



¿Cómo se juega?

Número Perdido es un juego dónde tu misión es resolver operaciones y ganar a tus rivales.

Cada jugador cuenta con una mano de 8 cartas (5 números y 3 símbolos) con las que deberá realizar operaciones que igualen o se aproximen al "Número Perdido" mostrado en la mesa.

El jugador que gane la ronda se queda con el "Número Perdido," y el primero en conseguir 3 "Números Perdidos" gana la partida.

¿Tienes lo que se necesita para ser el mejor buscador del "Número Perdido"? ¡Demuéstralo en cada turno!



Contenido de la caja

144 cartas y un reglamento

- 4 mazos de símbolos compuestos por: 3 sumas, 2 restas, 2 multiplicaciones 1 división y un comodín.
- 4 mazos de números compuestos por: 20 números (del 1 al 20 ambos incluidos) y un comodín.
- 1 mazo con 24 resultados o "Números Perdidos".





¿Cómo se juega?

Preparación: cada jugador cogerá su mazo de números y su mazo de símbolos.

Paso 1: cada jugador roba hasta tener 5 cartas de número y 3 de símbolo.

Paso 2: se voltea un “Número Perdido”.

Paso 3: se pone un temporizador de un minuto y cada jugador tiene que hacer una operación con las cartas de su mano que iguale o aproxime (sin pasarse) al “Número Perdido”.

Paso 4: se comprueban los resultados y gana la ronda quien consiga el “Número Perdido” exacto. Si ninguno lo consigue gana el que más se aproxime sin pasarse al resultado. Ante un empate, gana el que más símbolos utilice y en un doble empate el que antes haya hecho la operación.

Paso 5: se descartan las cartas usadas en la pila de descartes.

Paso 6: robamos de nuevo hasta conseguir la mano inicial y repetimos todos los pasos.





Reglamento

- Cada jugador cuenta con un mazo de números y uno de símbolos para realizar sus operaciones.
- El Comodín de número (#) vale por cualquier número natural (mayor que 0 y sin decimales) comprendido entre el 1 y el 20.
- El comodín de símbolo (#) vale por cualquier símbolo del mazo (sumar, restar, multiplicar y dividir).
- En caso de empatar en el resultado, ganará el que haya realizado la operación más compleja, es decir, haya usado más símbolos.
- En caso de doble empate (resultado y operaciones usadas) gana la ronda el que la haya bajado antes a la mesa. ¡Sed honestos!
- Dispones de un minuto de tiempo para realizar tu operación, puedes modificarla aunque esté en la mesa pero únicamente contará cuando esté completa, no desde que bajes la primera carta.
- Si quieres usar paréntesis únicamente tienes que separar las operaciones, por ejemplo, si quieres hacer $(6+7) \times 2$, en la mesa pondrías $6+7 \times 2$. Aun así cuando termine la ronda puedes explicar tu operación.
- Cuando no puedas robar más cartas, baraja y vuelve a colocar las pilas de descarte.



Ejemplo de turno

1. Cada jugador roba 5 cartas de número.
2. Cada jugador roba 3 cartas de símbolo.
3. Se voltea una carta de resultado, en este caso el 11.
4. Se inicia un temporizador de 1 minuto y se empieza la partida.
5. El jugador A realiza la siguiente operación $5+6$.
6. El jugador B realiza la operación $18+4 / 2$.
7. Termina el tiempo. En este caso el jugador B gana el “Número Perdido” puesto que ha conseguido encontrar el resultado usando la operación con más símbolos.
8. Las cartas usadas se descartan en sus respectivas pilas de descarte y se roba hasta volver a tener 5 cartas de número y 3 de símbolo.

