

NUM^x

Le Score décide de tout. À toi de décider du Score !



Règles
en vidéo

Livret des règles

Le jeu contient 133 cartes réparties de la sorte :

102 cartes classiques

- 17 cartes **Bleues** numérotées de 0 à 16
- 17 cartes **Rouges** numérotées de 0 à 16
- 17 cartes **Jaunes** numérotées de 0 à 16
- 17 cartes **Vertes** numérotées de 0 à 16
- 17 cartes **"Rainbow"** numérotées de 0 à 16
- 17 cartes **"Shadow"** numérotées de 0 à 16



7 cartes spéciales

- 2 cartes "Joker"
- 4 cartes "Infini"
- 1 carte "Num-X"

8 cartes Mémo



16 cartes Action

- 2 cartes "Flip"
- 2 cartes "Swipe"
- 2 cartes "Eclair"
- 2 cartes "Quantique"
- 3 cartes "Block"
- 5 cartes "Malus"





NUM-X est un jeu de cartes tactique et explosif où chaque décision compte.

Votre Mission *si toutefois vous l'acceptez...*

Former les meilleures combinaisons et atteindre le score ultime...

Entrez dans la légende en réalisant le X-Trem !

Pour réussir : jouer avec les cartes numériques de 0 à 16 réparties en **six couleurs**, dont deux spéciales

 **Rainbow**, et  **Shadow** qui permettent de rendre **des cartes éligibles au score** !

Pour gagner : poser des plis, recouvrir ceux des adversaires et **utiliser des cartes spéciales** pour retourner la situation. Les cartes **Infini** et **Num-X** peuvent tout renverser — **un bon timing peut changer la partie !**

Mais **NUM-X**, c'est bien plus qu'un jeu de plis. Il faut savoir **bluffer, anticiper et manipuler** !

Les cartes Action (**Block, Flip, Swipe, Éclair, Quantique, Malus**) permettent de saboter, protéger ou redistribuer les cartes Score.

À la fin de chaque tour, **le vainqueur collecte et répartit à sa guise les cartes Score** gagnées, elles construiront le score final de chacun.

Les paires s'annulent, les triplets s'additionnent... et le **X-Trem** explose le compteur !

Si vous ne voulez pas subir les coups bas de vos adversaires, une seule solution : gagnez les tours, collectez les cartes Score et imposez votre stratégie !

NUM^X

Vocabulaire



Remporter la partie en obtenant le meilleur score
Devenir une légende en réussissant un X-Trem !

1

Positionnez vos cartes Rainbow et Shadow stratégiquement !

Cartes rendant des plis éligibles au score

2

Remportez les tours pour contrôler la répartition des cartes Score !

Réalisez des combinaisons gagnantes !

3

Rusez, bluffez et sabotez les stratégies adverses !

Utilisez les cartes Action judicieusement !

Vocabulaire

Cartes en main : cartes distribuées en début de partie.

Tour de jeu : définit le moment où vient le tour à un joueur de jouer un pli ou une carte action.

Pli : carte(s) jouée(s) par les joueurs pendant un tour et posée(s) au centre de la zone de jeu.

Tour : ensemble des plis des joueurs jusqu'à ce que tous passent sans recouvrir le dernier pli posé.

Vainqueur du tour : le joueur ayant posé le dernier pli non recouvert remporte le tour.

Plis éligibles : pli(s) contenant au moins une carte **Rainbow** ou **Shadow**.

Tour vierge : tour ne contenant aucun pli éligible. *Donne droit à 1 carte du tour éligible au score !*

Cartes éligibles : cartes numériques (classiques) contenues dans les plis éligibles.

Répartition : le vainqueur d'un tour récupère les **cartes Score éligibles** et les répartit entre les joueurs.

Cartes Score : cartes distribuées par le vainqueur et qui serviront au décompte des points.

Fin de manche : la manche se termine immédiatement quand un joueur pose sa dernière carte en main.

Carte Rainbow : carte numérique de valeur 0 à 16 de couleur **Arc en ciel** (multicolore)

Carte Shadow : carte numérique de valeur 0 à 16 de couleur **Bleu Nuit** (sombre)

NUM^x

Mise en place

La donne :

Chaque joueur reçoit **13 cartes** en début de partie (*Speed Run*).

