

NUMER

HISASHI HAYASHI



Obejrzyj filmik
z zasadami gry!

**Numer to gra blefu i spekulacji, w której zwycięży
najsprytniejszy... albo najodważniejszy z graczy!**

Co turę gracze potajemnie zapisują na swojej płytce liczbę od 0 do 999, a następnie jednocześnie je odkrywają. Im wyższa liczba, tym więcej jest warta punktów, ale wiąże się to z ryzykiem... Jeśli w liczbie gracza znajdzie się cyfra, która powtarza się w niższej liczbie, ten gracz nie zdobędzie punktów!

Z każdą kolejną turą liczba możliwych opcji się zmniejsza, zmuszając graczy do podejmowania bardziej strategicznych decyzji. Gra kończy się po 2. rundzie. Wygrywa gracz z najwyższą sumą punktów.



Symbole dla osób z zaburzeniem rozpoznawania barw.

Do każdego koloru w grze przypisano symbol, który znajduje się w prawym dolnym rogu każdej planszетки gracza i płytki liczbowej.



czerwony



niebieski



zielony



żółty

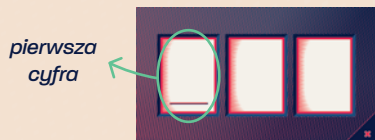


fioletowy

5 planszetek graczy



5 płytek z liczbami

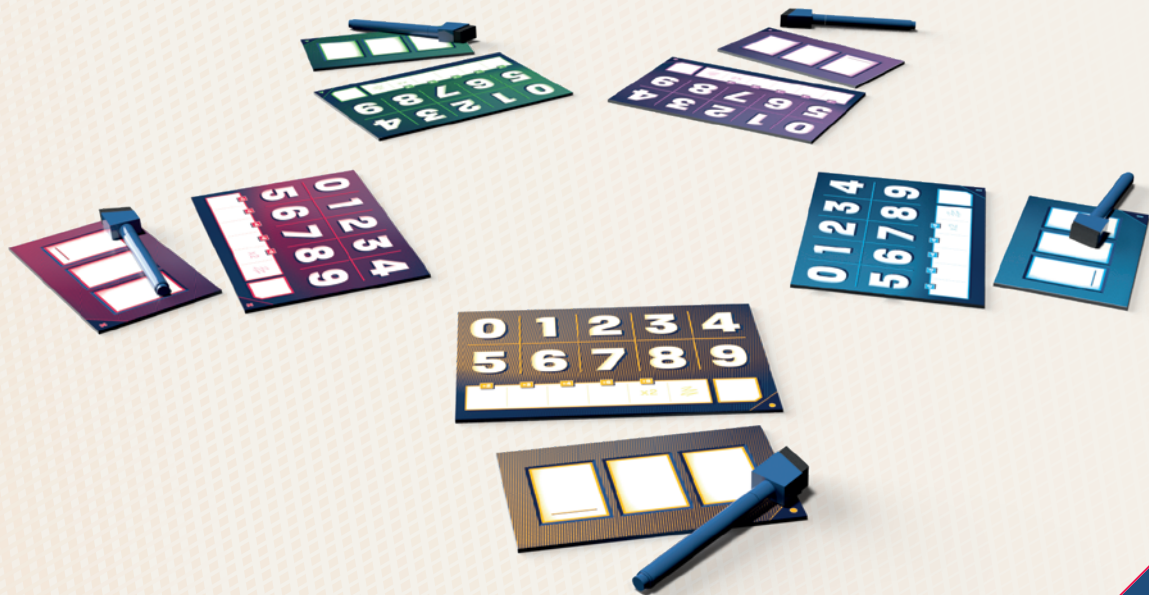


5 markerów suchościeralnych



Przygotowanie do gry

Każdy z graczy bierze **planszетkę i płytkę liczbową w tym samym kolorze** oraz **marker**.
Przód planszетки gracza musi być zawsze widoczny dla pozostałych graczy.



Przebieg rundy

Runda składa się z **5 tur**, a każda tura z 3 faz: **wyboru, sprawdzenia i rozpatrzenia.**

Przebieg tury

1. Wybór

Gracze równocześnie i w tajemnicy przed innymi zapisują na swoich płytkach **3-cyfrową liczbę.**

Gracz może zapisać dowolną liczbę, wykorzystując cyfry dostępne na jego planszecie. Na początku rundy dostępne są wszystkie liczby od 0 do 999.

Następnie gracz kładzie swoją płytkę zakrytą na środku stołu.

Uwaga! Jeśli gracz omyłkowo zapisze niedostępną cyfrę (zob. str. 6), jego liczba zostaje automatycznie wyeliminowana i nie jest brana pod uwagę w danej turze.

2. Sprawdzenie

Gdy wszystkie płytki znajdują się na środku stołu, należy je odkryć i ułożyć w kolejności rosnącej – od **najniższej liczby** (na dole) do **najwyższej** (na górze).

