



Reglas del juego

Contenido de la caja

- 28 Fichas con una cifra de color
- 23 Tarjetas de preguntas
 - 4 Tarjetas Code 777 (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 Code 777. 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 las 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 Code 777 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 sietes azules o más sietes 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.