

THE NUMBER

HISASHI HAYASHI



¡Descubre las reglas
en vídeo aquí!

The Number es un juego de faroleo y riesgos calculados en el que deberás vencer a tus adversarios demostrando tu astucia... ¡o tu audacia!

Cada turno, los jugadores anotan en secreto un número del 000 al 999 en sus marcadores, y luego los enseñan al mismo tiempo. Anotar números altos otorga más puntos, pero también conlleva un riesgo... ¡porque si alguno de tus dígitos aparece en uno de los números más bajos, no ganarás ningún punto!

A medida que pasen los turnos, cada vez habrá menos opciones y será necesario planificar muy bien cada decisión. Al cabo de 2 rondas, gana la partida el jugador que haya acumulado la puntuación más alta.



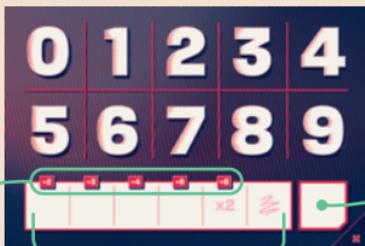
Símbolos para jugadores daltónicos

Todos los colores utilizados en el juego se corresponden con un símbolo. Dicho símbolo aparece en la esquina inferior derecha de los marcadores y tarjetas de cada jugador.



5 marcadores de puntos

Anverso



Bonificación

Casillas para puntuaciones

Puntuación total
(ronda 1)

Puntuación
total

Reverso



Puntuación
final

Puntuación total (ronda 2)