Począwszy od najwyższej liczby, gracze sprawdzają, które liczby zostają zaakceptowane, a które wyeliminowane.

✓ **Liczba zostaje zaakceptowana**

Jeśli nie występuje w niej żadna cyfra, która powtarza się w **niższych** liczbach. W takim wypadku należy zostawić płytkę na miejscu.

✗ **Liczba zostaje wyeliminowana**

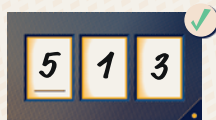
Jeśli występuje w niej co najmniej 1 cyfra, która powtarza się w **niższej** liczbie. W takim wypadku gracz odwraca swoją płytkę.

Ważne! Takie same liczby należy położyć obok siebie – nie zostają wyeliminowane.

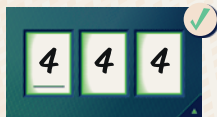
sprawdzenie



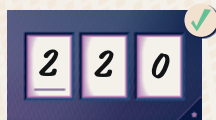
Liczba 761 zostaje wyeliminowana, ponieważ cyfra 1 występuje w liczbie poniżej (513).



Liczba 513 zostaje zaakceptowana, ponieważ liczby poniżej nie zawierają jej cyfr składowych (444, 220).

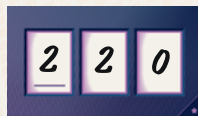
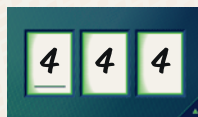
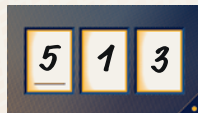
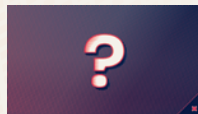


Liczby 444 zostają zaakceptowane. Niższa liczba (220) nie zawiera ich cyfry składowej.



Liczba 220 zostaje zaakceptowana – jest najniższą liczbą.

wynik



3. Rozpatrzenie

Gdy wszystkie płytki zostaną sprawdzone, gracze uzupełniają swoje planszeczki.

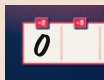
✓ Jeśli liczba jest zaakceptowana

Pierwsza cyfra danej liczby to **wynik** gracza. Należy ją zapisać w polu punktacji danej tury.

Gracz, który **zdobywa punkty za najwyższą zaakceptowaną liczbę**, dodaje do wyniku jeszcze **bonus** danej tury ().

Następnie każdy z graczy wykreśla cyfry, z których składała się jego liczba. **Do końca rundy nie może już ich używać.**

✗ Jeśli liczba zostaje wyeliminowana



Gracz zapisuje „0” w polu punktacji danej tury. Gracz **nie wykreśla żadnej cyfry** ze swojej planszeczki.



Ostatnia tura. Gracze, których liczby zostają zaakceptowane w 5. turze, podwajają wynik (dopiero **po podwojeniu** wyniku należy dodać punkty bonusowe, jeśli przysługują któremuś graczowi).

Na koniec gracze zabierają z powrotem swoje płytki i ścierają zapisane liczby. Rozpoczyna się nowa tura.

Przykład. W 1. turze najwyższa zaakceptowana liczba to „513”. W związku z tym gracz otrzymuje 5 punktów za 1. cyfrę liczby i 2 punkty za bonus tej tury. Następnie gracz wykreśla ze swojej planszeczki cyfry „5”, „1” i „3”.



Koniec rundy

Runda kończy się po 5. turze. Wówczas każdy z graczy podlicza punkty na swojej planszecie.

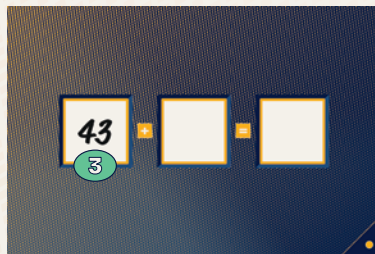
Przód

- 1 Każdy z graczy podlicza, ile cyfr wykreślił z planszетки, i zapisuje wynik w polu .
- 2 Następnie sumuje wartości ze wszystkich pól punktacji.



Tył

- 3 Każdy z graczy odwraca planszетkę i zapisuje łączny wynik w polu danej rundy.



Następnie ściera wszystko z przodu planszетки.
Gracze są gotowi do 2. rundy.

Gra kończy się po 2. rundzie.

Każdy z graczy sumuje wyniki 1. i 2. rundy i zapisuje końcowy wynik w ostatnim polu.

Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów.

W razie remisu wygrywają wszyscy remisujący gracze.



Wskazówka

Gracze powinni zwracać uwagę na to, ile cyfr wykreślają w każdej turze. Jeśli przed końcem rundy gracz wykreśli je wszystkie, nie będzie mógł uczestniczyć w kolejnych turach tej rundy, więc otrzyma za nie 0 punktów.

Autor: Hisashi Hayashi

Pełna lista autorów: www.rprod.com/en/the-number/credits

© REPOS PRODUCTION 2023. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

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

Gra może być wykorzystywana tylko do prywatnych celów rozrywkowych.

