



ES Reglas del juego

Contenido de la caja

- 28 Fichas con una cifra de color
- 23 Tarjetas de preguntas
- 4 Tarjetas Tricoda (diagramas)
- 4 Soportes
- 1 Cuaderno de notas con formularios
- 1 Hoja de instrucciones

Preparación

Todos los jugadores reciben un soporte, una hoja del cuaderno de notas y una tarjeta Tricoda. Cada jugador coloca el soporte delante de sí, con el lado donde se pueden colocar las fichas mirando hacia su público. Se barajan las 23 tarjetas de preguntas y se colocan en una pila con el texto hacia abajo. Después se remueven bien las fichas de cifras manteniendo la parte de atrás hacia arriba. A continuación, cada jugador recibe 3 fichas sin que los otros jugadores puedan ver las cifras.

Los jugadores colocan la fichas de cifras recibidas en el soporte del vecino de la izquierda, de modo que éste no las pueda ver. Las cifras sí tienen que ser visibles para todos los demás jugadores. Cada jugador puede ver las cifras de sus compañeros de juego, pero no las de su propio soporte.

Objetivo del juego

El objetivo del juego es que los jugadores descubran lo antes posible cuáles son las cifras en las fichas de su propio soporte, lo que pueden conseguir reflexionando bien sobre la información que se les proporciona con la ayuda de las tarjetas de preguntas.

Recursos

En la tarjeta Tricoda se ve un diagrama en el que constan todas las cifras que aparecen en el juego en su color correspondiente.

El formulario del cuaderno de notas también contiene diagramas. En ellos se pueden tachar las cifras de las que el jugador puede deducir con seguridad que no están en su soporte. Al comienzo del juego se pueden tachar las cifras que están en los soportes de los compañeros de juego, ya que éstas no pueden estar en el soporte propio. Durante el juego un jugador llegará a la conclusión de que también hay otras cifras que no pueden encontrarse en su soporte. Dichas cifras también se tacharán en el formulario del cuaderno de notas. También puede darse el caso de que un jugador llegue a la conclusión de que decididamente 1 ó 2 cifras tienen que estar en su propio soporte. Dichas cifras se podrán señalar con un círculo.

El formulario del cuaderno de notas también ofrece la posibilidad de anotar ciertas respuestas junto a los números de las preguntas.

Si el jugador tuviera la necesidad de volver a leer una pregunta ya hecha, se puede consultar entonces la lista de preguntas numeradas que se ha añadido a esta hoja de instrucciones.

El juego

Los jugadores determinan quién puede comenzar. El jugador seleccionado toma la tarjeta de preguntas de la parte superior de la pila, la lee en alto y responde la pregunta. La pregunta trata sobre las cifras que el jugador puede ver y no sobre las cifras de su propio soporte.

Por ejemplo: A la pregunta: "¿ Ves más siete azules o más siete de otro color?" la respuesta podría ser: "Más azules" o "Más de otro color" o "Igual" (es decir, si la cantidad es igual o si no hay ningún siete). Se trata simplemente de una cuestión de contar.

Todas las respuestas aportan un poco de información a todos los jugadores, salvo al lector de la pregunta. Las tarjetas de preguntas que ya se hayan respondido se colocarán bajo la pila.

Cuando un jugador crea saber las cifras de su soporte, puede comunicarlo en cualquier momento y dar a conocer la solución encontrada. Sólo se deben mencionar las cifras, no los colores. Una solución correcta proporciona un punto. Una solución es correcta cuando se han adivinado bien todas las cifras. Una solución errónea no proporciona ningún punto. En ambos casos se retirarán las fichas de cifras del soporte de dicho jugador, se colocarán en la pila y serán sustituidas por tres nuevas fichas de cifras; claro está, sin que el jugador pueda ver estas "nuevas cifras".

Quien tenga los tres primeros puntos, es el ganador. Una vez que se haya jugado la última tarjeta de preguntas, se volverán a barajar las tarjetas para ser utilizadas de nuevo.

Menos de 4 jugadores

En el caso de tres jugadores, todos los soportes serán llenados con fichas de cifras. El soporte sin jugador será visible para todos los jugadores. Las fichas de cifras de este soporte serán sustituidas cada vez que se dé la solución correcta. Incluso cuando sólo haya dos jugadores, todos los soportes serán llenados. En ese caso, por cada solución correcta se sustituirá uno de los soportes sin jugador.



Regras do Jogo

Conteúdo da caixa

- 28 peças com um número colorido
- 23 cartões com perguntas
- 4 cartões Tricoda (diagramas)
- 4 suportes
- 1 bloco de notas com formulários
- 1 manual com as regras

Preparação

Cada jogador recebe um suporte, uma folha do bloco de notas e um cartão Tricoda. Polsa o suporte diante de si, com o lado onde se podem colocar as peças voltado para a frente. Os 23 cartões com perguntas são bem baralhados e empilhados com o lado do texto voltado para baixo. Em seguida, baralham-se bem as peças com os números, com a parte de trás virada para cima. Cada jogador recebe então 3 peças com números, sem que os restantes jogadores consigam ver os números. Os jogadores colocam as peças com os números sobre o suporte do parceiro à esquerda, de modo a que este não consiga ver os números. Mas todos os demais jogadores devem conseguir ver bem essas peças com os números. Assim, cada jogador vê agora os números dos restantes jogadores, mas não os próprios.

Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é que os jogadores adivinhem, o mais depressa possível, os números que têm no respectivo suporte. Para tanto, são ajudados pelas informações dadas com a ajuda dos cartões de perguntas.

Ajudas

No cartão Tricoda está um diagrama com todos os números que aparecem no jogo representados na cor certa.

