

# Règles du Number

## Comment jouer à The Number

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Marquer un maximum de points en choisissant astucieusement des nombres de 3 chiffres sur deux manches.
- **Mécanique principale** : Écrire secrètement un nombre à 3 chiffres, le révéler simultanément et espérer qu'il n'ait aucun chiffre en commun avec les nombres plus petits des autres joueurs.
- **Condition de victoire** : Avoir le score final le plus élevé après 2 manches complètes de 5 tours chacune.

## Le matériel du jeu

Chaque joueur reçoit un **plateau Chiffres** (recto/verso), une **tablette** de la même couleur que son plateau, et un **marqueur effaçable**. Posez votre plateau devant vous, côté recto visible par tout le monde. C'est sur ce plateau que vous allez suivre vos scores et barrer vos chiffres utilisés au fil des tours.

Petite info pratique : chaque couleur est aussi associée à un symbole (cercle, croix, etc.) pour les joueurs daltoniens. Pas de panique si vous confondez les couleurs, les symboles sont là pour vous !

## L'objectif de la partie

The Number est un jeu de **bluff** et de **prise de risque**. À chaque tour, vous écrivez secrètement un **nombre à 3 chiffres** (entre 000 et 999) sur votre **tablette**. Plus votre nombre est grand, plus vous marquez de points... mais attention, si ce nombre partage un chiffre avec un nombre plus

petit qu'un autre joueur a écrit, vous ne marquez rien du tout ! La partie se joue sur **2 manches** de **5 tours** chacune.

## La mise en place

C'est ultra rapide ! Chaque joueur prend son **plateau Chiffres**, sa **tablette** assortie et un **marqueur effaçable**. Placez votre plateau face recto vers le haut, bien visible de tous. Au début de chaque manche, tous les chiffres de votre plateau sont disponibles, c'est-à-dire que vous pouvez former n'importe quel nombre de 000 à 999.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Déroulement d'une manche

Une manche, c'est **5 tours**. Chaque tour se découpe en 3 phases bien distinctes : le **choix**, la **vérification** et la **résolution**. On vous détaille tout ça !

### Phase 1 : le choix

Tout le monde en même temps et en secret, écrivez un **nombre à 3 chiffres** sur votre **tablette**. Vous êtes libres de choisir n'importe quel nombre tant que les chiffres qui le composent sont encore disponibles sur votre **plateau Chiffres** (les chiffres déjà barrés ne sont plus utilisables !). Une fois votre nombre écrit, posez votre tablette **face cachée** au centre de la table.

⚠ Si par erreur vous utilisez un chiffre déjà barré sur votre plateau, votre nombre est automatiquement **éliminé** pour ce tour et vous marquez 0 point.

### Phase 2 : la vérification

Quand toutes les **tablettes** sont au centre, on les retourne toutes en même temps. Classez-les du **plus petit nombre** (en bas) au **plus grand nombre** (en haut). Ensuite, en partant du plus grand, on vérifie chaque nombre :

- **Nombre validé** : il n'a aucun chiffre en commun avec les nombres plus petits que lui. Sa tablette reste face visible.

- **Nombre éliminé** : il partage au moins un chiffre avec un nombre plus petit. Sa tablette est retournée face cachée, et son propriétaire marque 0 point ce tour.


Petit exemple concret : si vous avez écrit 761 et qu'un autre joueur a écrit 513, votre 761 est **éliminé** car le chiffre '1' apparaît dans les deux nombres. En revanche, 513 est **validé** s'il ne partage aucun chiffre avec les nombres encore plus petits (comme 444 ou 220).

Cas particulier sympa : si deux joueurs écrivent le **même nombre**, ils sont placés côte à côte et ne s'éliminent pas l'un l'autre. Les jumeaux, c'est solidaire !

### Phase 3 : la résolution


Maintenant on marque les points ! Voici ce qui se passe selon votre situation :

- Si votre nombre est **validé** : le **premier chiffre** de votre nombre = votre **score** pour ce tour. Notez-le dans la case Score du tour sur votre plateau.
- Le joueur ayant le **plus grand nombre validé** reçoit en plus le **bonus du tour** (indiqué +X sur le plateau). Ce petit bonus peut faire toute la différence !
- Barrez ensuite sur votre plateau tous les chiffres qui composent votre nombre : ils ne sont **plus disponibles** jusqu'à la fin de la manche.
- Si votre nombre est **éliminé** : écrivez 0 dans la case Score. Bonne nouvelle : vous ne barrez aucun chiffre, ils restent tous disponibles pour le prochain tour.

 Tour spécial : au **5ème et dernier tour** de chaque manche, si votre nombre est validé, votre premier chiffre est **multiplié par 2** avant d'ajouter l'éventuel bonus. C'est le moment de tenter le tout pour le tout !

Exemple : vous avez écrit 513, c'est le plus grand nombre validé au tour 1. Vous marquez 5 (premier chiffre) + 2 (bonus du tour 1) = **7 points**. Vous barrez ensuite les chiffres 5, 1 et 3 sur votre plateau.

Une fois tout noté, effacez vos tablettes et c'est reparti pour un nouveau tour !

 Astuce stratégique : faites attention au nombre de chiffres que vous utilisez à chaque tour ! Si vos 10 chiffres sont tous barrés avant le 5ème tour, vous ne pourrez plus jouer les tours restants et marquerez 0. Gérez bien votre stock de chiffres disponibles !

[IMAGE\_FIN]

## Fin de manche et comptage des points

À la fin du 5ème tour, on fait les comptes :

- Au **recto** du plateau : comptez combien de chiffres vous avez barrés et notez ce total dans la case prévue. Puis additionnez tous vos scores de tour pour obtenir votre **score total de la manche**.
- Au **verso** du plateau : notez votre score total dans la case de la manche correspondante.

Effacez ensuite le recto de votre plateau : vous êtes prêts pour la 2ème manche, qui se déroule exactement de la même façon !

Voici un récap du système de points pour y voir plus clair :

Situation	Points marqués
Nombre éliminé	0 point
Nombre validé (tours 1 à 4)	Premier chiffre du nombre
Nombre validé (tour 5)	Premier chiffre × 2
Plus grand nombre validé du tour	Score + bonus du tour (+X)

## Fin de la partie

Après les 2 manches, additionnez vos scores des deux manches pour obtenir votre **score final**. Notez-le dans la dernière case du verso de votre plateau. Le joueur avec le score final le plus élevé remporte la partie ! En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire, sans dispute !

Si vous aimez les jeux où la psychologie et la prise de risque sont au cœur de l'action, vous adorerez aussi [Dixit](#) pour son ambiance de bluff et de lecture des autres joueurs, ou encore [Fun Facts](#) si vous préférez quelque chose de plus léger et convivial. Pour ceux qui aiment les jeux de combinaisons et de stratégie pure, jetez un œil aux [règles d'Azul](#) ou à [Captain Flip](#) pour changer d'ambiance tout en gardant ce plaisir de la décision bien calculée !