

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



THE NUMBER

HISASHI HAYASHI



Découvrez
la règle en vidéo !

The Number est un jeu de bluff et de prise de risque dans lequel il faudra vous montrer plus rusé que vos adversaires... ou plus audacieux !

À chaque tour, écrivez secrètement un nombre de 000 à 999 sur votre tablette, puis révélez-les tous en même temps. Écrire un grand nombre vous rapporte plus de points, mais c'est aussi un pari risqué... car si vous avez un chiffre en commun avec l'un des nombres plus petits, vous ne marquez aucun point !

Au fil des tours, les possibilités diminuent, rendant chaque décision plus stratégique. Après 2 manches, obtenez le score le plus élevé pour remporter la partie.



Symboles pour les daltoniens

Chaque couleur utilisée dans le jeu est associée à un symbole. Ce symbole est présent dans le coin inférieur droit de chaque plateau et de chaque tablette.



Rouge



Bleu



Vert



Jaune

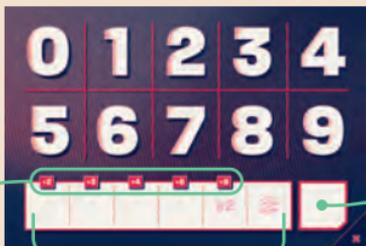


Violet

Éléments de jeu

5 plateaux Chiffres

Recto



Bonus

Score total

Cases Score

Verso



Score total
(manche 1)

Score final

Score total (manche 2)