No formulário de notas estão igualmente diagramas. Ai é possível ir riscando os números que o jogador vai concluindo não estarem, de certeza, no respectivo suporte. No início do jogo podem riscar-se os números que estão nos suportes dos outros jogadores. Pois estes não podem aparecer no próprio suporte também. Durante o jogo, o jogador chega à conclusão que há outros números que também não podem estar no respectivo suporte. Os números podem igualmente ser eliminados no formulário de notas. Pode ainda suceder que um jogador já tenha concluído que há 1 ou 2 números que tenham mesmo de estar no respectivo suporte. É possível fazer um círculo à volta desses números.

O formulário de notas permite ainda anotar certas respostas junto aos números das perguntas.

Se um jogador tiver necessidade de voltar a ler uma pergunta colocada anteriormente, poderá consultar a lista de perguntas numerada, anexa a estas instruções.

O jogo

Os jogadores determinam quem inicia o jogo. O jogador escolhido tira o primeiro cartão do monte, lê a pergunta em voz alta e responde à pergunta colocada. A pergunta será sobre os números que o jogador vê e, portanto, não sobre os números do respectivo suporte.

Por exemplo: A pergunta "Vês mais setes azuis ou mais setes de outra cor?", a resposta pode ser: "Mais azuis" ou "Mais de outra cor" ou "Os mesmos" (designadamente quando forem em igual número ou quando não veja quaisquer setes.) Trata-se, portanto, de uma simples questão de contar.

Cada resposta acrescenta um pouco de informação para todos os jogadores, salvo para quem lê a pergunta. Os cartões de perguntas, quando respondidos, são colocados no fundo do monte.

Quando um jogador julgar saber os números do respectivo suporte pode dizê-lo a qualquer momento e apresentar a solução encontrada aos restantes jogadores. Apenas é necessário dizer os números, não as cores. Cada solução correcta garante um ponto. Uma solução é considerada correcta quando são adivinhados todos os números. Uma solução errada não dá pontos. Em ambos os casos, as peças com números são retiradas do suporte desse jogador e colocadas ao lado do monte, sendo substituídas por três novas peças com números, sem que o jogador possa ver os "novos números".

O vencedor é o jogador que atingir primeiro os três pontos. Ao jogar o último cartão de perguntas, baralham-se os cartões já jogados e voltam a usar-se.

Menos de 4 jogadores

Se forem três jogadores, preencham-se na mesma todos os suportes com peças com números.

O suporte sem jogador fica visível para todos os jogadores. As peças com números deste suporte são trocadas em cada solução acertada. Mesmo que sejam dois jogadores, preencham-se todos os suportes. Um dos suportes sem jogador é trocado em cada solução acertada.



Lista de preguntas

1. ¿En cuántos soportes la suma de las cifras es 18 o más?
2. ¿En cuántos soportes la suma de las cifras es 12 o más?
3. ¿En cuántos soportes aparece la misma cifra en colores diferentes (por ejemplo un 7 azul y un 7 amarillo en un soporte)?
4. ¿En cuántos soportes ves 3 colores diferentes?
5. ¿En cuántos soportes ves sólo cifras pares o sólo cifras impares?
6. ¿En cuántos soportes ves al menos 2 cifras iguales (la misma cifra y el mismo color)?
7. ¿En cuántos soportes ves 3 cifras consecutivas?
8. ¿Cuántos colores ves?
9. ¿Cuántos colores ves al menos 3 veces?
10. ¿Cuántas cifras no ves?
11. ¿Cuántas de las cifras siguientes ves en total: uno verde, cinco negro, siete rosa?
12. ¿Ves más treses o más seises rosas?
13. ¿Ves más seises verdes o más seises amarillos?
14. ¿Ves más doses amarillos o más seises amarillos?
15. ¿Ves más seises rosas o más seises verdes?
16. ¿Ves más seises azules o más seises de otro color?
17. ¿Ves más cifras marrones o más cifras azules?
18. ¿Ves más cifras rojas o más cifras rosas?
19. ¿Ves más cifras verdes o más cifras azules?
20. ¿Ves más cifras amarillas o más cifras rosas?
21. ¿Ves más cifras negras o más cifras marrones?
22. ¿Ves más cifras negras o más cifras rojas?
23. ¿Ves más cifras verdes o más cifras amarillas?



Lista de perguntas

1. På hvor mange stativer er summen af tallene 18 eller mere?
2. På hvor mange stativer er summen af tallene 12 eller mere?
3. På hvor mange stativer ser du det samme tal i forskellige farver (f.eks. en blå 7 og en gul 7 på 1 stativ)?
4. På hvor mange stativer ser du 3 forskellige farver?
5. På hvor mange stativer ser du kun lige eller kun ulige tal?
6. På hvor mange stativer ser du mindst 2 ens tal (det samme tal og den samme farve)?
7. På hvor mange stativer ser du 3 hinanden følgende tal?
8. Hvor mange farver ser du?
9. Hvor mange farver ser du mindst 3 gange?
10. Hvor mange tal ser du ikke?
11. Hvor mange ser du samlet af de følgende tal: grøn ener, sort femmer, lyserød syver?
12. Ser du flere treere eller flere lyserøde sekser?
13. Ser du flere grønne sekser eller flere gule syvere?
14. Ser du flere gule toere eller flere gule syvere?
15. Ser du flere lyserøde sekser eller flere grønne sekser?
16. Ser du flere blå syvere eller flere syvere af en anden farve?
17. Ser du flere brune eller flere blå tal?
18. Ser du flere røde eller flere lyserøde tal?
19. Ser du flere grønne eller flere blå tal?
20. Ser du flere gule eller flere lyserøde tal?
21. Ser du flere sorte eller flere brune tal?
22. Ser du flere sorte eller flere røde tal?
23. Ser du flere grønne eller flere gule tal?