



NMBR 9

Ein Spiel für 1-4 Spieler ab 8 Jahren

SPIELMATERIAL

80 Zahlenplättchen
je 8× mit den Zahlen von «0» bis «9»



20 Zahlenkarten
je 2× mit den Zahlen von «0» bis «9»



SPIELZIEL

In NMBR 9 baut jeder Spieler aus den gleichen Zahlenplättchen eine eigene Auslage. Dabei versuchen die Spieler die Plättchen möglichst auf hohe Ebenen zu legen. Denn je höher ein Zahlenplättchen gelegt wird, desto mehr Punkte bringt es bei Spielende. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

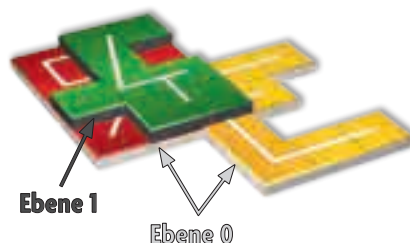
Die 80 Zahlenplättchen bleiben nach Zahlen sortiert für alle Spieler gut erreichbar im Schachteinsatz liegen.

Die 20 Zahlenkarten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel in der Tischmitte bereitgelegt.



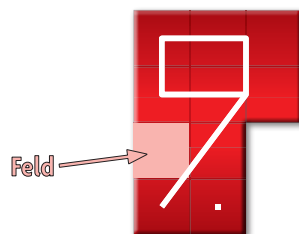
Ebenen

Alle Zahlenplättchen, die im Spielverlauf direkt auf die Tischfläche gelegt werden, befinden sich in der Ebene 0, sozusagen im Erdgeschoss. Werden später Zahlenplättchen direkt auf die Plättchen der Ebene 0 gelegt, befinden sich diese in der Ebene 1, usw.



Felder

Jedes Zahlenplättchen ist in quadratische Felder unterteilt. Die Anzahl der Felder eines Plättchens hat nichts mit der Zahl auf dem Plättchen zu tun. Die Felder geben lediglich das Raster vor, in dem weitere Plättchen angelegt beziehungsweise darauf gelegt werden müssen.



SPIELABLAUF

Das Spiel geht über 20 Runden.

Zu Beginn jeder Runde zieht ein beliebiger Spieler die oberste Zahlenkarte vom Nachziehstapel. Er sagt die darauf abgebildete Zahl laut an und legt die Karte offen auf den Ablagestapel.

Alle Spieler nehmen sich nun 1 Zahlenplättchen mit der gerade angesagten Zahl aus der Schachtel und überlegen gleichzeitig, wie sie es am besten in ihrer eigenen Auslage platzieren.

In der 1. Runde legen die Spieler das Zahlenplättchen einfach mit der Zahlenseite nach oben in beliebiger Ausrichtung vor sich ab. Sie sollten um dieses Plättchen herum ausreichend Platz für weitere Plättchen lassen.

Generell gelten folgende Legeregeln:

1. Das Zahlenplättchen muss immer mit der Zahlenseite nach oben gelegt werden, darf aber beliebig ausgerichtet werden.
2. Will der Spieler das Zahlenplättchen in eine Ebene legen, in der bereits mindestens ein anderes Plättchen liegt, muss es mit mindestens 1 Seite eines Feldes an ein Feld eines bereits dort liegenden Plättchens angrenzen (Raster beachten).
3. Will der Spieler das Zahlenplättchen in die Ebene 1 oder höher legen, muss es komplett auf Feldern darunterliegender Zahlenplättchen aufliegen (Raster beachten). Es ist also nicht erlaubt Plättchen überhängend zu legen oder Löcher zu überbauen.



Zusätzlich muss das neue Zahlenplättchen auf Feldern von mindestens 2 darunterliegenden Zahlenplättchen aufliegen. Es darf also nie auf nur einem einzigen Plättchen liegen.

Achtung: Die 2. Legeregel gilt für alle Ebenen. Weitere Plättchen auf einer Ebene müssen also mit mindestens 1 Seite eines Feldes an ein Feld eines bereits dort liegenden Plättchens angrenzen.

Wenn alle Spieler das Zahlenplättchen in ihrer Auslage platziert haben, endet diese Runde und es wird eine neue Zahlenkarte für die nächste Runde gezogen.

Allgemeine Hinweise

- Ein Zahlenplättchen muss nicht in die aktuell höchstmögliche Ebene gelegt werden. Der Spieler darf für jedes Plättchen entscheiden, in welche Ebene er es legen möchte.
- Die Spieler dürfen während einer Runde ausprobieren, wie das zu legende Zahlenplättchen am besten in ihre Auslage passen könnte. Haben sie sich jedoch einmal festgelegt, dürfen sie das Plättchen nicht mehr bewegen.
- Die Spieler dürfen nur das Plättchen aus der Schachtel nehmen, das für diese Runde angesagt wurde. Sie dürfen nicht mit anderen Plättchen ausprobieren, ob diese später möglicherweise gut anzulegen sind.
- Braucht ein Spieler sehr lange, um sein Plättchen zu legen, dürfen die anderen Spieler ihn auffordern es innerhalb der nächsten Minute zu platzieren.
- Spielen ist kreativ: Wer die Auslage seines Mitspielers komplett kopiert, kann nie mehr Punkte als die anderen erreichen.

SPIELENDEN

Das Spiel endet nach der Runde, in der der Nachziehstapel aufgebraucht wurde.

WERTUNG

Die Spieler werten nun beginnend mit einem beliebigen Spieler nacheinander ihre Auslage. Dazu wird die Auslage von oben nach unten abgebaut und die Punkte für jedes Zahlenplättchen werden zusammengezählt und gegebenenfalls notiert.

Es gilt folgende Wertungsregel: Zahl auf dem Plättchen **mal** Ebene

Wichtig: Das bedeutet, dass die Zahlenplättchen auf der Ebene 0 immer 0 Punkte bringen. Sie werden bei der Wertung nicht beachtet.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.



Beispiel: Die «8» auf der Ebene 2 bringt $8 \times 2 = 16$ Punkte.

SOLOSPIEL

NMBR 9 kann auch alleine gespielt werden. Es gelten die selben Regeln, wie für das Spiel mit mehreren Spielern. Ziel des Spiels ist es dann jedoch, seinen eigenen Rekord zu schlagen. 100 oder mehr Punkte sind ein hervorragendes Ergebnis.

Autor: Peter Wichmann

Illustration: Fiore GmbH

Distribution Schweiz: Carletto AG, CH-8820 Wädenswil, www.carletto.ch, www.gamefactory-spiele.com

© 2017 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich

Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten. www.abacusspiele.de

