

THE NUMBER

HISASHI HAYASHI



Guardate il video
delle regole!

The Number è un gioco di bluff e astuzia in cui dovrete dimostrarvi più scaltri dei vostri avversari... o più audaci!

Ogni turno, ogni giocatore scrive segretamente un numero da 000 a 999 sulla propria tessera, poi tutti rivelano le tessere contemporaneamente. Scrivere un numero più alto vi farà ottenere più punti, ma è anche una mossa rischiosa... Infatti, se il vostro numero ha una cifra in comune con qualsiasi numero più basso, non ottenete punti!

Turno dopo turno, le possibilità diminuiscono e ogni decisione diventa sempre più strategica. Dopo 2 round, il giocatore con il punteggio più alto vince la partita.



Simboli per i giocatori daltonici

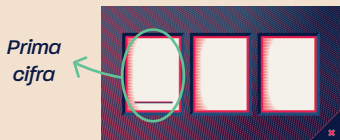
Ogni colore usato nel gioco ha un simbolo corrispondente. Quel simbolo è indicato nell'angolo in basso a destra di ciascuna plancia Giocatore e di ciascuna tessera Numero.



5 plance Giocatori



5 tessere Numero

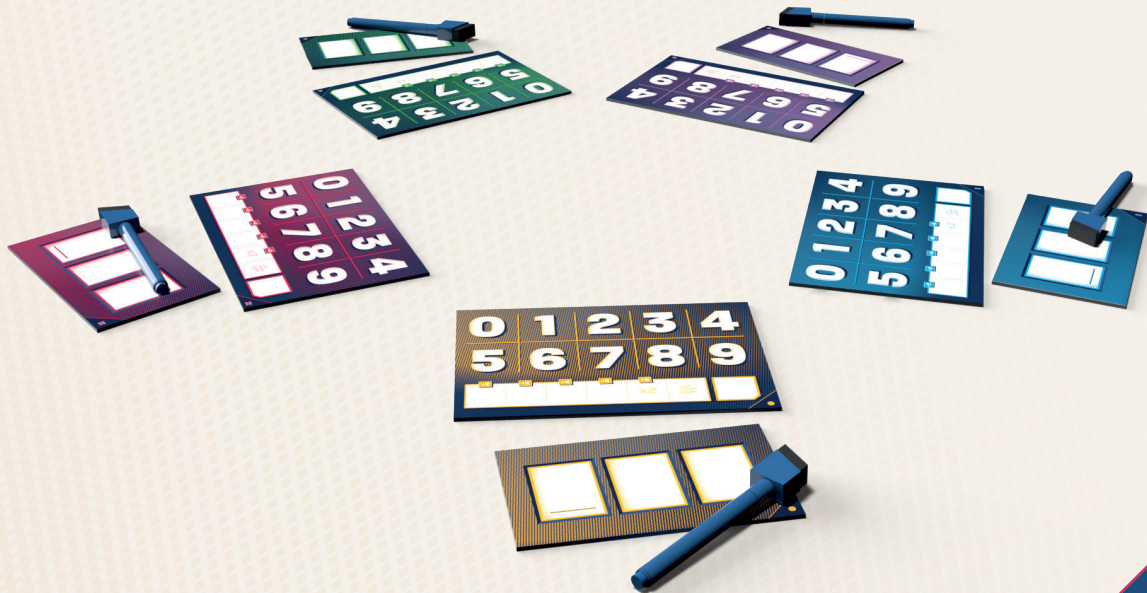


5 pennarelli cancellabili



Preparazione

Ogni giocatore prende una **plancia Giocatore**, una **tessera Numero dello stesso colore**, e un **pennarello**.
Il fronte di ogni plancia Giocatore deve essere sempre visibile a tutti gli altri giocatori.



Panoramica di un Round

Un round si compone di **5 turni**, ognuno suddiviso in 3 fasi: **scegliere**, **controllare** e **risolvere**.

Panoramica di un Turno

1. Scegliere

Contemporaneamente, ogni giocatore scrive segretamente un **numero di 3 cifre** sulla propria tessera.

Sentitevi liberi di scrivere un qualsiasi numero usando le cifre disponibili sulla vostra plancia Giocatore. All'inizio del round, è possibile scegliere tra tutti i numeri da 000 a 999.

Poi, collocate la vostra tessera a faccia in giù al centro del tavolo.

Nota: Se per sbaglio scrivete una cifra non disponibile (vedere pagina 6), il vostro numero è immediatamente eliminato e non viene preso in considerazione per questo turno.

2. Controllare

Quando tutte le tessere sono al centro del tavolo, giratele a faccia in su e mettetele in fila **dal numero più basso** (in fondo) **al più alto** (in cima).

Iniziando dal numero più alto, controllate se il vostro numero è approvato o eliminato:

✓ **Il vostro numero è approvato**

Se non ha alcuna cifra in comune con un numero **più basso**. In questo caso, lasciate la vostra tessera così com'è.

