



ČÍSLO

HISASHI HAYASHI



Podívejte se na video
s pravidly!

**Číslo je hra plná blafování a odvážných sázek,
kde musíte být vychytralejší, než vaši protihráči...anebo odvážnější!**

V každém tahu si každý z hráčů tajně zvolí číslo mezi 000 a 999, napíše jej na svoji destičku, a pak je najednou ukážou. Napíšete-li vyšší číslo, máte šanci na více bodů, ale je to i riskantní... protože pokud vaše číslo sdílí číslici s nižším číslem, žádné body nedostanete!

S pokračujícími tahy se možnosti redukuji, a každé další rozhodnutí tak nabývá na strategickém významu. Po dvou odehraných kolech vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.



Symbols pro barvoslepé hráče

Každá ve hře použitá barva má odpovídající symbol.

Tento symbol najdete v pravém dolním rohu každé hráčské desky a číselné destičky.



Červená



Modrá



Zelená



Žlutá



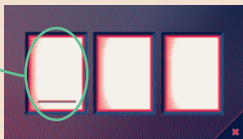
Fialová

5 hráčských desek



5 číselných destiček

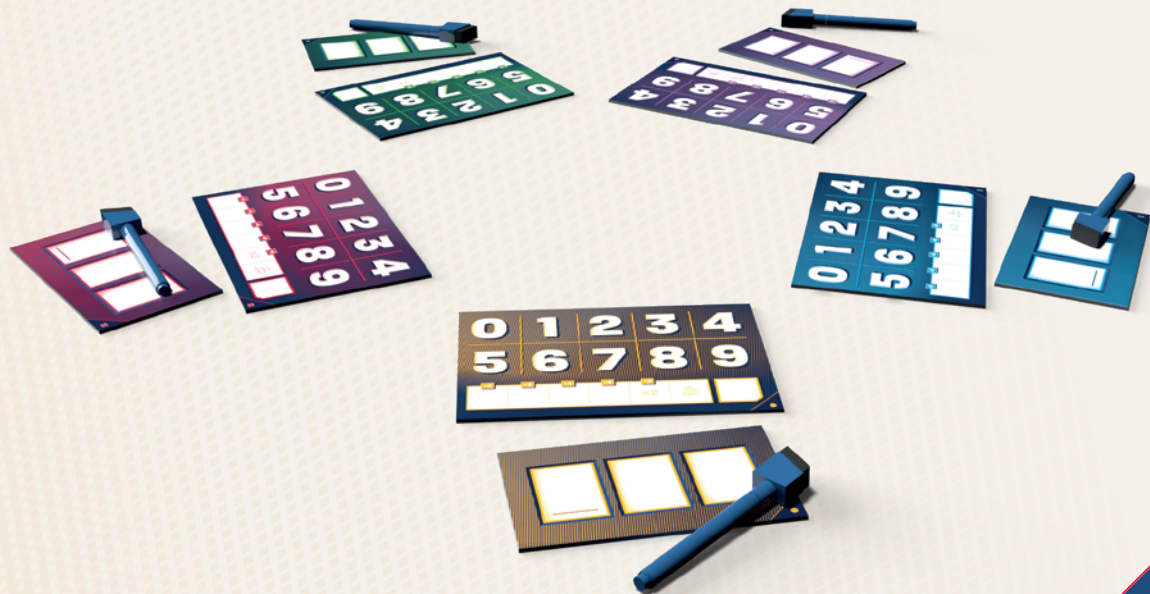
První
číslice



5 za sucha stíratelných popisovačů



Každý hráč si vezme **desku hráče** a **číselnou destičku téže barvy**, plus **popisovač**.
Všichni hráči musí v každém okamžiku hry vidět líce destiček ostatních hráčů.



Přehled kola

Kolo se skládá z **5 tahů**, každý z nich pak ze 3 fází:

1. Volba
2. Kontrola
3. Vyhodnocení

Průběh tahu

1. Volba

Každý z hráčů si na svou číselnou destičku tajně napíše **číslo sestávající ze 3 číslic**.

Nebojte se napsat jakékoli číslo s využitím dostupných číslic na vaši hráčské desce. Na začátku kola můžete napsat cokoli od 000 po 999.

Pak položte svou destičku lícem dolů doprostřed stolu.

Poznámka: Pokud náhodou napíšete číslo s již nedostupnou číslicí (viz strana 6), je vaše číslo okamžitě vyřazeno a v tomto tahu nadále není bráno v potaz.

2. Kontrola

Když jsou všechny destičky uprostřed stolu, otočte je lícem vzhůru a seřadte je od **nejnižšího čísla** (vespod) **po nejvyšší** (nahore).

Počínaje nejvyšším začněte s kontrolou, zda je vaše číslo schváleno nebo vyřazeno.

