

THE NUMBER

HISASHI HAYASHI



Assista o vídeo
de regras!

***The Number* é um jogo de blefes e apostas em que você tem que ser mais astuto do que seus oponentes... ou mais ousado!**

Em cada rodada, todos os jogadores devem escrever, sem mostrar, um número de 000 a 999 em suas fichas, e depois devem revelá-los simultaneamente. Se você escrever um número maior, ganhará mais pontos, mas pode ser uma aposta arriscada... já que, se o seu número tiver um mesmo dígito que qualquer um dos números menores, você não pontua!

À medida que cada um joga, restam menos possibilidades, deixando cada decisão mais estratégica. Depois de duas rodadas, o jogador com a maior pontuação ganha o jogo.



Símbolos para jogadores daltônicos

Cada cor usada no jogo tem um símbolo correspondente. Esse símbolo é mostrado no canto inferior direito de cada tabuleiro do jogador e ficha de números.



Vermelho



Azul



Verde



Amarelo



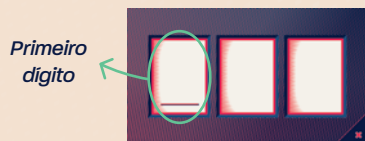
Roxo

Componentes do Jogo

5 tabuleiros de jogador



5 fichas de números

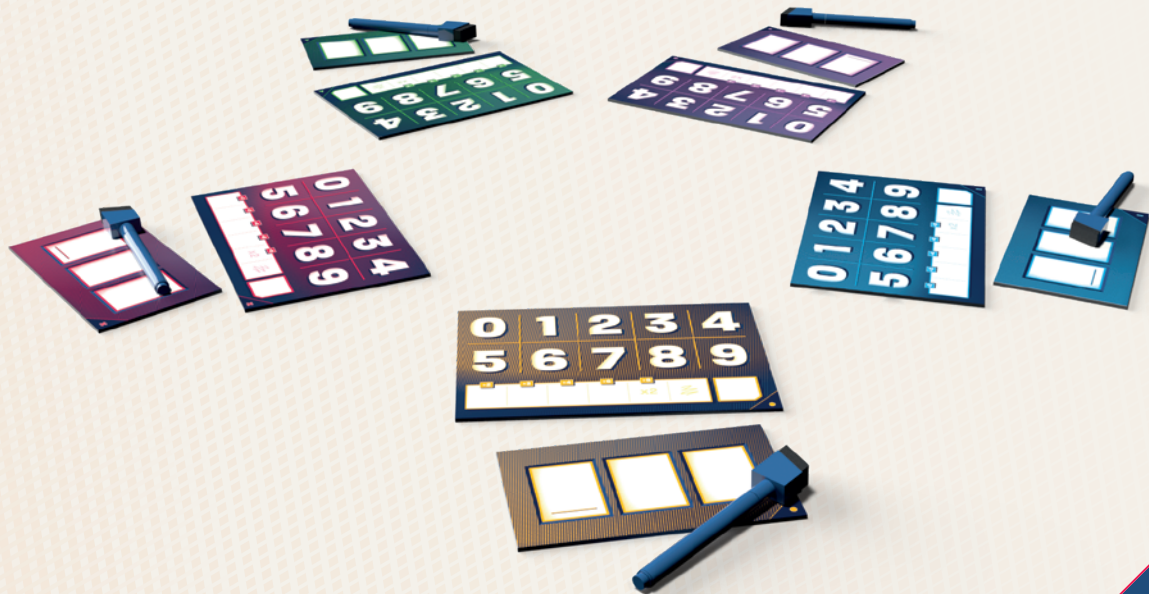


5 marcadores



Preparação do jogo

Cada jogador escolhe um **tabuleiro de jogador**, uma **ficha de números** da mesma cor e uma **caneta**.
A frente do seu tabuleiro de jogador deve estar sempre visível para todos os jogadores.



Exemplo de Rodada

Uma rodada é jogada em **5 turnos**, cada um composto de 3 fases: **escolher**, **conferir** e **resolver**.

Exemplo de Turno

1. Escolha

Os jogadores devem escrever, ao mesmo tempo e sem que os outros vejam, um **número de 3 dígitos** em suas fichas.

Você pode escrever qualquer número usando os dígitos disponíveis no seu tabuleiro de jogador. No começo da rodada, todos os números de 000 a 999 são possíveis.

Em seguida, coloque a sua ficha virada para baixo no centro da mesa.

Observação: Se você, por engano, escrever um dígito indisponível (confira a pg. 6), o seu número será imediatamente eliminado e não será considerado neste turno.

2. Confira

Quando todas as fichas estiverem no centro da mesa, vire-as para cima e organize-as **do menor número** (embaixo) **para o maior número** (em cima).

Começando pelos números maiores, confira se o seu número é aprovado ou eliminado:

✓ O seu número é aprovado

Se ele não tiver nenhum dígito em comum com os números **menores**. Neste caso, não mova a sua ficha.

