

NMBR 9

SPELMATERIAAL

80 cijfertegels
8x de waarden "0" tot en met "9"



20 cijferkaarten
2x de waarden "0" tot en met "9"



KORT SPELOVERZICHT

Iedere speler bouwt een eigen stapel met dezelfde cijfertegels. Daarbij proberen de spelers de tegels op een zo hoog mogelijke verdieping te leggen. Hoe hoger een speler zijn cijfertegel legt, hoe meer punten hij er aan het einde van het spel voor krijgt. De speler met de meeste punten wint.

VOORBEREIDING

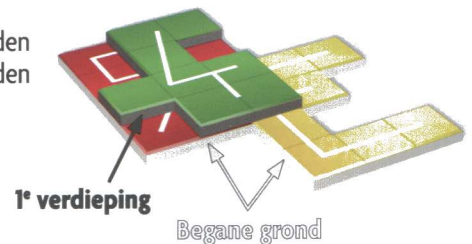
Laat de 80 cijfertegels op cijfer gesorteerd in de doos liggen.

Schud de 20 cijferkaarten en leg deze als gedekte stapel op tafel.



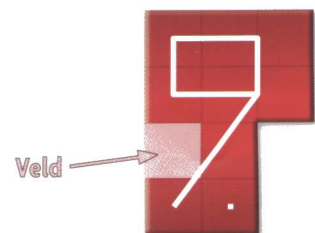
Verdiepingen

Alle cijfertegels die in de loop van het spel direct op het tafelblad worden gelegd, bevinden zich op de begane grond. Tegels die op deze tegels worden gelegd, bevinden zich op de 1^e verdieping, enzovoort.



Velden

Elke cijfertegel bestaat uit een aantal vierkante velden. Het aantal velden op een tegel heeft niets met het cijfer erop te maken. De velden geven slechts het kader aan waarbinnen andere tegels erop mogen worden gelegd.



SPELVERLOOP

Het spel duurt 20 ronden.

Aan het begin van elke ronde trekt een speler de bovenste kaart van de gedekte stapel. Hij legt de kaart open op de aflegstapel en zegt het erop afgebeelde cijfer hardop.

Alle spelers nemen nu één cijfertegel met het juist gemelde cijfer uit de doos en bedenken tegelijkertijd hoe ze deze het beste op hun stapel kunnen leggen.

In de 1^e ronde leggen de spelers hun cijfertegel simpelweg met de cijferkant naar boven voor zich neer. Hou rondom deze tegel ruimte vrij voor andere tegels.

Algemene bouwregels:

1. Een cijfertegel moet altijd met de cijferkant naar boven worden gelegd, maar mag naar believen worden gedraaid.
2. Wil een speler een cijfertegel op een verdieping leggen waar zich al ten minste 1 tegel bevindt, dan moet deze met ten minste 1 zijde van een veld aan een al in de stapel liggende tegel grenzen (hou rekening met het kader).
3. Wil een speler een cijfertegel op de 1^e of een hogere verdieping leggen, dan moet hij deze zo leggen dat de tegel volledig op de tegels eronder ligt (hou rekening met het kader). Het is niet toegestaan om tegels zo te leggen dat ze gaten bedekken of uitsteken (over de rand hangen).

Daarnaast moet de nieuwe cijfertegel op velden van **ten minste 2** cijfertegels eronder liggen.

Let op: de 2^e bouwregel geldt voor alle verdiepingen. Een nieuwe tegel op een verdieping moet altijd met ten minste 1 zijde van een veld aan een al liggende tegel grenzen.

Hebben alle spelers hun tegel gelegd, dan eindigt de ronde en wordt er een nieuwe tegel getrokken.

