



NMBR 9 ++

Das modulare Upgrade-Kit für dein NMBR 9

NMBR 9 ++ bringt das NMBR 9 Erlebnis auf ein neues Level. Mit den zusätzlichen Zahlenplättchen und -karten könnt ihr NMBR 9 jetzt auch zu fünft oder zu sechst spielen. Außerdem enthält NMBR 9 ++ drei Erweiterungsmodule, die ihr beliebig miteinander kombinieren und somit eurer Partie noch mehr Tiefe geben könnt. Und mit den Varianten „2 aus 3“ und „Level to Level“ erlebt ihr ein ganz neues Spielgefühl.

SPIELMATERIAL

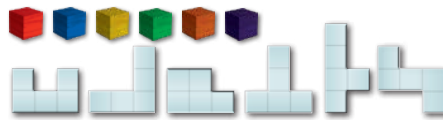
40 Zahlenplättchen
je 4x mit den Zahlen von „0“ bis „9“



20 Zahlenkarten
je 2x mit den Zahlen von „0“ bis „9“



18 Holzmarker
je 3 in 6 Farben



6 Neue Startplättchen



6 Sonderplättchen „Breaking Rules“

18 Lückenfüller
10x 1er-Lückenfüller (4 davon als Reserve)
und
8x 2er-Lückenfüller (2 davon als Reserve)



5 Ebenenmarker
schwarze Vorderseite: nicht aktiviert,
weiße Rückseite: aktiviert



2 Spielregeln

NMBR 9 FÜR 5 UND 6 PERSONEN



Durch die zusätzlichen Zahlenplättchen könnt ihr NMBR 9 jetzt mit bis zu sechs Personen spielen. Legt dafür alle 120 Zahlenplättchen (80 aus dem Grundspiel und 40 aus NMBR 9 ++) griffbereit und mischt die 20 Zahlenkarten aus dem Grundspiel. Die 20 Zahlenkarten aus NMBR 9 ++ werden nicht benötigt. Es gelten die gewohnten Spielregeln des Grundspiels.

Die drei Erweiterungsmodule sind für 1-6 Personen spielbar und können beliebig miteinander kombiniert werden. Es gelten immer die Regeln des Grundspiels mit Ergänzungen und Ausnahmen, die bei der jeweiligen Erweiterung beschrieben werden.

ERWEITERUNG „NEUE STARTPLÄTTCHEN“

Vor Spielbeginn erhältst du zufällig 1 Startplättchen und legst es als Beginn deiner Auslage vor dir ab. Dadurch gibt es im Spiel mit mehreren Personen, für jede Person eine andere Ausgangsstellung.



ERWEITERUNG „LÜCKENFÜLLER“

Vor Spielbeginn erhältst du einen 1er-Lückenfüller (■) und einen 2er-Lückenfüller (■■). Beide legst du griffbereit vor dir ab.

Zusätzlich zu einem Zahlenplättchen darfst du jederzeit einen oder beide Lückenfüller in deine Auslage legen. Hast du dich einmal festgelegt, darfst du den Lückenfüller nicht mehr bewegen.

ERWEITERUNG „BREAKING RULES“

Vor Spielbeginn werden die 6 Sonderplättchen „Breaking Rules“ verdeckt gemischt und 2 davon gezogen. Diese werden offen in die Tischmitte gelegt. Die restlichen Sonderplättchen kommen zurück in die Schachtel. Alternativ könnt ihr auch die beiden Sonderplättchen gezielt heraussuchen und/oder die Anzahl der Sonderplättchen beliebig bestimmen. Wähle außerdem 2 Marker einer Farbe und lege sie griffbereit vor dir ab.

Immer wenn im weiteren Spielverlauf eine Zahlenkarte aufgedeckt wird, kannst du entscheiden, ob du die Funktion eines Sonderplättchens nutzen willst. Willst du die Funktion nutzen, dann lege einen deiner Marker auf das gewünschte Sonderplättchen und anschließend das Zahlenplättchen entsprechend der Regeländerung. Befindet sich bereits einer deiner Marker auf einem Sonderplättchen, darfst du dieses nicht mehr nutzen. Du darfst jedoch beide Marker in einem Zug für zwei unterschiedliche Sonderplättchen nutzen. Hast du keinen Marker mehr, kannst du auch keine Funktion der Sonderplättchen nutzen.

Die 6 Sonderplättchen erlauben bestimmte Legeregeln zu brechen und beziehen sich – bis auf das Sonderplättchen, das das Umlegen eines bereits verbauten Zahlenplättchens erlaubt – auf das zuvor genommene Zahlenplättchen.