Début de manche :

Pour le premier tour chaque joueur choisit **1 carte de leur main et la pose face cachée**.

Dévoilée en même temps, cette carte devient la **première carte Score de chaque joueur, posée face visible**.

Le joueur ayant la **plus petite carte Score unique** commence le tour.

Tour de jeu :

Chaque pli des joueurs seront posés **successivement au centre du jeu** jusqu'à ce que tous passent sans recouvrir le dernier pli posé. Les **cartes Score gagnées** durant le tour seront **réparties par le vainqueur du tour** et disposées face cachée ou face visible devant les joueurs ciblés, lui y compris.



Parties

Speed Run - Classique

13 cartes, meilleur score en une manche

X-Game - Compétition

10 cartes, meilleur score à l'issue de 2 manches

Family - Découverte

12 cartes, 0 carte action scoring simplifié

NUM^X

Détail des cartes

Carte Rainbow

Contenue dans un pli, elle permet, si vous le souhaitez, d'augmenter le nombre de cartes de 1. **Rainbow** $n \rightarrow n+1$.
Jouée seule, elle peut compléter un pli. Le joueur **peut la jouer sans attendre son tour de jeu**.

Un pli contenant une carte Rainbow rend ses cartes éligibles pour des cartes Score.

Carte Shadow

Contenue dans un pli, elle permet si vous le souhaitez, de réduire le nombre de cartes de 1. **Shadow** $n \rightarrow n-1$.
Jouée seule ou dans un pli, la carte **Shadow** vous permet de jouer immédiatement une **carte Action** !

Un pli contenant une carte Shadow rend ses cartes éligibles pour des cartes Score.

Cartes spéciales

Joker : Remplace toute carte numérique (sauf **Rainbow** et **Shadow**)

Infini : Coupe tout pli classique. Ne peut pas couper **Num-X**

Num-X : Coupe tout pli (dont **Infini**) et met fin au tour immédiatement



Cartes Action

Flip : Inverse la visibilité cartes scores (**visibles** ↔ **cachées**)

Swipe : Rotation des cartes d'extrémité **droite** ou **gauche**

Block* : Bloque 1 joueur ou tous (**permet de rejouer**)

Eclair : Échange une carte score de votre choix avec une carte d'un adversaire (chaque carte garde sa **visibilité**)

Quantique† : Verrouille les cartes score d'un joueur le tour en cours

Malus : Affecte les cartes en main et/ou cartes score



* Un joueur bloqué peut **IGNORER** le Block en jouant la carte Num-X

† **Mode teams (équipe)** : Bloque tous les joueurs entre soi et son partenaire

† **Mode teams (équipe)** : Verrouille les cartes score de son équipe ou d'une équipe adverse

NUM^X

Maîtriser le Score

"Maîtrise le score et à Num-X tu vaincras !" Maître Xoda

À Num-X, le Score n'est pas la conclusion : c'est votre première décision.

Règles du Score à appliquer selon les priorités ci-dessous

- 1 **Carte Shadow** de valeur X annule une carte **Rainbow** de valeur X. La **Shadow** ne rapporte aucun point.
- 2 **Carte Rainbow** de valeur X s'ajoute à une carte classique (●●●●) de valeur X.
- 3 **Combi Triplet / Quadruplet / X-Trem** 3 cartes ou plus de même valeur s'additionnent.
- 4 **Annulation par Paire** 2 cartes classiques (●●●●) de même valeur s'annulent (0 point).
- 5 **Même couleur** si plusieurs cartes de même couleur, seule la plus petite valeur compte.

Détail du Calcul

Elma

53

6●V	6●V	5●V
7●V	3●V	1●V
13●C	5●C	16●V
3●C	7●C	3●V
7●C	7●C	5●C

$$6● + 6● = 12 \rightarrow 2 \text{ Carte Rainbow}$$

$$5● + 5● + 5● = 15 \rightarrow 3 \text{ Combi Triplet avec Rainbow}$$

$$3● + 3● + 3● = 6 \rightarrow 3 \text{ Combi Triplet avec Shadow (Opt)}$$

$$9● + 9● = 0 \rightarrow 4 \text{ Annulation par Paires}$$

$$7● + 7● + 7● + 7● = 0 \rightarrow 1 + 4 \text{ Dommage !!!}$$

$$13● + 1● = 1 \rightarrow 5 \text{ Même couleur}$$

$$16● = 16$$

Actions Possibles à votre tour de jeu vous ne **POUVEZ** effectuer qu'**UNE SEULE** de ces actions :