✓ **Vaše číslo je schváleno,**

pokud nesdílí žádnou číslici s žádným **nižším** číslem. V takovém případě nechte destičku ležet, kde je.

✗ **Vaše číslo je vyřazeno,**

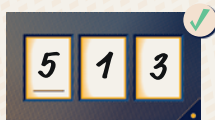
pokud sdílí alespoň jednu číslici s jakýmkoli z **nižších** čísel. V takovém případě otočte destičku lícem dolů.

Poznámka: Stejná čísla jsou položena vedle sebe a navzájem se nevyřazují.

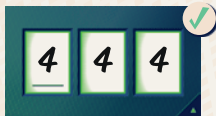
Kontrola



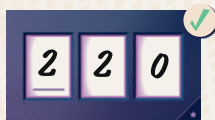
761 je vyřazeno:
Sdílí číslici 1 s nižším
číslem (513).



513 je schváleno:
Nesdílí žádnou číslici
s 444 ani 220.

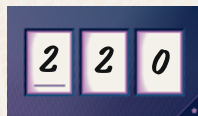
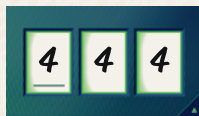
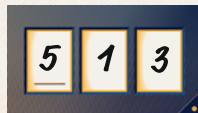


444 a 444 jsou
schváleny:
Nesdílí žádné
číslíky s 220.



220 je schváleno:
Nižší číslo zde již není.

Výsledek



3. Vyhodnocení

Jakmile proběhla kontrola, zapište si na svou hráčskou desku, co je potřeba.

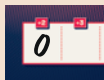
✓ Pokud je vaše číslo schváleno

První číslice vašeho čísla se stává vaším skóre v tomto tahu. Napište ji do rámečku pro **skóre** odpovídajícího tahu.

Hráč s **nejvyšším schváleným číslem** si přidá navíc ke svému skóre **bonus** tahu (daný ikonkou ).

Pak si na své hráčské desce přeškrtněte číslici/e, které jste ve svém čísle právě použili. **Po zbytku kola je již použít nemůžete.**

✗ Pokud je vaše číslo vyřazeno



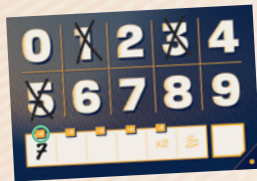
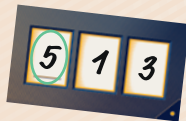
Zapište si do skóre pro tento tah 0. Na své hráčské desce **neškrtejte žádné číslice.**



Poslední tah kola: Během pátého tahu si v případě, že je vaše číslo schváleno, násobíte první číslici pro bodování dvěma (případný bonus je přidán až **potom**).

Nakonec si každý vezme zpět svou číselnou destičku a smaže si ji. Pak začíná další tah.

Příklad: Během prvního tahu je nejvyšší schválené číslo 513. Tím pádem získáváte 7 bodů: 5 za první číslici a 2 za bonus prvního tahu. Pak si škrtněte na své hráčské desce číslice 5, 1 a 3.



Konec kola

Kolo končí po 5. tahu. Sečtěte si celkové skóre na své hráčské desce.

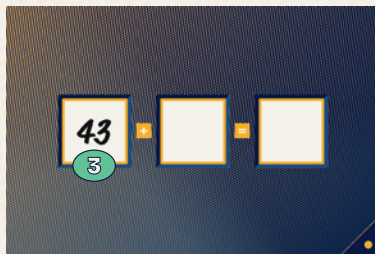
Líc

- 1 Spočtete, kolik číslic jste zaškrtnli na své hráčské desce a запиšte výsledek do rámečku .
- 2 Pak toto číslo přičtete k ostatním rámečkům se zapsaným skóre a dostanete tak celkové skóre.



Rub

- 3 Obrátte svou hráčskou desku a запиšte celkový počet bodů do odpovídajícího rámečku.



Pak smažte vše na lici vaší hráčské desky.
Nyní jste připraveni k druhému kolu.

Po druhém kole hra končí.

Sečtete skóre z prvního a druhého kola a výsledek zapišete do posledního rámečku.

Hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává.

V případě remízy se hráči o vítězství podělí.



Doporučení

Dávejte si pozor, kolik číslic v každém tahu používáte. Pokud vyškrtáte všech 10 číslic ještě před koncem kola, nemůžete se již účastnit zbývajících tahů kola a tím pádem za ně dostáváte automaticky 0 bodů.

Autor: Hisashi Hayashi

Kompletní poděkování: www.rprod.com/en/the-number/credits

© REPOS PRODUCTION 2023. ALL RIGHTS RESERVED.

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

Tento materiál lze použít pouze pro soukromou zábavu.

