



ČÍSLO

HISASHI HAYASHI



Pozrite sa na video
s pravidlami!

**Číslo je hra plná blafovania a odvážnych stávok,
kde musíte byť prefikanejší, než vaši protihráči... alebo odvážnejší!**

V každom ťahu si každý hráč tajne zvolí číslo medzi 000 a 999, napíše ho na svoju doštičku, a potom ich naraz ukážu. Ak napíšete vyššie číslo, máte šancu na viac bodov, ale je to aj riskantné... pretože ak vaše číslo zdieľa číslicu s nižším číslom, žiadne body nedostanete!

S pokračujúcimi ťahmi sa možnosti redukujú, a každé ďalšie rozhodnutie tak nadobúda na strategickom význame. Po dvoch odohraných kolách víťazí hráč s najvyšším počtom bodov.



Symbody pre farboslepých hráčov

Každá v hre použitá farba má zodpovedajúci symbol.

Tento symbol nájdete v pravom dolnom rohu každej hráčskej dosky a číselnej doštičky.



Červená



Modrá



Zelená



Žltá



Fialová

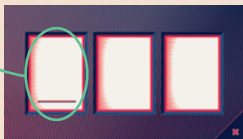
Herné komponenty

5 hráčskych dosiek



5 číselných doštičiek

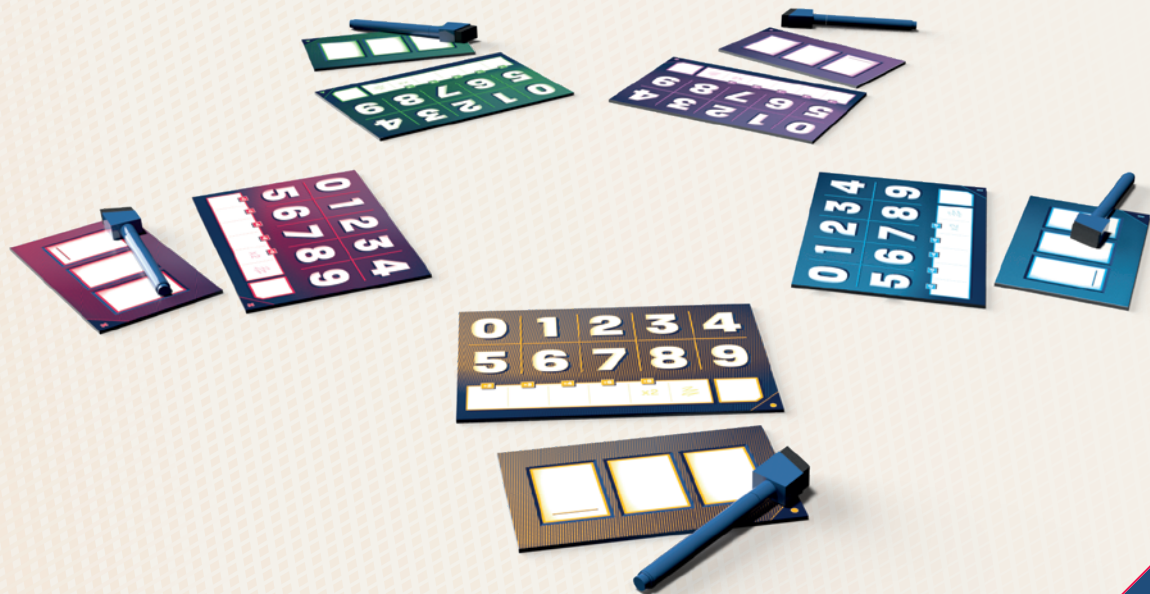
Prvá
číslica



5 za sucha stierateľných popisovačov



Každý hráč si vezme **dosku hráča** a **číselnú doštičku rovnakej farby**, plus **popisovač**.
Všetci hráči musia vždy navzájom vidieť líc svojej dosky hráča.



Prehľad kola

Kolo sa skladá z **5 ťahov**, každý z nich potom z 3 fáz:

1. Voľba
2. Kontrola
3. Vyhodnotenie

Priebeh Ťahu

1. Voľba

Každý z hráčov si na svoju číselnú doštičku tajne zapíše **číslo pozostávajúce z 3 číslíc**.

Nebojte sa napísať akékoľvek číslo s využitím dostupných číslíc na vašej hráčskej doske. Na začiatku kola môžete napísať čokoľvek od 000 po 999.

Potom položte svoju doštičku lícom dolu doprostred stola.

Poznámka: Ak náhodou napíšete číslo s už nedostupnou číslitou (pozri strana 6), je vaše číslo okamžite vyradené a v tomto ťahu ďalej nie je brané do úvahy.

2. Kontrola

Ked' sú všetky doštičky uprostred stola, otočte ich lícom nahor a zorad'te ich od **najnižšieho čísla** (dole) **po najvyššie** (hore).

