



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. Poisa 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.

Objectivo do jogo

O objectivo 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

På Tricodakortet står et diagram med alle tallene med riktig farge som finnes i 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, preenchem-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, preenchem-se todos os suportes. Um dos suportes sem jogador é trocado em cada solução acertada.