



Code 777 - Regolamento

Contenuto

28 Tessere
23 Carte domanda
5 Leggii
5 carte CODE 777™
1 regolamento

Preparazione

Ciascun giocatore riceve un leggii, un foglio dal blocco note, e una carta di riferimento Code 777. Ognuno posiziona il leggii di fronte a se con il lato nel quale vengono posizionate le tessere rivolto verso il centro del tavolo, di modo che non possa vedere le proprie tessere. Le carte domanda vengono mescolate e posizionate a faccia in giù in una pila al centro. Vengono mescolate anche le tessere e messe a faccia in giù al centro del tavolo. Ciascun giocatore pesca 3 tessere e le posiziona sul leggii del giocatore alla sua sinistra facendo attenzione che il giocatore non possa vederle. Ogni giocatore ora potrà vedere le tessere degli avversari ma non le sue.

Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco è scoprire, il più velocemente possibile, quali numeri sono presenti sulle proprie tessere. Questo sarà possibile con l'aiuto delle informazioni ottenute dalle carte domanda.

Svolgimento del gioco

A caso viene scelto il primo giocatore. Il giocatore prende la prima carta dalla pila delle carte domanda, la legge ad alta voce, e pone la domanda. Risponde alla domanda in base ai numeri che può vedere di fronte a lui (quindi esclusi i suoi). Ecco alcuni esempi di domande:

“Riesci a vedere più 7 di colore blu o più 7 di un colore differente?” La risposta potrebbe essere: “Più blu” o “Più di un altro colore” o “Lo stesso numero” (Questa risposta verrà data se ci sono lo stesso numero di 7 oppure non ce n'è nemmeno 1). Non bisognerà rispondere quanti 7 ci sono degli altri colori perché la domanda posta non era questa. “Quanti numeri non vedi?” La risposta potrebbe essere: “3”, se ad esempio non vedi nessun numero “1”, nessun “2”, e nessun “5” sui leggii visibili. Non dovrà essere rivelato quali sono i numeri non visti.

Ciascuna risposta dà a ciascun giocatore, eccetto a chi legge la carta, qualche informazione in più.

Le carte domanda che sono state usate vengono poste in una pila di scarti, e se sono state usate tutte vengono mescolate di nuovo. Se un giocatore crede di conoscere i suoi numeri può in ogni momento del gioco, dire quali sono i numeri. Deve soltanto indovinare i numeri, non i colori. Se 2 o più giocatori annunciano di avere la soluzione allo stesso momento, allora il giocatore che si trova alla destra del giocatore che ha letto la carta dà per primo la soluzione (e così via in senso orario).

Se la soluzione è corretta viene assegnato un punto. Una soluzione si ritiene corretta solo se tutti i 3 numeri sono stati indovinati. Nessun punto è assegnato per una soluzione sbagliata. In entrambi i casi le tessere vengono rimosse dal leggii, tolte dal gioco, e rimpiazzate da altre 3 tessere, naturalmente senza permettere al giocatore in questione di potere vedere i nuovi numeri. Se tutte le tessere sono state usate, quelle poste fuori dal gioco vengono rimescolate e viene creata una nuova pila.

Nota: Le forme e i colori sulle tessere sono coerenti, tutti i numeri verdi hanno un cerchio, tutti i gialli un triangolo, ecc. Le forme sono di aiuto per i daltonici, non hanno nessun altro effetto ai fini del gioco.

Fine del gioco

Il primo giocatore che raggiunge 3 punti è il vincitore.

Suggerimenti

Le carte Code 777 hanno uno schema che mostra tutti i possibili numeri. Lo schema è stampato anche sui fogli del blocco note. I numeri possono essere cancellati sul foglio nel momento in cui il giocatore è convinto che non siano sul suo leggii. Ad inizio gioco quindi i numeri presenti sui leggii degli altri giocatori possono essere cancellati dal proprio foglio note, poiché non saranno sicuramente presenti sul proprio leggii. Durante il gioco si capirà che altri numeri non sono presenti sul proprio leggii ed anche questi verranno cancellati, e così via. I numeri che si pensa siano sul proprio leggii, dopo le varie supposizioni, potranno essere cerchiati sul blocco note.

E' possibile leggere di nuovo una domanda già fatta.

Se si gioca in meno di 4 giocatori

Con soli 3 giocatori le tessere si piazzano comunque su 4 leggii. Il leggii senza giocatore sarà visibile a tutti. Le tessere presenti su questo leggii verranno sostituite ogni volta che si avrà una soluzione corretta. Con 2 giocatori si avranno comunque 4 leggii e dopo una soluzione corretta solo su uno dei 2 leggii verranno sostituite le tessere.