Ein bereits verbautes Zahlenplättchen kann **umgelegt** werden. Es muss frei zugänglich liegen und darf nur nach den allgemeinen Legeregeln auf der selben Ebene oder Ebenen darunter umgelegt werden. Diese Funktion kann vor oder nachdem ein neues Zahlenplättchen gelegt wurde, genutzt werden.



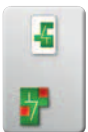
Das Zahlenplättchen darf **eine Lücke** überbauen. Dabei spielt es keine Rolle, wie groß die Lücke ist. Die Lücke muss jedoch von Zahlenplättchen umrandet und somit geschlossen sein. Das Plättchen muss die Lücke komplett überbauen und darf weiterhin nicht überhängend gelegt werden.



Das Zahlenplättchen kann auf die **schwarze Seite** gedreht werden, bevor es gelegt wird. Bei Spielende bringt dieses Zahlenplättchen jedoch keine Punkte.



Das Zahlenplättchen muss **nicht** wie gewohnt **angrenzend** zu einem anderen Zahlenplättchen gelegt werden. Dies gilt jedoch erst ab der Ebene 1.



Das Zahlenplättchen darf **auf ein einziges** Zahlenplättchen gelegt werden und muss nicht wie gewohnt auf Feldern von mindestens 2 darunterliegenden Zahlenplättchen aufliegen.



Anstatt das Zahlenplättchen in deine Auslage zu bauen, kannst du es mit etwas Abstand zum Rest vor dir ablegen und für später **reservieren**. Das reservierte Plättchen wird dann in einem deiner späteren Züge als zweites Plättchen zusätzlich eingebaut. Du darfst es solange reservieren bis du in die nächste Ebene baust. Hast du es bis dahin nicht verbaut, darfst du es nicht mehr legen und es kommt zurück in den Vorrat.

2 VARIANTEN



Die beiden Varianten haben zusätzliche eigene Regeln, die die Regeln des Grundspiels verändern. Die beiden Varianten lassen sich nicht miteinander kombinieren, jedoch könnt ihr weiterhin wie gewohnt die Partien mit den Erweiterungsmodulen beliebig modifizieren. Die Varianten können 1-4 Personen spielen.

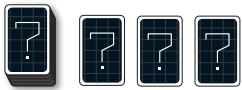
VARIANTE „2 AUS 3“

Legt alle 120 Zahlenplättchen als Vorrat für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Sortiert 10 Zahlenkarten (0-9) von den 20 Zahlenkarten von NMBR 9 ++ aus und mischt sie zusammen mit den Zahlenkarten aus dem Grundspiel. Legt anschließend alle 30 Karten als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte.

Anschließend nimmst du dir 1 Marker einer Farbe und legst ihn vor dir ab.

Anmerkung: Spielst du diese Variante zusammen mit dem Erweiterungsmodul „Breaking Rules“, musst du dir 3 Marker einer Farbe nehmen und vor dir ablegen.

Das Spiel geht über 10 Runden. Dabei gelten die Regeln des Grundspiels mit den folgenden Änderungen:



Zu Beginn jeder Runde zieht eine beliebige Person die obersten 3 Zahlenkarten vom Nachziehstapel und legt sie verdeckt in einer Reihe neben den Nachziehstapel. Von diesen 3 Zahlenkarten müsst ihr später 2 legen und 1 ablehnen.

Deckt nun die erste Karte rechts neben dem Nachziehstapel auf.



Alle entscheiden jetzt gleichzeitig, ob sie das abgebildete Zahlenplättchen in ihre Auslage legen oder lieber ablehnen möchten. Willst du es in deine Auslage legen, nimmst du das entsprechende Zahlenplättchen und baust es wie gewohnt nach den Legeregeln aus dem Grundspiel ein. Willst du es ablehnen, es also nicht in deine Auslage bauen, legst du deinen Marker auf die Karte.

Achtung: Du darfst das Zahlenplättchen nicht ausprobieren, bevor du entscheidest, ob du es legst oder ablehnst. Hast du es in die Hand genommen, musst du es auch legen.

Haben alle das erste Zahlenplättchen oder ihren Marker gelegt, wird die mittlere Karte aufgedeckt. Nun entscheiden wieder alle gleichzeitig, ob sie das abgebildete Zahlenplättchen legen oder ablehnen wollen. Geht dabei wie bei der ersten Karte vor. Und genauso verfährt ihr auch mit der dritten Karte.



Denkt daran, in jeder Runde müsst ihr 1 der 3 Zahlenplättchen ablehnen!