5 tablettes

Premier
chiffre

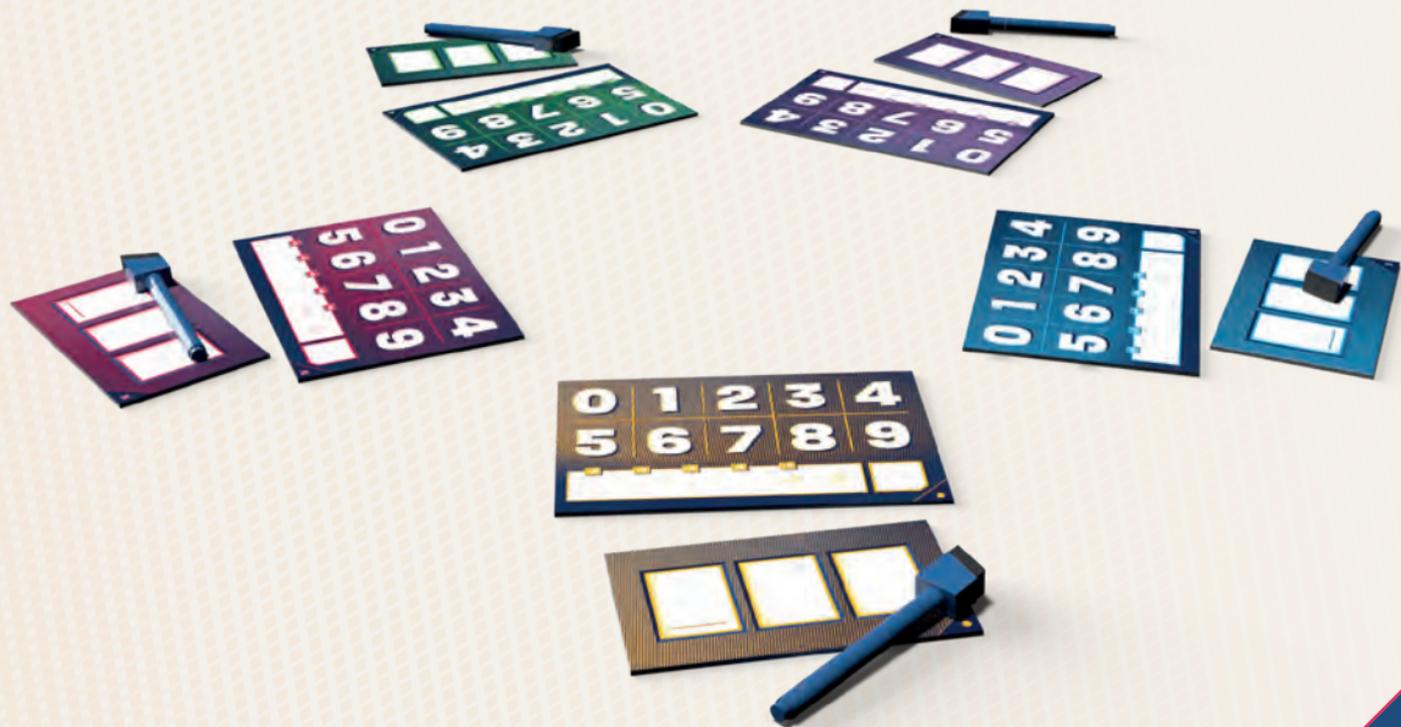


5 marqueurs effaçables



Mise en place

Prenez chacun un **plateau Chiffres** et une **tablette de même couleur**, ainsi qu'un **marqueur**.
Le recto de votre plateau Chiffres doit toujours être visible par tous les joueurs.



Déroulement d'une manche

Une manche se déroule en **5 tours** composés de 3 phases: **le choix**, **la vérification** et **la résolution**.

Déroulement d'un tour

1. Le choix

Tous en même temps, écrivez secrètement un **nombre de 3 chiffres** sur votre tablette.

Composez librement votre nombre avec les chiffres disponibles de votre plateau. Au début de la manche, tous les nombres de 000 à 999 sont possibles.

Posez ensuite votre tablette, face cachée, au centre de la table.

Remarque: Si vous utilisez, par mégarde, un chiffre non disponible (cf. p. 6), votre nombre est éliminé immédiatement et n'est pas pris en compte pour ce tour.

2. La vérification

Lorsque toutes les tablettes sont au centre de la table, retournez-les, face visible, et classez-les **du plus petit nombre** (en bas) **au plus grand nombre** (en haut).

En commençant par le plus grand, vérifiez si votre nombre est validé ou s'il est éliminé :

 **Votre nombre est validé**

S'il n'a aucun chiffre en commun avec les nombres **plus petits** que lui. Dans ce cas, votre tablette reste en place.

 **Votre nombre est éliminé**

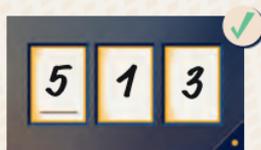
S'il a au moins un chiffre en commun avec un nombre **plus petit** que lui. Dans ce cas, retournez votre tablette, face cachée.

Remarque: Les nombres identiques sont placés côte à côte et ne s'éliminent pas l'un l'autre.

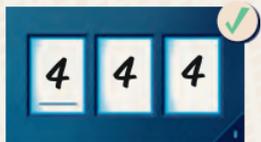
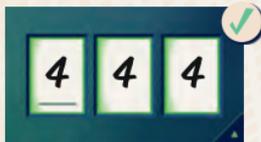
Vérification



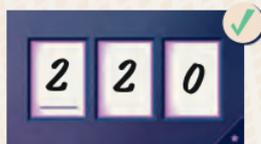
761 est éliminé:
le chiffre 1 se retrouve
dans un nombre
plus petit (513).



513 est validé:
il n'a aucun chiffre
en commun avec
444 et 220.

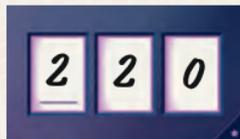
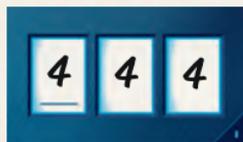
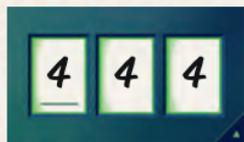
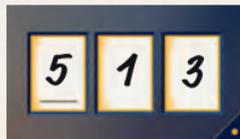


444 et 444
sont validés:
ils n'ont pas de
chiffre en com-
mun avec 220.



220 est validé:
il n'y a pas de nombre
plus petit.

Résultat



3. La résolution

Lorsque toutes les tablettes ont été vérifiées, complétez votre plateau Chiffres.

