

NMBR9

WEJDŹ NA WYŻSZY POZIOM

Gra dla 1 do 4 graczy, w wieku od 8 lat



ZAWARTOŚĆ

80 kafelków z cyframi,
po 8 kafelków z każdą
z cyfr od 0 do 9



20 kart z cyframi,
po 2 karty z każdą
z cyfr od 0 do 9



CEL GRY

W grze *Nmbr9* każdy gracz układa przed sobą takie same kafelki z cyframi. Podczas dokładania kafelków gracze starają się umieścić je na jak najwyższym poziomie – im wyżej zostanie umieszczony kafelek, tym więcej punktów przyniesie na koniec gry. Wygra gracz, który zdobędzie najwięcej punktów.

PRZYGOTOWANIE

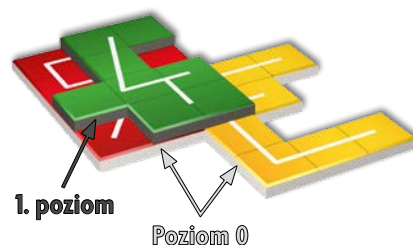
Kafelki należy zostawić w wyprasce w pudełku, posortowane zgodnie z wartością. Pudełko trzeba umieścić na stole tak, aby wszyscy gracze mieli do niego wygodny dostęp.

Karty należy potasować i umieścić obok pudełka w formie zakrytego stosu do dobierania.



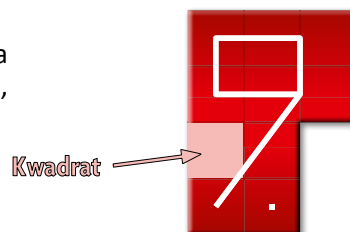
Poziomy

Każdy kafelek umieszczony bezpośrednio na stole uważa się za umieszczony na poziomie 0. Kiedy w dalszym ciągu gry kolejny kafelek zostanie ułożony na tym, który znajduje się na poziomie 0, będzie on znajdował się na poziomie 1. itd.



Kwadraty

Każda cyfra jest podzielona na kwadraty. Liczba kwadratów nie ma nic wspólnego z cyfrą na kafelku. Kwadraty służą do pokazania sieci, do której będą dokładane nowe kafelki.



PRZEBIEG GRY

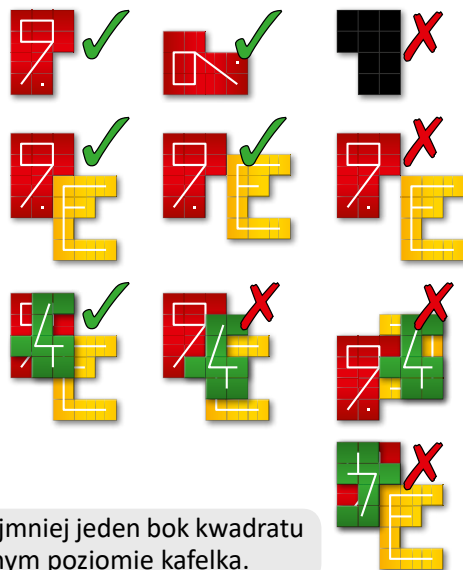
Gra trwa 20 rund. Na początku każdej rundy jeden z graczy dobiera wierzchnią kartę ze stosu do dobierania i głośno mówi pozostałym, jaką cyfrę przedstawia dobrana karta. Następnie odkłada kartę odkrytą na stos kart odrzuconych.

Każdy z graczy bierze jeden kafelek z właśnie ogłoszoną cyfrą z pudełka i **jednocześnie** gracze zastanawiają się, jak najlepiej umieścić dobrany kafelek w swojej konstrukcji.

W pierwszej rundzie każdy wyklada kafelek na stół przed sobą. Kafelek można **dowolnie obracać**, jedynym warunkiem jest, żeby widoczna była strona kafelka z cyfrą. Gracze powinni tak układać kafelki, aby obok mieli wystarczająco miejsca na dokładanie kolejnych.

Obowiązują następujące zasady dokładania kafelków:

1. Kafelki zawsze musi być dokładany tak, aby **widoczna** była znajdująca się na nim cyfra, jednak może być umieszczony w dowolnym kierunku.
2. Jeśli gracz chce umieścić kafelek na poziomie, na którym znajduje się już co najmniej jeden kafelek, **co najmniej jedna strona jednego kwadratu musi stykać się z umieszczonym wcześniej kafelkiem** (należy zwracać uwagę na sieć).
3. Jeśli gracz chce umieścić kafelek na poziomie 1. lub wyższym, **musi on całą powierzchnią znajdować się na kafelkach będących na niższym poziomie**. Nie można więc umieścić kafełka, jeśli jego część znajduje się w powietrzu lub są pod nim luki. Dodatkowo nowy kafelek **musi leżeć na co najmniej dwóch kafelkach** z niższego poziomu. Nigdy nie może znajdować się tylko na jednym kafelku.



Uwaga: Zasada 2. obowiązuje na wszystkich poziomach. Co najmniej jeden bok kwadratu musi stykać się z kwadratem wcześniej umieszczonego na danym poziomie kafełka.

Kiedy wszyscy umieszczą kafelki przed sobą runda się kończy i rozpoczyna się kolejna, a gracze dobierają nową kartę.

Porady

- Kafelka nie trzeba umieszczać na najwyższym możliwym poziomie. Jeśli jest kilka możliwości dołożenia to gracz decyduje, gdzie umieścić kafelek.
- Podczas rundy gracze mogą próbować umieścić kafelek na różne sposoby, jednak kiedy położą już kafelek w danym miejscu, nie będzie można go przenieść.
- Z pudełka można wziąć tylko kafelek z cyfrą, która została ogłoszona w danej rundzie. Nie można brać innych kafelków, aby sprawdzić, czy później będą pasować w jakieś miejsce.
- Jeśli któryś gracz bardzo długo podejmuje decyzję, gdzie umieścić kafelek, można go zobligować do umieszczenia kafełka w ciągu np. minuty.
- Gra wymaga kreatywności: jeśli gracz będzie układał kafelki, kopiując sposób, w jaki robi to przeciwnik, nie zdobędzie więcej punktów niż on.

KONIEC GRY

Gra kończy się po 20 rundzie, tej w której skończyły się karty do dobierania.

PUNKTACJA

Rozpoczynając od dowolnego gracza, każdy po kolei liczy, ile zdobył punktów. Aby to zrobić, gracz zdejmując pojedynczo kafelki, rozpoczynając od tych znajdujących się najwyżej, dodając do siebie zdobyte za nie punkty. Jeśli jest to potrzebne, gracze mogą zapisywać wyniki.

Punkty podlicza się w następujący sposób:

Cyfra z kafełka jest mnożona przez poziom, na którym się znajduje.



Przykład: Za 8 na 2. poziomie gracz zdobywa 16 punktów ($8 \times 2 = 16$).

Uwaga: Oznacza to, że kafelki znajdujące się na poziomie 0 nie przynoszą żadnych punktów.

Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa.

GRA JEDNOOSOBOWA

W *Nmbr9* może grać nawet jedna osoba. Obowiązują takie same zasady, jak przy grze w większym gronie. Celem gry jest wtedy zdobywanie coraz większej liczby punktów. 100 punktów lub więcej to wspaniały wynik.

Autor: Peter Wichmann

Ilustracje: Fiore GmbH



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, www.g3poland.com

 www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2017.

Wersja 1.0



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