5 tarjetas de número

Primer
dígito

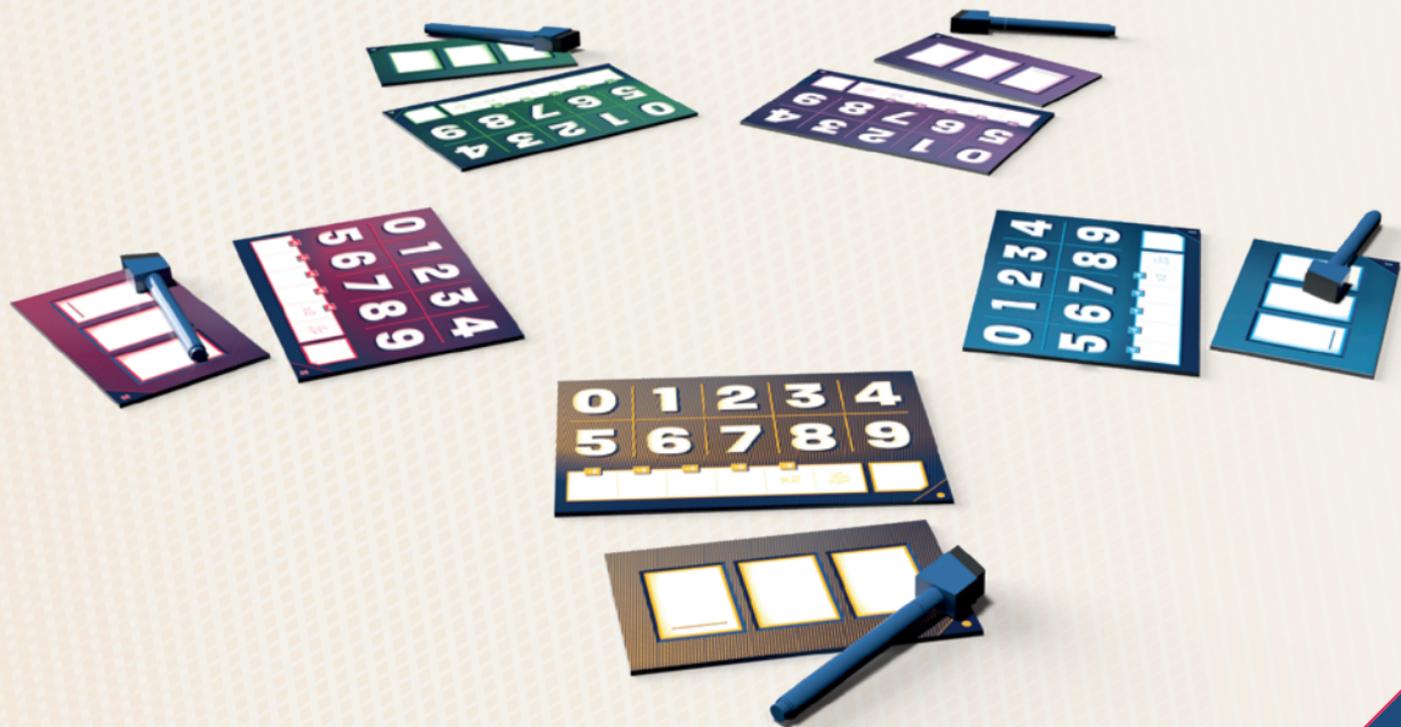


5 rotuladores no permanentes



Preparación de la partida

Cada jugador toma un **marcador de puntos** y una **tarjeta de número** (ambas del mismo color), así como un **rotulador**. Los marcadores se mantienen siempre con el anverso boca arriba, a la vista de todos los jugadores.



Estructura de la ronda

Una ronda de juego consta de **5 turnos**, y en cada uno de ellos han de jugarse 3 fases:

1. Selección
2. Comprobación
3. Resolución

Estructura de un turno

1. Selección

Cada jugador anota en secreto **un número de 3 dígitos** en su tarjeta.

Puedes anotar el número que quieras, utilizando los dígitos que estén disponibles en tu marcador. Al comienzo de la ronda se puede escoger cualquier número del 000 al 999.

Luego deposita tu tarjeta boca abajo en el centro de la mesa.

Atención: Si escribes por error un dígito que no tienes disponible en tu marcador (ver página 6), tu número es eliminado inmediatamente y no se tendrá en cuenta durante el presente turno.

2. Comprobación

Cuando todas las tarjetas estén en el centro de la mesa, se ponen boca arriba y se ordenan en función de los números que contienen, **de menor** (en la parte inferior) **a mayor** (en la parte superior).

Empezando por el número más alto, se comprueba si el número es aprobado o eliminado:

 Tu número se aprueba

si ninguno de sus dígitos aparece en números **más bajos** que el tuyo. De ser así, deja tu tarjeta donde está.

 Tu número se elimina

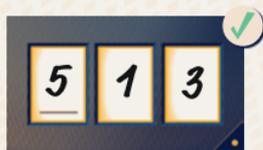
si contiene al menos un dígito que también aparece en cualquier número **más bajo** que el tuyo. De ser así, pon tu tarjeta boca abajo.

Atención: Los números idénticos se colocan juntos y no se eliminan mutuamente.

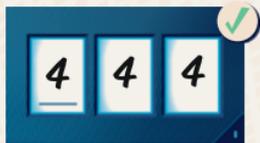
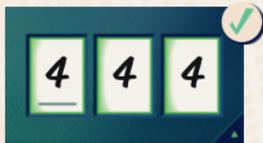
Comprobación



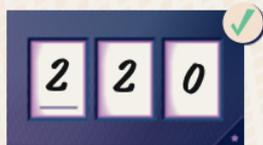
El 761 es eliminado porque el dígito 1 aparece en un número más bajo (513).



El 513 se prueba porque ninguno de sus dígitos figura en los números 444 y 220.

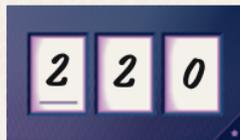
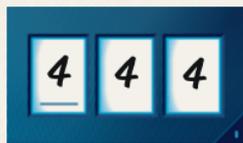
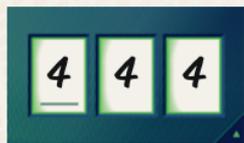
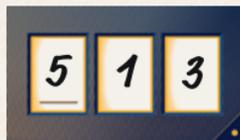


El 444 y el 444 son idénticos, y ninguno de sus dígitos aparece en el 220.



El 220 se prueba (no hay ningún número que sea más bajo).

Resultado



3. Resolución

Una vez comprobadas todas las tarjetas, cada jugador debe rellenar su marcador.