✗ **Il vostro numero è eliminato**

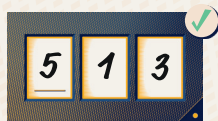
Se ha almeno 1 cifra in comune con qualsiasi numero **più basso**. In questo caso, girate la vostra tessera a faccia in giù.

Nota: I numeri identici vengono collocati uno accanto all'altro e non si eliminano a vicenda.

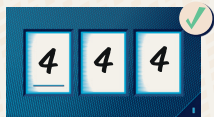
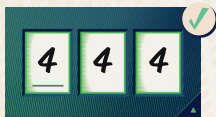
Controllare



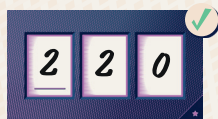
761 è eliminato:
ha la cifra 1 in comune
con un numero
più basso (513).



513 è approvato:
non ha cifre in comune
con i numeri 444 o 220.

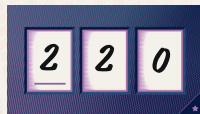
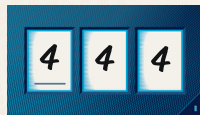
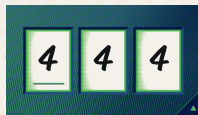
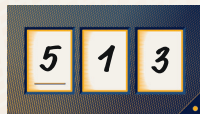


444 e 444 sono
approvati:
non hanno cifre
in comune con
il numero 220.



220 è approvato:
non ci sono numeri
più bassi.

Risultato




3. Risolvere

Una volta che tutte le tessere sono state controllate, compilate la vostra plancia Giocatore.

✓ Se il vostro numero è approvato

La **prima cifra** del vostro numero diventa il vostro **punteggio**. Scrivete questa cifra nella casella Punteggio del turno attuale.

Il giocatore con il **numero approvato più alto** aggiunge il **bonus** del turno (indicato da ) al proprio punteggio.

Poi, sulla vostra plancia, barrate la cifra (o le cifre) che avete usato per il vostro numero; **queste non saranno più disponibili per voi per il resto del round**.

✗ Se il vostro numero è eliminato



Scrivete 0 nella casella Punteggio del turno attuale. **Non barrate alcuna cifra** sulla vostra plancia.



Turno finale: Durante il turno 5, se il vostro numero è approvato, moltiplicate la vostra prima cifra per due (l'eventuale bonus viene aggiunto **dopo**).

Infine, ogni giocatore riprende la propria tessera e cancella il numero. Poi, inizia un nuovo turno.


Esempio: Durante il turno 1, il vostro numero 513 è il numero approvato più alto. Perciò, ottenete 7 punti: 5 per la vostra prima cifra e 2 punti per il bonus del turno 1. Poi barrate le cifre 5, 1 e 3 sulla vostra plancia.

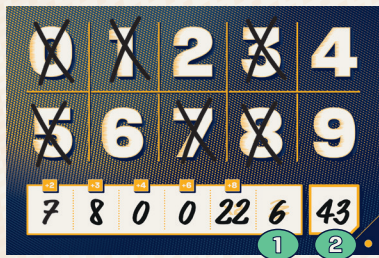


Fine del Round

Il round termina dopo il turno 5. Ogni giocatore calcola il punteggio totale sulla propria plancia Giocatore.

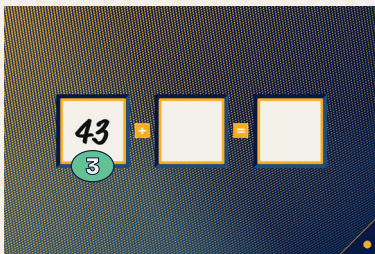
Fronte

- 1 Contate il numero di cifre che avete barrato sulla vostra plancia e scrivete il totale nella casella .
- 2 Poi, sommate i valori di tutte le vostre caselle Punteggio per determinare il vostro punteggio totale.



Retro

- 3 Girate la vostra plancia Giocatore e scrivete il punteggio totale nella casella corrispondente.



Poi, cancellate il fronte della vostra plancia.
Siete ora pronti a iniziare il secondo round.

Fine della Partita

Dopo 2 round, la partita termina.

Sommate il vostro punteggio totale del round 1 e quello del round 2, poi scrivete il vostro punteggio finale nell'ultima casella.

Il giocatore con il punteggio finale più alto vince la partita.

In caso di parità, i giocatori in parità condividono la vittoria.



Consiglio

Prestate attenzione a quante cifre usate in ogni turno. Se tutte le 10 cifre sono barrate prima della fine del round, non partecipate ai turni rimanenti e, per quei turni, ottenete 0 punti.

Designer: Hisashi Hayashi

Riconoscimenti completi: www.rprod.com/en/the-number/credits

© REPOS PRODUCTION 2023. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgio • +32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Questo prodotto può essere usato solo per intrattenimento privato.

