.

Diese Icons wurden auf den Zahlentafeln platziert um das Spielen für die farbenblinde Personen zu unterstützen. Die Icons dienen keinen anderen Zwecken

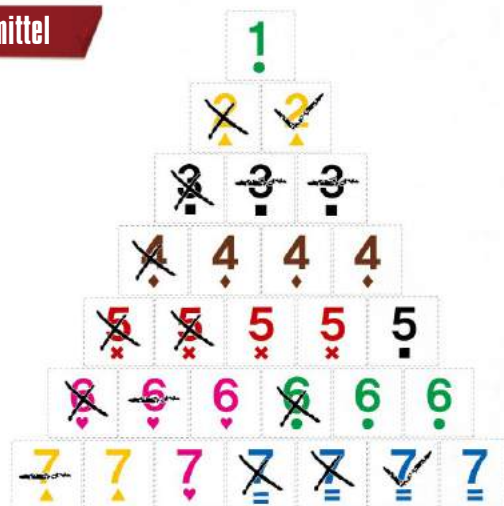


Das Ende vom Spiel



Wer zuerst drei Punkte hat, ist Sieger.

Hilfsmittel



Auf der Code 777 Karte steht ein Diagramm, in dem alle Zahlen, die im Spiel vorkommen, in der entsprechenden Farbe abgebildet sind. Auf dem Notizformular stehen ebenfalls Diagramme. Darauf können Zahlen durchgestrichen werden, bezüglich derer ein Spieler kombiniert, dass sie sich bestimmt nicht auf seiner Ablage befinden.

Zu Beginn des Spiels können die Zahlen durchgestrichen werden, die auf den Ablagen der Mitspieler zu sehen sind. Diese können sich schließlich nicht auf der eigenen Ablage befinden.

während des Spiels kombinieren die Spieler, dass weitere Zahlen sich nicht auf ihrer Ablage befinden können; auch diese Zahlen können auf dem Notizformular durchgestrichen werden.

Es kann auch sein, dass ein Spieler schon 1 oder 2 Zahlen ermittelt, die sich bestimmt auf seiner Ablage befinden; diese Zahlen können dann eingekreist werden.

Weniger als 4 Spieler

Bei drei Spielern werden trotzdem alle Ablagen mit Zahlentafeln belegt. Die Ablage ohne Spieler ist für alle Spieler sichtbar. Die Zahlentafeln dieser Ablage werden bei jeder richtigen Lösung ersetzt.

Auch bei zwei Spielern werden alle Ablagen belegt. Eine der Ablagen ohne Spieler wird bei jeder richtigen Lösung ersetzt.

Variationen beim neue Aufmischung von Zahlentafeln

Um das Spiel schwieriger zu gestalten, kann man die Tafeln schon beim 4 oder 7 verbliebenen Tafeln schon neu aufmischen. Mit der Erhöhung der Anzahl der verbliebenen Tafeln vor dem Reshuffle auf 4 oder 7 Tafeln, können Sie den Schwierigkeitsgrad vom Code 777 erhöhen. Es ist äußerst schwierig richtig die Tafeln zu erraten, wenn die Tafeln schon beim 7 verbliebenen Tafeln neu aufgemischt werden.

Für ein einfacheres Spiel, mischen Sie die Tafeln neu auf, wenn keine Tafel übrig geblieben ist. So bekommen die Spieler "perfekte Information" bevor die Tafeln neu aufgemischt werden.

