

THE NUMBER

HISASHI HAYASHI



Bekijk
de spelregels online!

*The Number is een bluff- en geluksspel waarin je slimmer moet zijn,
of meer lef moet hebben, dan je tegenstanders.*

Elke beurt noteren alle spelers in het geheim een getal van 000 tot 999 op hun getallentegel.
Daarna draaien ze hun getallentegel tegelijkertijd om. Hoe hoger je getal, hoe meer punten
je krijgt, maar opgelet, want als een van de cijfers van je getal ook voorkomt in een lager getal,
krijg je geen punten!

Je hebt minder en minder mogelijkheden en dus moet je steeds strategischer nadenken.
De speler die na 2 rondes de hoogste score heeft, wint het spel.



Symbolen voor kleurenblinden

Bij elke kleur die in het spel voorkomt, hoort een symbool.
Dat symbool staat rechtsonder op elk spelersbord
en elke getallentegel.



Rood



Blauw



Groen

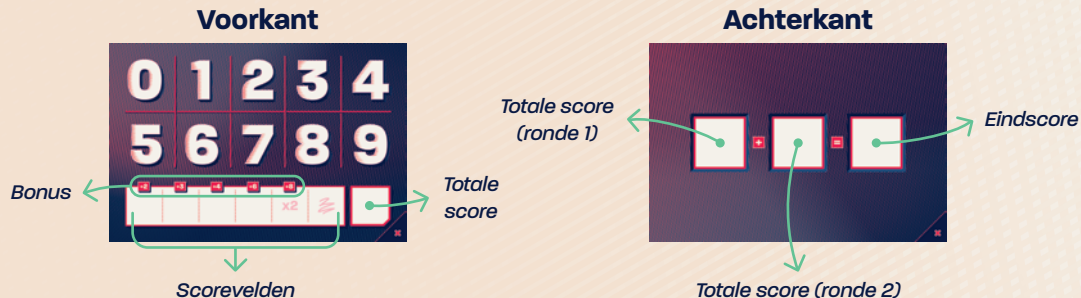


Geel

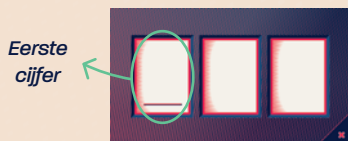


Paars

5 spelersborden



5 getallentegels



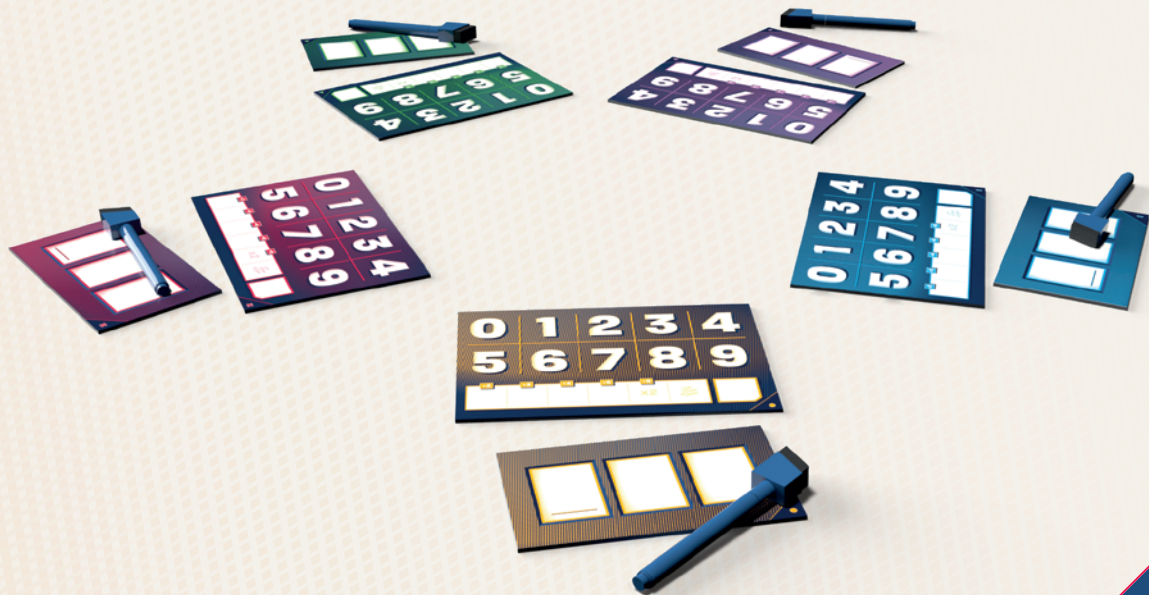
5 uitwisbare viltstiften



Voorbereiding

Iedere speler neemt een **viltstift** en een **spelersbord** en een **getallentegel** van dezelfde kleur.

De voorkant van je spelersbord moet altijd zichtbaar zijn voor de andere spelers.



Rondeverloop

Een ronde bestaat uit **5 beurten**, die elk uit 3 fases bestaan: **kies**, **controleer** en **oplossen**.

Beurtverloop

1. Kies

Alle spelers noteren tegelijkertijd en in het geheim een **3-cijferig getal** op hun eigen tegel.

Ze stellen een getal naar keuze samen met de beschikbare cijfers op hun spelersbord. Aan het begin van de ronde zijn alle getallen van 000 tot 999 mogelijk.

Daarna leggen ze hun getallentegel gedekt in het midden van de tafel.

Opmerking: als een speler per ongeluk een niet-beschikbaar cijfer gebruikt (zie blz. 6), wordt zijn getal direct afgekeurd en doet het deze beurt niet mee.