✓ Si votre nombre est validé

Le **premier chiffre** de votre nombre constitue votre **score**. Écrivez ce chiffre dans la case Score du tour en cours.

Le joueur ayant **le nombre validé le plus grand** ajoute le **bonus** du tour (indiqué par ) à son score.

Barrez ensuite, sur votre plateau, le ou les chiffres qui composent votre nombre ; **ils ne sont plus disponibles pour vous jusqu'à la fin de la manche.**

✗ Si votre nombre est éliminé



Écrivez 0 dans la case Score du tour en cours. **Ne barrez aucun chiffre** sur votre plateau.



Dernier tour: Au 5^e tour, si votre nombre est validé, multipliez votre premier chiffre par deux (le bonus éventuel est ajouté **par la suite**).

Enfin, reprenez chacun votre tablette et effacez-la. Un nouveau tour commence.

Exemple: Au 1^{er} tour, votre nombre « 513 » est le plus grand nombre validé. Vous marquez donc 7 points : 5 points pour votre premier chiffre et 2 points pour le bonus du 1^{er} tour. Vous barrez ensuite les chiffres 5, 1 et 3 sur votre plateau.



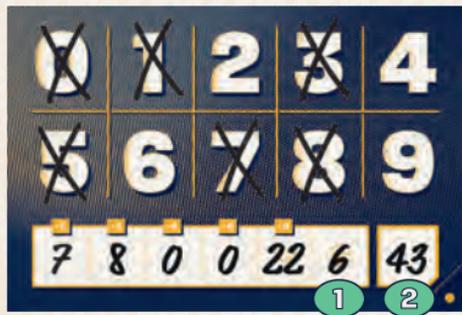
Fin de la manche

La manche se termine à la fin du 5^e tour. Complétez alors votre plateau Chiffres.

Au recto

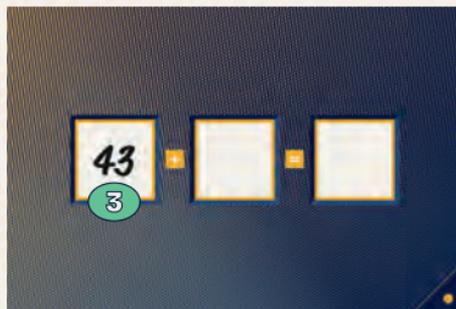
① Comptez combien de chiffres vous avez barrés sur votre plateau et indiquez le résultat dans la case .

② Additionnez ensuite les points de toutes vos cases Score pour connaître votre score total.



Au verso

③ Retournez votre plateau et indiquez votre score total dans la case correspondante.



Effacez ensuite le recto de votre plateau.

Vous êtes prêt pour commencer la 2^e manche.

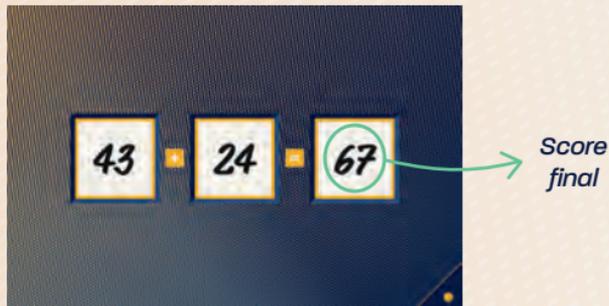
Fin de la partie

Après 2 manches, la partie prend fin.

Additionnez vos scores des manches 1 et 2, et indiquez votre score final dans la dernière case.

Le joueur qui obtient le score final le plus élevé remporte la partie.

En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.



Conseil

Faites attention au nombre de chiffres que vous utilisez à chaque tour. Si vos 10 chiffres sont barrés avant la fin de la manche, vous ne participerez pas aux tours restants et marquerez donc 0 point pour ceux-ci.

Auteur : Hisashi Hayashi

Crédits complets : www.rprod.com/fr/the-number/credits

© REPOS PRODUCTION 2023. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

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

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.

Suivez-nous :  @ReposProduction |  @ReposProduction