✓ Si tu número ha sido aprobado

El **primer dígito** de tu número se convierte en tu **puntuación**. Anota este dígito en la casilla de puntuación del turno actual.

El jugador que haya escrito el **número aprobado más alto** suma a su puntuación la **bonificación** del turno actual (indicada por **+x**).

Luego has de tachar en tu marcador los dígitos que hayas utilizado en tu número; **ya no podrás volver a usarlos en lo que queda de la ronda**.

✗ Si tu número ha sido eliminado



Escribe 0 en la casilla de puntuación del turno actual. **No taches ningún dígito** de tu marcador.



Turno final: Durante el quinto y último turno, si tu número es aprobado, multiplica por dos tu primer dígito (si hay alguna bonificación, se le suma **después**).

Por último, cada jugador recupera su tarjeta y borra el número que tiene escrito. Luego comienza un nuevo turno.

Ejemplo: Durante el primer turno, escribes el número 513 y resulta ser el número aprobado más alto. Esto te otorga 7 puntos: 5 por tu primer dígito y 2 más por la bonificación del primer turno. Luego tendrías que tachar los dígitos 5, 1 y 3 de tu marcador.

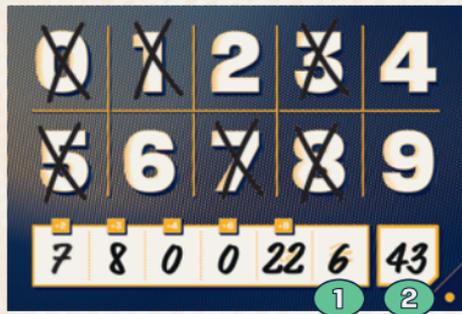


Final de ronda

La ronda termina una vez completado el quinto turno. Cada jugador ha de sumar las puntuaciones que tiene anotadas en su marcador.

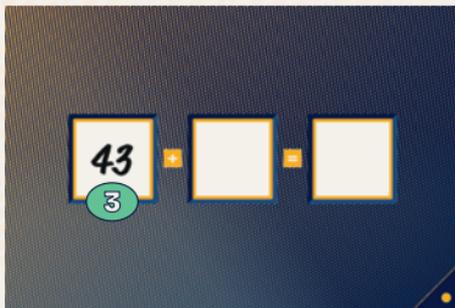
Anverso

- 1 Cuenta la cantidad de dígitos que tienes tachados en tu marcador y anota el resultado en la casilla .
- 2 Luego suma las cifras inscritas en todas tus casillas de puntuación para calcular tu puntuación total.



Reverso

- 3 Dale la vuelta a tu marcador y anota tu puntuación total en la casilla correspondiente.



Luego borra todo lo que haya escrito en el anverso de tu marcador.

Una vez hecho esto, ya podéis comenzar la segunda ronda.

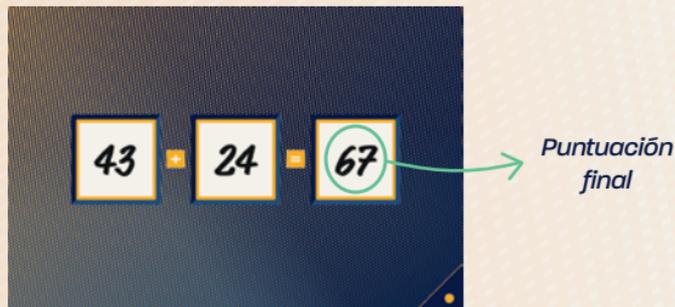
Fin de la partida

La partida termina al cabo de 2 rondas.

Suma tus puntuaciones totales de las rondas 1 y 2, y luego anota tu puntuación final en la última casilla.

Gana la partida el jugador que haya obtenido la puntuación final más alta.

En caso de empate, todos los jugadores empatados comparten la victoria.



Un consejo

Cuidado con la cantidad de dígitos que utilizas en cada turno. Si tachas los 10 dígitos antes del final de la ronda, no podrás seguir participando en los turnos restantes y por lo tanto no ganarás puntos en ellos.

Diseño: **Hisashi Hayashi**

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

© REPOS PRODUCTION 2023. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

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

Este material solo puede utilizarse para el entretenimiento privado.