- 1 **Jouer un Pli** en respectant les règles de pose d'un pli
- 2 **Jouer une Carte Action** voir le détail des cartes Action en page 10
- 3 **Récupérer une Carte Score** visible de votre zone de score et la jouer immédiatement
- 4 **Piocher** une carte de la pile et la jouer immédiatement si possible
- 5 **Passer** votre tour et réserver vos cartes pour plus tard

Un pli doit être :

toujours supérieur au pli précédent
composé de cartes de mêmes valeurs

Un pli peut :

contenir 1 carte de + que le pli précédent (**Rainbow** $n \rightarrow n+1$)
contenir 1 carte de - que le pli précédent (**Shadow** $n \rightarrow n-1$)
être complété hors tour par 1 carte **Rainbow** de même valeur

Premier pli d'un tour :

Au début d'un tour, un pli peut être en simple (**1 carte**),
double (**2 cartes**) ou triplet (**3 cartes**) au maximum.
Un pli triple doit **TOUJOURS** contenir au moins
une carte **Rainbow** ou **Shadow**.

Exemple

- 1 **Mendy** démarre : 1 ●
- 2 **Sasha** : 3 ● + 3 ●
(**Rainbow** pli 1→2) **score**
- 3 **Elya** : 7 ● + 7 ●
- 4 **Luka** : 10 ●
(**Shadow** pli 2→1) **score**
- 5 **Sasha** (hors tour) : 10 ● complète
(**Rainbow** : pli 2→3) **score**
- 6 **Mendy** a perdu son tour !
- 7 **Elya** : **Num-X** → **Remporte le tour !**
→ **Peut répartir 4 cartes Score !** 🏆

Un tour se termine lorsque TOUS les joueurs passent sans recouvrir le dernier pli posé au centre.

Le vainqueur du tour répartit à sa guise les cartes Score

Règles de répartition

Tout pli contenant un carte Rainbow et/ou Shadow est un pli éligible pour les cartes Score.

Si un tour ne comporte aucun pli éligible, alors une carte du tour est ajoutée aux cartes Score.

Le vainqueur du tour peut

- Récupérer l'ensemble des cartes éligibles au Score
- Répartir à minima 50% des cartes éligibles
- Répartir ces cartes entre plusieurs joueurs comme il le souhaite (lui-même y compris)
- Si plus de 1 carte, répartir au maximum 50% des cartes sur un même joueur (lui-même y compris)
- Choisir la visibilité de chaque carte (face visible ou face cachée)
- Positionner les cartes Score devant chaque joueur
- Commencer le nouveau tour
- Les cartes non réparties rejoignent la défausse

Ce n'est pas le pli qui fait le champion,
mais l'art de distribuer les points.

Infos

Position des cartes Score

- ✓ Une fois posée à droite ou à gauche dans la zone Score, la position de la carte ne peut plus être modifiée.

Actions qui NE recouvrent PAS un pli

- ✗ Poser une carte action
- ✗ Piocher sans jouer
- ✗ Passer

Seule action qui recouvre

- ✓ Poser un pli valide

Vainqueur du tour

Le joueur ayant posé le dernier pli non recouvert remporte le tour.

Un joueur posant sa dernière carte en main est déclaré vainqueur du tour. Le tour prend fin immédiatement.

C'est aussi la fin de la partie ou de la manche !

Le joueur avec le score final le plus élevé remporte la partie !

X-Game - Mode Compétition

Une partie de type **X-Game** se joue en **2 manches**.
A l'issue de la première manche les joueurs ont le choix entre compléter leur main pour revenir à 10 cartes ou défausser toutes leurs cartes et en piocher 10 nouvelles.

Conseils stratégiques :

- Gardez les bonnes cartes non jouées en fin de manche (*hautes valeurs, Rainbow, Shadow, paires utiles*).
- Si votre main est faible ou incohérente, un **reset** peut vous donner une nouvelle chance.

Premier Joueur de la Manche 2 :

Le joueur qui commence la Manche 2 est celui qui a la plus petite carte score VISIBLE unique parmi ses cartes score de la Manche 1.