Algemene opmerkingen

- Een speler mag elke ronde zelf kiezen op welke verdieping hij een tegel legt. Dat hoeft niet de bovenste verdieping te zijn.
- De spelers mogen gedurende een ronde draaien en proberen hoe de tegel het beste op hun stapel past. Vanaf het moment dat een nieuwe tegel wordt getrokken, mogen ze de ligging van eenmaal gelegde tegels niet meer wijzigen.
- De spelers mogen uitsluitend de tegels uit de doos nemen die ze deze ronde moeten leggen. Het is niet toegestaan om andere tegels uit de doos te nemen om te testen of deze later wellicht passen.
- Heeft een speler veel tijd nodig om zijn tegel te leggen, dan mogen de andere spelers hem aansporen en "eisen" dat hij de tegel binnen een minuut moet leggen.
- Spelen is creatief: wie de stapel van een andere speler imiteert, kan diens score nooit overtreffen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na de ronde waarin de gedekte stapel opraaft.

PUNTENTELLING

De spelers tellen nu één voor één hun stapel, te beginnen bij een willekeurige speler. Bouw een stapel van boven naar beneden af en tel steeds de punten voor de cijfertegels bij elkaar op.

Waarde van een cijfertegel: cijfer op de tegel **maal** verdieping.

Belangrijk: dit betekent dat tegels op de begane grond 0 punten waard zijn. Negeer deze bij de puntentelling.

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand delen de betrokken spelers de winst.

SOLITAIR SPEL

Het is mogelijk om NMBR9 solitair te spelen. De spelregels zijn gelijk aan die van het spel voor meer spelers. Het doel van het spel is om een zo hoog mogelijke score te halen. Een speler die 100 of meer punten scoort, levert een uitstekende prestatie.



© 2017 ABACUSSPIELE
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Peter Wichmann
Illustraties: Fiore GmbH
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
Made in EU



Voorbeeld: de "8" op de 2^e verdieping
levert $8 \times 2 = 16$ punten op.

NMBR9

MATÉRIEL DE JEU

80 tuiles chiffre
8x les valeurs de «0» à «9»



20 cartes chiffre
2x les valeurs de «0» à «9»



BREF APERÇU DU JEU

Chaque joueur dispose de la même série de tuiles chiffre pour créer son tas. Les joueurs tentent de poser les tuiles au plus haut niveau. Plus la tuile est posée en hauteur, plus le joueur aura de points à la fin de la partie. Le joueur à avoir cumulé le plus de points aura gagné.

PRÉPARATION DU JEU

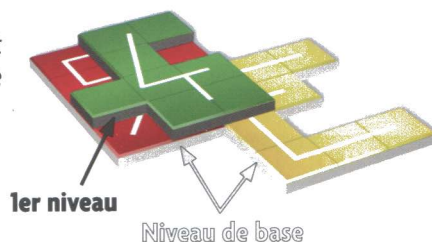
Laissez les 80 tuiles chiffre de manière trié, dans la boîte.

Mélangez les 20 cartes chiffre pour former une pioche face cachée sur la table.



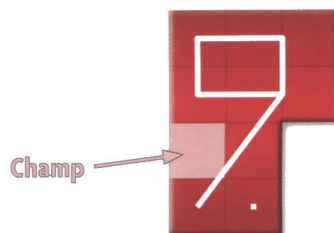
Niveaux

Toutes les tuiles chiffre, placées directement sur la table le long du jeu, font partie du niveau de base. Les tuiles qui sont placées au-dessus de celles-ci, se situent au 1er niveau, et ainsi de suite.



Champs

Chaque tuile chiffre comporte un certain nombre de champs carrés. Le nombre de champs sur une tuile n'a rien à voir avec le chiffre qu'il représente. Ces champs n'illustrent que le cadre dans lequel d'autres tuiles peuvent y être superposées.



DÉROULEMENT DU JEU

La partie dure 20 tours.

Au début de chaque tour, un joueur tire la première carte au sommet de la pioche face cachée. Il pose la carte face visible sur la défausse et dit tout haut de quel chiffre il s'agit.

Maintenant, **tous** les joueurs sortent une tuile chiffre au numéro correspondant de la boîte et réfléchissent en même temps à la façon de la superposer au mieux.

