

N U M B R S U P



► RÉSUMÉ

Testez votre dextérité manuelle, votre attention visuelle et vos compétences en calcul mental pour être le premier à construire votre tour de nombres. Affrontez divers défis et visez la victoire !

1. Révélez une carte *défi*.
2. Construisez votre tour en utilisant les nombres.
3. Soyez le plus rapide pour marquer le plus de points.

► BUT

Vous devez être le joueur le plus rapide à compléter les défis pour gagner des points de victoire.

► CONTENU

4 ensembles de 5 nombres



70 jetons de score



4 cartes trophée



52 cartes défi

► MISE EN PLACE

Mélanges les cartes défi et formez un paquet face cachée avec les 7 premières cartes, en le plaçant au centre de la table à la vue de tous les joueurs **1**. Placez également tous les jetons de score au centre de la table avec les cartes **2**. Enfin, placez les cartes trophée en veillant à ce qu'elles soient à égale distance de tous les joueurs **3**.

Chaque joueur prend un ensemble de nombres (1 à 5) **4**.

Le joueur le plus âgé révèle la première carte défi pour commencer le jeu **5**.



► UNE MANCHE DE JEU

Tous les joueurs doivent simultanément créer une tour avec les nombres qui répondent aux exigences indiquées sur la carte *défi*.

IMPORTANT!

Vous pouvez placer les nombres dans leur position normale, de côté ou à l'envers, mais jamais à plat.

Lorsqu'un joueur répond aux exigences de la carte *défi*, il prend une carte *trophée*. S'il est le premier à terminer le défi, il prendra la carte *trophée* de première position ; s'il est le deuxième, il prendra alors la carte *trophée* de deuxième position, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs parviennent à terminer le défi.

Une fois que tous les joueurs ont terminé le défi, vérifiez que les tours de nombres sont correctes. Distribuez les jetons de score en fonction des cartes *trophée* obtenues.

Dans une partie à 4 joueurs, le joueur avec la carte *trophée* de première place recevra 4 jetons de score ①, le deuxième recevra 3 jetons de score ②, le troisième recevra 2 jetons de score ③, et le dernier joueur recevra 1 jeton de score.

Les joueurs qui n'ont pas complété correctement leur tour de nombres ne recevront aucun jeton de score ④.

IMPORTANT!

Si votre tour de nombres **tombe pendant que vous le construisez**, ne vous inquiétez pas ; vous devrez la reconstruire le plus rapidement possible pour essayer d'obtenir le meilleur score.

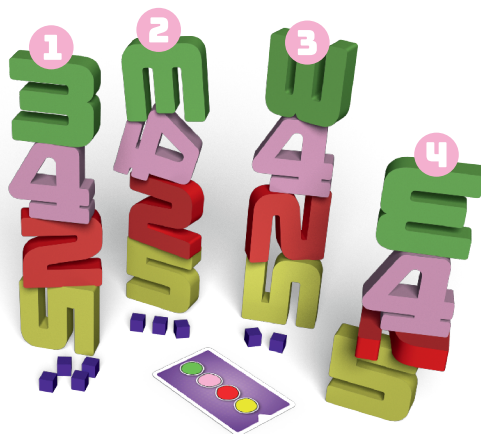
Le joueur ayant obtenu le score le plus élevé dans cette manche sera chargé de révéler la prochaine carte *défi*, démarrant ainsi une nouvelle manche.



✓ Correct



✗ Faux



► FIN DE LA PARTIE

Une fois que les 7 cartes *défi* ont été jouées, la partie se termine et les jetons de score sont comptés.

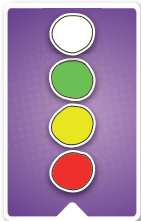
Le gagnant est le joueur ayant le plus de jetons de score. En cas d'égalité, les joueurs à égalité joueront un défi supplémentaire, et le gagnant de ce défi remportera la partie.

► EXPLICATION DES CARTES



CONSTRUCTIONS DE NOMBRES

Les nombres sont empilés de manière très particulière, certains étant même cachés derrière d'autres. Les joueurs doivent former exactement la même construction que celle qui apparaît sur la carte *défi*.



TOUR DE COULEURS

Vous devez construire une tour de nombres de la même couleur et dans le même ordre indiqué sur la carte.
Par exemple, "Rouge-jaune-vert-blanc : 2-5-3-1"



TOUR DE NOMBRES

Lorsqu'une carte avec des nombres différents affichés verticalement est révélée, vous devez simplement construire la tour de cette manière.



ÉQUATIONS

Vous devez construire une tour avec les nombres de l'équation (ou les couleurs), y compris le nombre inconnu et en tenant compte du résultat. *Par exemple, "(jaune x rose) - ? = 17" serait "(5 x 4) - ? = 17". La solution est "(5 x 4) - 3 = 17", et la tour à construire est donc 5-4-3 (5 en bas, 4 au milieu et 3 en haut).*



NOMBRE SECRET

Dans ces défis, il y a un nombre secret, "?", que les joueurs doivent identifier et placer à cette position selon l'ordre des nombres sur la carte. De plus, il y a un nombre interdit indiqué sur la carte, qui ne peut pas être utilisé pour construire la tour. *Par exemple, pour construire "?-5-1-3", sans utiliser le nombre 2, nous devons construire la tour comme "4-5-1-3".*



NOMBRES

Construisez une tour avec les nombres nécessaires pour atteindre le nombre cible en effectuant des opérations telles que l'addition, la soustraction, la multiplication ou la division. *Par exemple, si la carte numéro 17 est révélée, vous pouvez former la tour en utilisant les nombres 2, 3 et 5, car 3x5+2=17. Toute opération valide est correcte.*

► CRÉDITS

Publisher: Átomo Games S.L. CIF: B56088784 | (info@atomo-games.com)

Game Designer: Juan Carlos Ruiz

Artwork and Graphic design:  (221bestudio.com)