

THE NUMBER

HISASHI HAYASHI



Schau dir das
Regelvideo an!

***The Number ist ein Glücks- und Bluffspiel, bei dem du raffinierter
als alle anderen sein musst ... oder wagemutiger!***

In jedem Zug schreibt ihr im Geheimen je eine Nummer von 000 bis 999 auf eure Nummertafeln,
bevor ihr diese gleichzeitig aufdeckt. Eine höhere Nummer bringt mehr Punkte,
ist aber auch riskanter ... falls deine Nummer nämlich eine Ziffer mit einer niedrigeren
Nummer gemeinsam hat, erhältst du gar keine Punkte!

Im Laufe einer Runde habt ihr immer weniger Auswahlmöglichkeiten, wodurch jede Entscheidung
strategischer wird. Nach 2 Runden gewinnt, wer das höchste Endergebnis hat.



Symbole für Farbenblinde

Zu jeder Farbe im Spiel gehört ein eigenes Symbol.
Das jeweilige Symbol ist in der rechten unteren Ecke jeder
Spieltafel und Nummertafel zu finden.



Rot



Blau



Grün



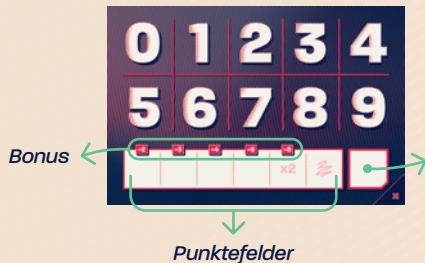
Gelb



Lila

5 Spieltafeln

Vorderseite

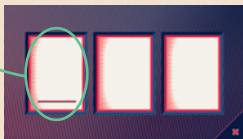


Rückseite



5 Nummertafeln

Erste
Ziffer

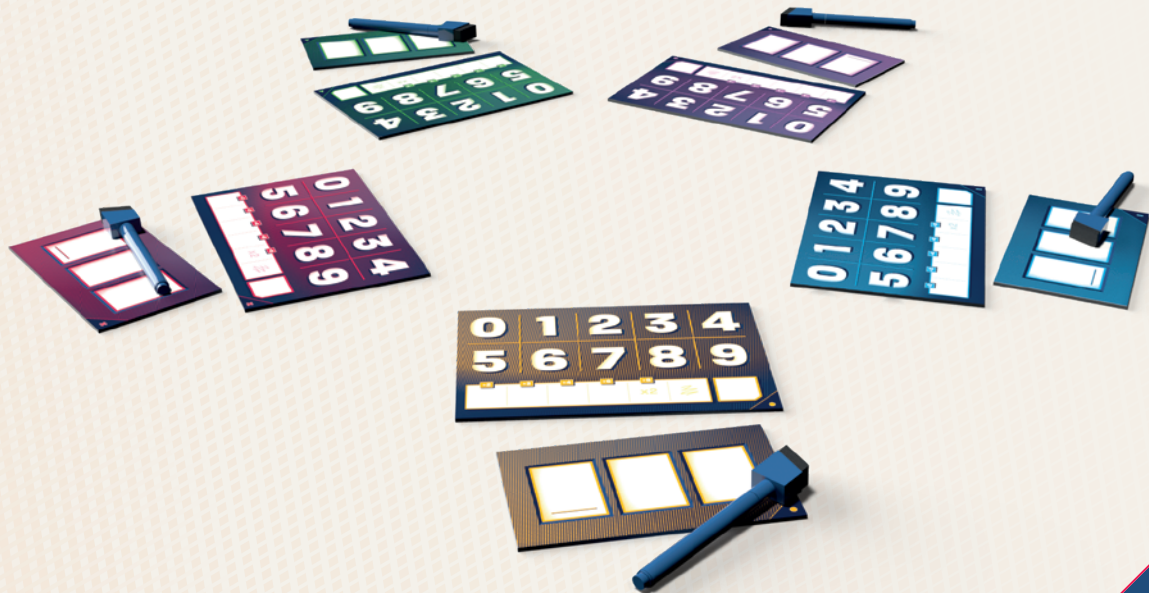


5 Stifte



Spielaufbau

Nehmt euch jeweils eine **Spieltafel** und eine **Nummertafel derselben Farbe** sowie einen **Stift**.
Die Vorderseiten der Spieltafeln müssen jederzeit für alle sichtbar sein.



Rundenablauf

In einer Runde führt ihr **5 Züge** aus, die jeweils aus 3 Phasen bestehen:

1. Aufschreiben
2. Überprüfen
3. Werten

Zugablauf

1. Aufschreiben

Schreibe gleichzeitig mit den anderen und im Geheimen eine **Nummer aus 3 Ziffern** auf deine Nummertafel.

Du darfst eine beliebige Nummer aus den verfügbaren Ziffern auf deiner Spieltafel bilden. Zu Beginn der Runde sind alle Nummern von 000 bis 999 möglich.

Lege dann deine Nummertafel verdeckt in die Tischmitte.

Hinweis: Falls du versehentlich eine nicht mehr verfügbare Ziffer verwendest (siehe S. 6), wird deine Nummer automatisch ausgeschlossen und in diesem Zug nicht berücksichtigt.

2. Überprüfen

Sobald alle Nummertafeln in der Tischmitte liegen, deckt ihr sie gleichzeitig auf und ordnet sie **von der niedrigsten Nummer** (ganz unten) **bis zur höchsten Nummer** (ganz oben) übereinander an.