✗ O seu número é eliminado

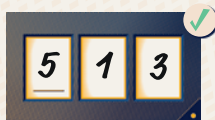
Se ele tiver pelo menos um dígito em comum com qualquer um dos números **menores**. Neste caso, vire a sua ficha para baixo.

Observação: Números idênticos devem ser colocados lado a lado e não eliminam um ao outro.

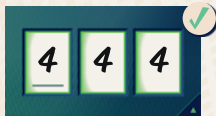
Conferir



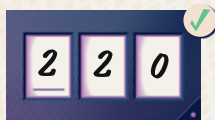
761 é eliminado:
ele tem 1 dígito em comum
com um número menor (513).



513 é aprovado:
ele não tem nenhum dígito
em comum com 444 ou 220.

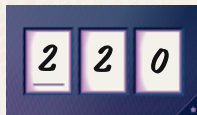
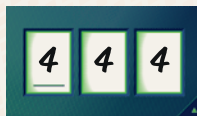
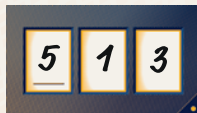
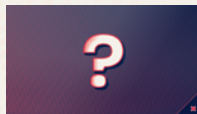


444 e 444 são
aprovados:
eles não têm
nenhum dígito
em comum
com 220.



220 é aprovado:
não há números menores.

Resultado



3. Resolva

Depois que todas as fichas forem conferidas, preencha o seu tabuleiro de jogador.

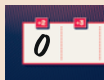
✓ Se o seu número for aprovado

O **primeiro dígito** do seu número se torna a sua **pontuação**. Escreva esse dígito no espaço de pontuação do turno atual.

O jogador com o **maior número aprovado** adiciona o **bônus** do turno (mostrado em ) à sua pontuação.

Em seguida, em seu tabuleiro, risque o(s) dígito(s) usado(s) em seu número; **you não poderá usá-los até o fim da rodada.**

✗ Se o seu número for eliminado



Escreva 0 no espaço de pontuação do turno atual. **Não risque nenhum dígito** no seu tabuleiro.

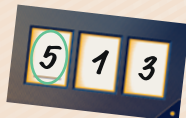


Turno final: No 5º turno, se o seu número for aprovado, multiplique o seu primeiro dígito por dois (eventuais bônus serão adicionados depois).

Por fim, todos pegam suas fichas e apagam-nas. Depois, um novo turno é iniciado.

Exemplo: No primeiro turno, o seu número, 513, foi o maior número aprovado. Portanto, você ganha 7 pontos: 5 pelo primeiro dígito e 2 pontos de bônus do primeiro turno.

Em seguida, você deve riscar os dígitos 5, 1 e 3 no seu tabuleiro.



Fim da Rodada

A rodada termina após o 5º turno. Calcule a pontuação total em seu tabuleiro de jogador.

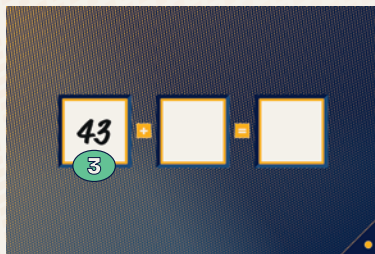
Frente

- 1 Conte quantos dígitos você riscou em seu tabuleiro e escreva o resultado no espaço .
- 2 Em seguida, adicione o valor de todos os seus espaços de pontuação para determinar a sua pontuação total.



Verso

- 3 Vire o seu tabuleiro e escreva o total no espaço correspondente.



Em seguida, apague a frente do seu tabuleiro.

Agora vocês estão prontos para começar a segunda rodada.

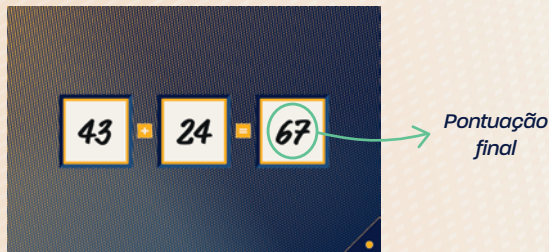
Fim do Jogo

Depois de 2 rodadas, o jogo termina.

Some a sua pontuação total das rodadas 1 e 2, depois escreva a sua pontuação final no último espaço.

O jogador com a maior pontuação final ganha o jogo.

No caso de empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.



Sugestão

Fique atento a quantos dígitos você usa em cada turno. Se todos os 10 dígitos tiverem sido riscados antes do fim da rodada, você não poderá participar dos turnos remanescentes e, desta forma, a sua pontuação nestes turnos será 0.

Autor: Hisashi Hayashi

Créditos completos: www.rprod.com/en/the-number/credits

© REPOS PRODUCTION 2023. ALL RIGHTS RESERVED.

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

Este material é destinado apenas para uso privado.