Počínajúc najvyšším začnite s kontrolou, či je vaše číslo schválené alebo vyradené.

✓ **Vaše číslo je schválené,**

ak nezdíeľa žiadnu číslicu so žiadnym **nižším** číslom. V takom prípade nechajte doštičku ležať, kde je.

✗ **Vaše číslo je vyradené,**

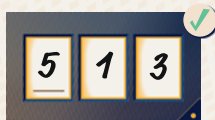
ak zdieľa aspoň jednu číslicu s akýmkoľvek z **nižších** čísel. V takom prípade otočte doštičku lícom dolu.

Poznámka: Rovnaké čísla sú dané vedľa seba a navzájom sa nevyradujú.

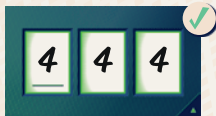
Kontrola



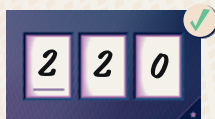
761 je vyradené:
Zdieľá číslicu 1 s nižším
čísлом (513).



513 je schválené:
Nezdieľá žiadnu číslicu
s 444 ani 220.

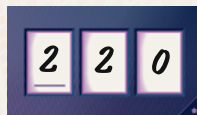
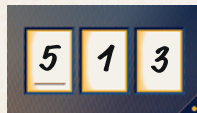
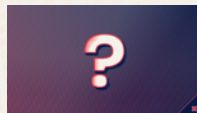


444 a 444 sú
schválené:
Nezdieľajú
žiadne číslice
s 220.



220 je schválené:
Nižšie číslo tu už nie je.

Výsledok



3. Vyhodnotenie

Keď prebehla kontrola, zapíšte si na svoju hráčsku dosku, čo je potreba.

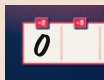
✓ Ak je vaše číslo schválené

Prvá číslica vášho čísla sa stáva vašim skóre v tomto ťahu. Napíšte ju do rámčeka pre **skóre** zodpovedajúceho ťahu.

Hráč s **najvyšším schváleným číslom** si pridá navyše k svojmu skóre **bonus** ťahu (danú ikonkou ).

Potom si na svojej hráčskej doske preškrtnite číslicu/číslice, ktoré ste vo svojom čísle práve použili. **Po zvyšok kola ich už použiť nemôžete.**

✗ Ak je vaše číslo vyradené



Zapíšte si do skóre pre tento ťah 0. Na svojej hráčskej doske **neškrtajte žiadne číslice.**



Posledný ťah kola: Počas piateho ťahu si v prípade, že je vaše číslo schválené, násobíte prvú číslicu na bodovanie dvomi (prípadný bonus je pridaný až **potom**).

Nakoniec si každý vezme späť svoju číselnú doštičku a vymaže si ju. Potom začína ďalší ťah.

Príklad: Počas prvého ťahu je najvyššie schválené číslo 513. Tým pádom získavate 7 bodov: 5 za prvú číslicu a 2 za bonus prvého ťahu. Potom si škrtnite na svojej hráčskej doske číslice 5, 1 a 3.



Koniec kola

Kolo končí po 5. ťahu. Spočítajte si celkové skóre na svojej hráčskej doske.

Líc

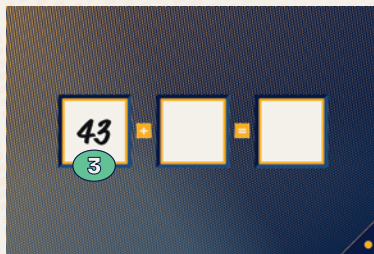
① Spočítajte, koľko číslíc ste zaškrtili na svojej hráčskej doske a zapíšte výsledok do rámčeka .

② Potom toto číslo pripočítajte k ostatným rámčekom so zapísaným skóre a dostanete tak celkové skóre.



Rub

③ Obráťte hráčsku dosku a zapíšte celkový počet bodov do zodpovedajúceho rámčeka.



Potom vymažte všetko na líci vašej hráčskej dosky.
Teraz ste pripravení na druhé kolo.

Po druhom kole hra končí.

Spočítajte skóre z prvého a druhého kola a výsledok zapíšte do posledného rámečka.

Hráč s najvyšším počtom bodov vyhráva.

V prípade remízy sa hráči o víťazstvo podelia.



Odporúčanie

Dávajte si pozor, koľko číslíc v každom ťahu používate. Ak vyškrtáte všetkých 10 číslíc ešte pred koncom kola, nemôžete sa už zúčastniť zostávajúcich ťahov kola a tým pádom za ne dostávate automaticky 0 bodov.

Autor: Hisashi Hayashi

Kompletné poďakovanie: www.rprod.com/en/the-number/credits

© REPOS PRODUCTION 2023. ALL RIGHTS RESERVED.

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

Tento materiál je možné použiť len pre súkromnú zábavu.



FORGENEXT



REPOS
PRODUCTION