

NUMBERS UP



► RESUMEN

Demuestra tu destreza manual, atención visual y cálculo mental para ser el primero en construir tu torre de números según los retos que vayan apareciendo y conseguir la victoria.

1. Voltea una carta de reto
2. Construye tu torre con los números
3. Sé el más rápido para conseguir más puntos

► OBJETIVO

Tienes que ser el jugador más rápido en completar los retos para ganar puntos de victoria.

► COMPONENTES

4 x Set de 5 números de jugador



70 x fichas de puntuación



4 x cartas de trofeo



52 x cartas de reto

► PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Barajar las cartas de reto y hacer un mazo con las 7 primeras cartas que se colocarán sin mirar y boca abajo en el centro de la mesa a la vista de todos los jugadores **1**. También se colocarán todas las fichas de puntuación en el centro de la mesa al igual que las cartas **2**. Y por último las cartas de trofeos de posición intentando que estén a igual distancia entre todos los jugadores **3**.

Cada jugador recibirá un set de números del 1 al 5 **4**.

El jugador de más edad volteará la primera carta del mazo de retos comenzando así la partida **5**.



▶ RONDA DE JUEGO

Todos los jugadores al mismo tiempo deben crear una columna o torre con los números que cumplan los requisitos que indica la carta de reto.

¡IMPORTANTE!

Los números se pueden poner en su posición normal, girados o boca abajo, pero nunca tumbados.

Cuando un jugador cumpla los requisitos de la carta de reto cogerá la carta de trofeo. Si ha sido el primero en completar el reto cogerá la carta de trofeo de primera posición, si ha sido segundo el de segunda posición y así sucesivamente... hasta que todos los jugadores consigan terminar el reto.

Una vez completado el reto por todos los jugadores, se comprueba que las torres de números están correctas y se repartirán las fichas de puntuación en función de las cartas de trofeo obtenidas.

Para el caso de una partida a 4 jugadores, el jugador que tenga el trofeo de 1º posición conseguirá 4 fichas de victoria ①, el segundo 3 fichas de victoria ②, el tercero 2 fichas de victoria ③ y el último 1 sola ficha de victoria ④.

Aquellos jugadores que no hayan completado su torre de números correctamente no conseguirán ninguna ficha de victoria ④.

¡IMPORTANTE!

Si haciendo **la torre** de números esta **se cae** no hay problema el jugador tendrá que volver a montarla lo más rápido posible para intentar conseguir la mayor puntuación.

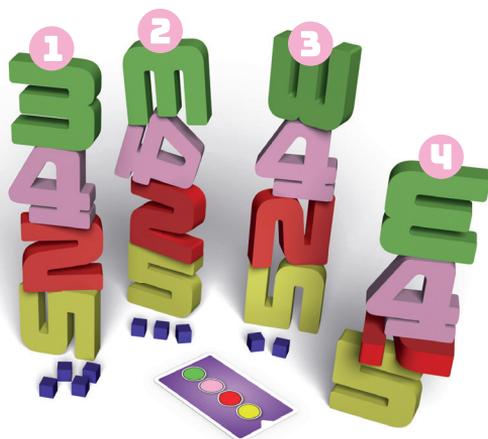
El jugador que consiguió más puntos en la ronda será el encargado de voltear la siguiente carta de reto, comenzando así una nueva ronda de juego.



✓ Correcto



✗ Incorrecto



▶ FIN DE JUEGO

Cuando se jueguen las 7 cartas de reto se termina la partida y se hace recuento de las fichas de victoria conseguidas.

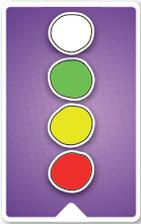
Ganará el jugador que consiga más fichas de victoria. En caso de empate se procederá a la realización de un reto adicional entre los jugadores empatados, ganando el que antes correctamente haga el reto de la carta y obtenga la carta de trofeo de primera posición.

► EXPLICACIÓN DE LAS CARTAS



CONSTRUCCIONES NUMÉRICAS:

Números apilados de forma muy particular, incluso algunos escondidos tras otros. Los jugadores deben lograr formar exactamente la misma construcción que aparece en la carta de reto.



TORRE DE COLOR

Debéis realizar una torre de números del mismo color y orden que indica la carta.

Por ejemplo: "Rojo-amarillo-verde-blanco: 2-5-3-1"



TORRE DE NÚMEROS

Cuando aparezca una carta con diferentes números de forma vertical, tan solo tendréis que colocar la torre de esa forma.



ECUACIONES

Debéis crear una torre con los números de la ecuación (o colores) incluyendo el número incógnito y teniendo en cuenta el resultado. Por ejemplo: " (amarillo x rosa) - ? = 17 sería (5 x 4) - ? = 17. La solución a la ecuación es (5 x 4) - 3 = 17, por lo que la torre correcta sería 5-4-3 formando una torre."



NÚMERO SECRETO

En estos retos hay un número secreto, "?", que los jugadores deberán identificar y colocar en esa posición según la orden de números de la carta. Además se indica también el número prohibido en la carta, el cual no se puede usar para construir la torre. Por ejemplo: para construir "?-5-1-3", sin poder utilizar el número 2, deberemos realizar la torre: "4-5-1-3".



NÚMERO

Haced una torre con las piezas necesarias para conseguir ese número realizando cualquier operación u operaciones de suma, resta, multiplicación, división. Por ejemplo: "Aparece la carta del nº 17 por lo que podemos formar la torre usando los números 2,3 y 5 de la siguiente forma: 3x5+2=17".

Cualquier operación que sea válida será correcta.

► CRÉDITOS

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

Autor: Juan Carlos Ruiz

Ilustraciones y diseño gráfico:  (221bestudio.com)