Beginnend bei der höchsten Nummer überprüft ihr, ob die Nummern zugelassen oder ausgeschlossen werden:

✓ Eine Nummer wird zugelassen,

falls sie keine Ziffer mit einer **niedrigeren** Nummer gemeinsam hat. Lasst die Nummertafel offen liegen.

✗ Eine Nummer wird ausgeschlossen,

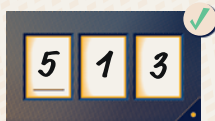
falls sie mindestens eine Ziffer mit einer **niedrigeren** Nummer gemeinsam hat. Dreht die Nummertafel um.

Hinweis: Identische Nummern werden nebeneinander gelegt und schließen sich nicht gegenseitig aus.

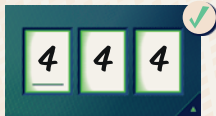
Überprüfung



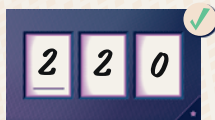
761 wird ausgeschlossen:
Sie hat die 1 mit einer
niedrigeren Nummer (513)
gemeinsam.



513 wird zugelassen:
Sie hat keine Ziffer mit 444
oder 220 gemeinsam.

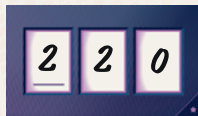
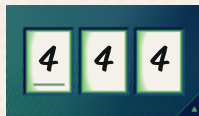
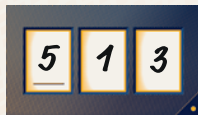
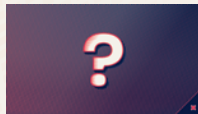


444 und 444
werden zuge-
lassen:
Sie haben keine
Ziffer mit 220
gemeinsam.



220 wird zugelassen:
Es gibt keine niedrigere
Nummer.

Ergebnis



3. Werten

Sobald die Nummertafeln überprüft wurden, füllst du deine Spieltafel aus.

✓ Deine Nummer wurde zugelassen.

Die **erste Ziffer** deiner Nummer ist deine **Punktzahl**. Schreibe diese Ziffer in das Punktfeld des aktuellen Zugs.

Wer in diesem Zug die **höchste zugelassene Nummer** hat, addiert zusätzlich den **Bonus** des Zugs (durch **+x** angezeigt) zu dieser Ziffer.

Streiche dann auf deiner Spieltafel jede Ziffer durch, die du in deiner Nummer verwendet hast; **durchgestrichene Ziffern sind für dich für den Rest der Runde nicht mehr verfügbar**.

✗ Deine Nummer wurde ausgeschlossen.



Schreibe eine 0 in das Punktfeld des aktuellen Zugs. **Streiche keine Ziffern** auf deiner Spieltafel **durch**.



Letzter Zug: Falls deine Nummer im fünften Zug zugelassen wird, verdopple die erste Ziffer. (Falls du den Bonus erhältst, addiere ihn **danach**.)

Nimm zum Schluss deine Nummertafel zurück und wische sie sauber. Dann beginnt ein neuer Zug.


Beispiel: Im ersten Zug ist deine Nummer 513 die höchste zugelassene Nummer. Du erhältst deshalb 7 Punkte: 5 Punkte für deine erste Ziffer und 2 Punkte für den Bonus des Zugs. Dann streichst du die Ziffern 5, 1 und 3 auf deiner Spieltafel durch.



Rundenende

Eine Runde endet nach dem fünften Zug. Nun berechnest du auf deiner Spieltafel deine Gesamtpunktzahl.

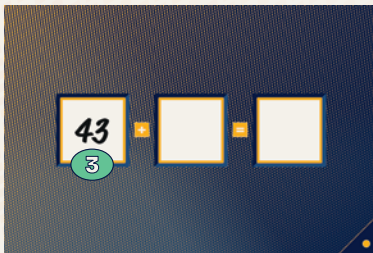
Vorderseite

- 1 Zähle zuerst, wie viele Ziffern du durchgestrichen hast, und schreibe das Ergebnis in das -Feld.
- 2 Addiere dann alle Punktzahlen in den Punktefeldern, um deine Gesamtpunktzahl zu erhalten.



Rückseite

- 3 Drehe deine Spieltafel um und schreibe deine Gesamtpunktzahl in das entsprechende Feld.



Wische zuletzt die Vorderseite deiner Spieltafel sauber.
Dann beginnt die zweite Runde.

Das Spiel endet nach 2 Runden.

Addiert jeweils die Gesamtpunktzahlen von Runde 1 und Runde 2 und schreibt euer Endergebnis in das letzte Feld.

Es gewinnt, wer das höchste Endergebnis hat.

Im Falle eines Gleichstands teilen sich die Beteiligten den Sieg.



Hinweis

Achte darauf, wie viele Ziffern du in jedem Zug verwendest. Falls du alle 10 Ziffern vor dem Rundenende durchstreichst, kannst du keine weiteren Züge mehr ausführen und erhältst jeweils 0 Punkte für sie.

Autor: Hisashi Hayashi

Vollständige Credits: www.rprod.com/en/the-number/credits

© REPOS PRODUCTION 2023. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

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

Die Inhalte dieses Spiels dürfen nur zu rein privaten Zwecken verwendet werden.