Important :

Les cartes classiques et spéciales défaussées lors de la manche 1 sont récupérées pour la manche 2.
Toutes les **cartes Action** utilisées lors de la **manche 1** sont indisponibles pour la **manche 2** !

Score

Si vous jouez en famille ou avec des plus jeunes, simplifiez le calcul du score en ne sélectionnant par exemple que 2 règles de score.

Teams

Formez des équipes et affrontez vos adversaires ! En fin de partie fusionnez vos cartes Score avant le décompte final !

Parties

Speed Run - Classique

13 cartes, meilleur score en une manche

X-Game - Compétition

10 cartes, meilleur score à l'issue des 2 manches

Family - Découverte

12 cartes, 0 carte action, scoring simplifié

Flip

Inverse la Visibilité

Cible : 1 joueur ou tous les joueurs

Effet :

- Toutes les cartes **visibles** deviennent **cachées**
- Toutes les cartes **cachées** deviennent **visibles**



Avant Flip

Après Flip



Block

Empêche de jouer

Cible : 1 joueur ou tous les joueurs

Effet :

- Le(s) joueur(s) ciblé(s) doivent **PASSER** leur prochain passage dans le tour EN COURS.
- Un joueur bloqué peut **IGNORER** le Block en jouant la carte **Num-X** (s'il l'a en main).



Infos

Les cartes Score peuvent être posées face visible ou face cachée.

Garder sa visibilité signifie que lorsqu'une carte passe d'un joueur à un autre elle restera dans son état face visible ou face cachée.

Eclair

Echange de cartes

Cible : 1 adversaire

Effet :

- Échangez une carte score de **votre choix** avec une carte d'un adversaire.
- Chaque carte garde sa **visibilité**.



J1 & J2 Avant Eclair

J1 & J2 Après Eclair



Echange 1 carte 16 **Visible**

Contre 1 carte **Face Cachée**

Swipe

Rotation Globale

Cible : 1 joueur ou tous les joueurs

Direction : Droite ou Gauche

Effet :

- La carte d'extrémité (**Gauche** ou **Droite**) de chaque joueur glisse vers le voisin.
- La visibilité est conservée.



Quantique

Vérrouille les cartes Score

Cible : 1 joueur

Effet :

- Les cartes Score sont verrouillées pour le tour en cours.
- Aucune carte action adverse ne peut les affecter (*Split, Swipe, Éclair, Malus*)
- A la fin du tour aucune carte Score ne peut être ajoutée.



Elya reçoit un 0



Swipe Droit de Sasha

Sasha gagne un 16

Rappel

Les cartes scores sont choisies par le vainqueur du tour parmi les plis éligibles. Un pli éligible est un pli contenant soit une carte **Rainbow**, soit une carte **Shadow**. Ces cartes Score sont réparties aux joueurs selon le choix du vainqueur.

Malus

Affecte les cartes

Cible : 1 joueur ou tous les joueurs

Pour chaque carte :

- **+X en main :** Pioche X cartes de la pile
- **-X en main :** Défausse X cartes de sa main (au choix du joueur ciblé)
- **-Y carte score :** Le joueur ciblé retire Y cartes de sa zone score (au choix du joueur ciblé)
- **+Y carte score :** Le joueur ciblé pioche Y cartes de la pile et les place dans sa zone score (face visible ou cachée, au choix du joueur ciblé)

Important :

Toutes les cartes ajoutées (en main ou en score) proviennent TOUJOURS de la pioche.



Partie Basse : Y
Correspond aux cartes Score



Partie Haute : X
Correspond aux cartes en main

TIPS

Les cartes piochées qui vont alimenter les cartes Score peuvent être des cartes Action ou spéciales. Posées face visible, elles peuvent être jouées lors d'un prochain tour de jeu. Lors du décompte des points, ces cartes ne valent aucun point.