2. Controleer

Zodra alle tegels in het midden van de tafel liggen, draaien de spelers deze om en rangschikken de getallen **van klein** (onderaan) **naar groot** (bovenaan).

Te beginnen met het grootste getal controleren de spelers of het getal wordt goed- of afgekeurd:

✓ **Het getal wordt goedgekeurd...**

als het getal geen enkel cijfer gemeen heeft met de **kleinere** getallen. In dat geval laat de speler zijn tegel open liggen.

✗ **Het getal wordt afgekeurd...**

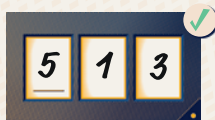
als het getal minstens één cijfer gemeen heeft met een **kleiner** getal. In dat geval draait de speler zijn tegel om.

Opmerking: Identieke getallen worden naast elkaar geplaatst en worden niet direct afgekeurd.

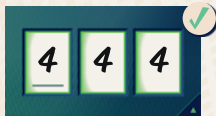
Controle



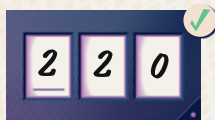
761 wordt afgekeurd:
dit getal deelt het cijfer 1
met een kleiner getal (513).



513 wordt goedgekeurd:
dit getal deelt geen
cijfers met 444 of 220.

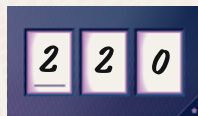
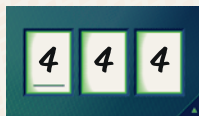
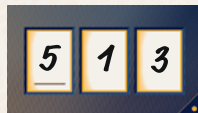
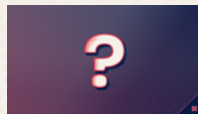


444 en 444
worden goed-
gekeurd:
ze delen geen
cijfers met 220.



220 wordt goedgekeurd:
er is geen kleiner getal.

Resultaat



3. Oplossen

Als alle tegels zijn gecontroleerd, vullen de spelers hun spelersbord in.

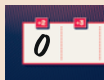
✓ Als het getal is goedgekeurd

De speler noteert het **eerste cijfer** van zijn getal als **score** in het scoreveld van de huidige beurt.

De speler met het **grootste goedgekeurde getal** krijgt de **bonus** van deze beurt (afgebeeld bij ) en telt die op bij zijn score.

Dan strepen de spelers alle cijfers van hun getal op hun spelersbord door. **Ze kunnen die in de huidige ronde niet meer gebruiken.**

✗ Als het getal is afgekeurd



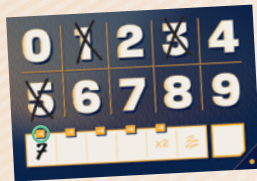
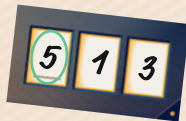
De speler noteert 0 in het huidige scoreveld. **Hij streept geen cijfers door** op zijn bord.



Laatste beurt: Tijdens de 5^e beurt geldt: is jouw getal goedgekeurd, dan vermenigvuldig je jouw eerste cijfer met 2 (de eventuele bonus wordt **achteraf** toegevoegd).

Daarna nemen de spelers hun getallentegel, vegen deze schoon en starten een nieuwe beurt.

Voorbeeld: in de eerste beurt is 513 het grootste goedgekeurde getal. De speler krijgt daarom 7 punten: 5 van het eerste cijfer en 2 punten van de bonus van de eerste beurt. Daarna streept hij de cijfers 5, 1 en 3 door op zijn spelersbord.



Einde van de ronde

De ronde is voorbij na 5 beurten. Tel de scores op jouw spelersbord bij elkaar op.

Voorkant

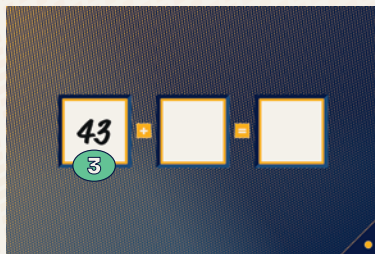
① De spelers tellen hoeveel cijfers ze doorgestreept hebben op hun spelersbord en noteren dat aantal in het veld .

② Daarna tellen ze alle scorevelden op om hun totale score te berekenen.



Achterkant

③ Ze draaien hun spelersbord om en noteren hun totale score in het overeenkomstige veld.



Daarna vegen ze de voorkant van hun spelersbord schoon.

Ze zijn nu klaar voor de tweede ronde.

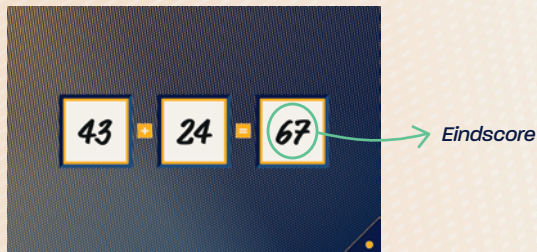
Einde van het spel

Het spel eindigt na 2 rondes.

De spelers tellen hun totale scores van ronde 1 en 2 op en noteren hun eindscore in het laatste vakje.

De speler met de hoogste eindscore wint het spel.

Bij een gelijke stand delen die spelers de overwinning.



Tip

Kijk uit hoeveel cijfers je elke beurt gebruikt. Heb je alle 10 cijfers doorgestreept vóór het einde van een ronde, dan mag je tijdens deze ronde niet meer deelnemen aan resterende beurten en scoor je voor die beurten dus 0 punten.

Auteur: Hisashi Hayashi

Voor alle credits, zie: www.rprod.com/en/the-number/credits

© REPOS PRODUCTION 2023. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN.

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

Dit materiaal mag alleen gebruikt worden voor privé doeleinden.