Au 1er tour, les joueurs posent tout simplement leur tuile chiffre face visible devant eux. Prévoyez de l'espace autour de celle-ci pour d'autres tuiles.

Règles de construction générales :

1. Une tuile chiffre doit toujours être placée face visible, mais elle peut être tournée comme bon semble.
2. Le joueur qui souhaite poser une tuile chiffre à un niveau qui en contient déjà au moins 1, devra la poser de la sorte qu'un au minimum 1 côté du champ longe la carte qui fait déjà partie du tas (respectez la structure).
3. Le joueur qui souhaite superposer une tuile chiffre au 1er ou à un niveau supérieur, devra la placer dans les limites de la tuile sous-jacente (respectez la structure). Il est interdit de couvrir les ouvertures ou de dépasser (les bords) avec les tuiles.

La nouvelle tuile devra être placée sur des champs avec 2 tuiles chiffre sous-jacentes **au minimum**.

Attention : la 2ème règle de construction s'applique à tous les niveaux. Une nouvelle tuile superposée doit toujours être placée avec au minimum 1 côté du champ longeant une tuile déjà posée.

Lorsque tous les joueurs ont placé leur tuile, le tour de jeu est terminé et une nouvelle tuile est piochée.

Observations générales

- Un joueur peut choisir, à chaque tour, lui-même le niveau auquel il souhaite ajouter une tuile. Il ne doit pas obligatoirement s'agir du niveau supérieur.
- Les joueurs peuvent tourner la tuile pendant un tour et tenter de découvrir comment l'ajuster au mieux. À partir du moment où une nouvelle tuile est piochée, ils ne pourront plus modifier l'emplacement des tuiles déjà posées.
- Les joueurs n'ont droit qu'aux tuiles de la boîte correspondant au présent tour de jeu. Il est interdit de vérifier les autres tuiles de la boîte pour plus tard.
- Si un joueur a besoin de beaucoup de temps pour poser sa tuile, les autres joueurs pourront l'inciter et «exiger» qu'il pose la tuile dans la minute suivante.
- C'est un jeu de créativité : celui qui copie le tas d'un autre joueur, n'aura jamais l'occasion de battre le score de ce dernier.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après le tour de jeu où la pioche face cachée est épuisée.

CALCUL DES POINTS

Les joueurs comptent maintenant, leur tas l'un après l'autre, à commencer par un joueur choisi au hasard. Construisez un tas de haut en bas et additionnez toujours les points des tuiles chiffre.

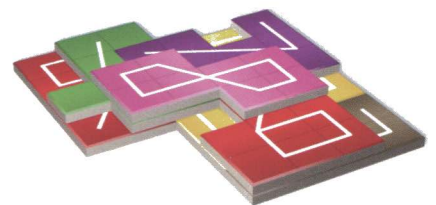
Valeur d'une tuile chiffre : valeur de la tuile **multiplié par** niveau.

Important : cela signifie que les tuiles du niveau de base valent 0 points. Ignorez-les pendant le calcul des points.

Le joueur à avoir cumulé le plus de points remporte la partie. En cas d'ex aequo, les joueurs concernés se partagent les gains.

JEU SOLITAIRE

Il est possible de jouer NMBR9 en solo. Les règles du jeu sont identiques à celles du jeu avec plusieurs joueurs. Le but du jeu est d'obtenir un score aussi élevé que possible. Le joueur à avoir cumulé 100 points ou plus, maîtrise le jeu à merveille.



Exemple : le «8» au 2ème étage rapporte $8 \times 2 = 16$ points.



© 2017 ABACUSSPIELE
Editeur et distributeur :
999 Games b.v.
Boîte postale 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

Service client :
999games.nl/serviceclient

Auteur : Peter Wichmann
Illustrations : Fiore GmbH
Traduction et rédaction finale : 999 Games b.v.

Tous droits réservés.
Made in EU