5 Cartes Malus, ou pas...

NUM^X

Exemple de tour

Tour 1



score provisoire
début de partie

- 1 **Elya** démarre : 3 ●
- 2 **Sasha** : 5 ● + 5 (Rainbow : augmente le pli 1 → 2) **score**
- 3 **Mendy** : 9 ● + 9 ● (Shadow, réduction de pli 2 → 1 non utilisée) **score**
- 4 **Luka** : 10 ● + 10 ●
- 5 **Sasha** (HORS TOUR) : 10 (Rainbow : augmente le pli 2 → 3) **score**
- 6 **Elya** ne peut pas jouer car le tour reprend après Sasha !
- 7 **Mendy** : Num-X → **Remporte le tour ! → Répartition des 3 cartes scores !** 🔥

Sasha en posant stratégiquement le 10 (Rainbow) visait le Triplet !
Mendy à l'affût coupe toutes chances à Sasha de réaliser sa combinaison en posant le Num-X !
Mendy répartit 4/7 cartes Score et s'attribue deux 10 dont le 10 (Rainbow) qui lui rapportent 20 points !
Elle donne un 5 (Rainbow) à Elya pénalise Sasha avec le 5 ●. Brillant !

Tour 2



score provisoire
après tour 1

- 1 **Mendy** démarre : 0 ●
- 2 **Luka** : 5 ●
- 3 **Elya** : 9 ● + 9 ● (Rainbow : augmente le pli 1 → 2) **score**
- 4 **Sasha** : 10 ● (Shadow, réduction de pli 2 → 1) **score**
Sasha : @Carte Action **BLOCK TOUS** (bonus du Shadow → Carte Action)
Sasha : **Infini** → **Remporte le tour ! → Répartition des 2 cartes Score !** 🔥

Sasha a plus d'un tour dans son sac !
Il visait sûrement le X-Trem !!!
Sasha répartit stratégiquement le 10 ● Shadow pour **ANNULER** le possible 10 (Rainbow) caché, mais qui ne fait aucun doute pour Sasha ! Et il a raison, un coup de pur génie ! Le 10 (Rainbow) est annulé ! Le 15 ● perd contre 10 ● (même couleur). Mendy dégringole !
Sasha s'attribue le 9 (Rainbow) !



score provisoire
après tour 2

score → pli éligible en présence d'une carte Rainbow ou Shadow C → carte score posée face cachée - V → carte score posée face visible

X-Trem

Vous avez 5% de chance de le réaliser !

Condition : Obtenir 5 cartes classiques (●●●●●) de même valeur, incluant une carte **Rainbow** et/ou **Shadow**.

Compositions possibles :

- 4 cartes de même valeur + **Rainbow**
- 4 cartes de même valeur + **Shadow**
- 3 cartes de même valeur + **Rainbow** + **Shadow**

Récompense : Réalise un X-Trem et gagne **100 points** !

Cartes Spéciales

Rainbow : Complétez les plis adverses pour les forcer à jouer plus de cartes

Shadow : Utilisez-la pour réduire les exigences de pli OU pour obtenir l'Action Bonus.

Gardez-les pour annuler des **Rainbow** au score

Infini/Num-X : Utilisez-les sur des tours riches en cartes de score éligibles

Joker : Flexibilité maximale pour compléter vos combinaisons

Cartes Action

Block : Bloquez le joueur suivant avant qu'il ne joue une carte forte. Combo puissant avec **Shadow** (pli + **Block immédiat**)

Flip : Retournez la situation quand un adversaire a de bonnes cartes visibles

Swipe : Redistribuez les cartes fortes entre les joueurs

Éclair : Volez les meilleures cartes visibles des adversaires. Combo avec **Shadow** pour agir immédiatement

Quantique : Protégez-vous quand vous avez un bon score. Combo avec **Shadow** pour protection immédiate

Malus : Sabotez les adversaires en tête ou surchargez leur main

NUM^X

Découvrez

En exclusivité
Les 2 premiers Jeux

Num Project

Accédez à des
contenus exclusifs sur
notre site internet !

Collector's édition

132 cartes

102 cartes classiques

7 cartes spéciales

15 cartes actions Num-X

7 cartes actions Num-Speed

Jeu créé et illustré par Julien Alarcon

Pour en savoir plus

Jouer à

NUM^{SPEED}

Les règles



et bien plus !

zam-game.com

Ne laissez pas vos adversaires se
débarrasser de leurs cartes !

Utilisez les cartes du plateau et
les vôtres pour enchaîner
les Facteurs X !

Complétez les plis pour reprendre
l'avantage et posez votre dernière carte
pour remporter la victoire !



Séparez les éléments avant de trier
2025©tous droits réservés ZAMG