Beachte:

- Hast du das erste Zahlenplättchen abgelehnt, dann musst du das zweite und dritte Plättchen legen.
- Hast du das erste Zahlenplättchen gelegt und das zweite Plättchen abgelehnt, dann musst du das dritte Plättchen legen.
- Hast du die ersten beiden Zahlenplättchen gelegt, dann musst du das dritte Plättchen ablehnen.

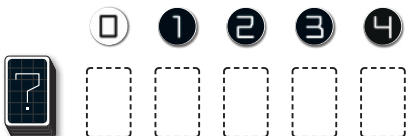
Nachdem alle 3 Karten der Runde abgehandelt wurden, nehmen alle ihren Marker zu sich zurück. Die Karten werden auf einen Ablagestapel gelegt und die nächste Runde kann beginnen.

Das Spiel endet nach der Runde, in der der Nachziehstapel aufgebraucht wurde und es kommt zur Wertung gemäß der Regel des Grundspiels. Es gewinnt die Person mit den meisten Punkten.

VARIANTE „LEVEL TO LEVEL“

Legt alle 120 Zahlenplättchen für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Mischt alle 40 Zahlenkarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte.

Spielaufbau

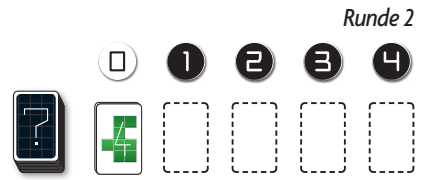


Legt nun neben dem Nachziehstapel die Ebenenmarker in aufsteigender Reihenfolge, links beginnend mit dem Marker „0“. Den Marker „0“ dreht ihr auf die weiße Seite (aktiviert), die anderen auf die schwarze Seite (nicht aktiviert). Im Laufe des Spiels werden sich unter den Ebenenmarkern offene Ablagestapel bilden.

Zieht nun die oberste Karte vom Nachziehstapel und legt sie offen unter den Ebenenmarker „0“. Alle nehmen sich das abgebildete Zahlenplättchen aus dem Vorrat und bauen es wie gewohnt in ihre Auslage. Wenn alle ihr Zahlenplättchen gebaut haben, endet die erste Runde. Zieht nun für die zweite Runde erneut eine Zahlenkarte und legt sie ebenfalls offen unter den Ebenenmarker „0“. Es bauen wieder alle das abgebildete Zahlenplättchen gemäß den Legeregeln aus dem Grundspiel in ihre Auslage.



Danach beginnt die dritte Runde und löst folgende **Aktivierungsregel** aus: Sobald mindestens eine Person in einer Ebene zwei Zahlenplättchen gebaut hat, wird in der nächsten Runde ein weiterer offener Ablagestapel „aktiviert“. Dreht hierfür den entsprechenden Ebenenmarker auf die aktivierte Seite. Ab sofort zieht ihr immer so viele Zahlenkarten vom Nachziehstapel wie es aktivierte Ablagestapel gibt. Legt jeweils eine Karte von links nach rechts offen unter die aktivierten Ebenenmarker. Wählt nun eines der abgebildeten Zahlenplättchen und baut es in eure Auslage.



Dabei ist folgende zusätzliche **Legeregel** zu beachten:

Es dürfen nicht alle Zahlenplättchen überall gelegt werden!

Die Ebenenmarker geben an, bis zu welcher Ebene das darunter abgebildete Plättchen gelegt werden darf. Das heißt, das abgebildete Plättchen unter dem Ebenenmarker 0 darf nur in Ebene 0 gelegt werden, das abgebildete Plättchen unter dem Ebenenmarker 1 darf in Ebene 0 und 1 gelegt werden, das abgebildete Plättchen unter dem Ebenenmarker 2 darf in Ebene 0, 1 und 2 gelegt werden usw.



In die Ebene 5 darf nicht gebaut werden!

Achtung: Du darfst die Zahlenplättchen nicht ausprobieren, bevor du dich für eines entscheidest. Hast du eins in die Hand genommen, musst du es auch legen.

Sonderfall im Spiel zu viert: Du darfst nur die Zahlenplättchen verbauen, die noch in deinem Vorrat liegen. Das heißt, sollte ein Zahlenplättchen dir nicht mehr zur Verfügung stehen, dann darfst du dieses Plättchen nicht wählen und musst dich stattdessen für ein anderes entscheiden. Für den seltenen Fall, dass eine Person keines der abgebildeten Zahlenplättchen in ihrem Vorrat hat oder legen kann, muss sie in dieser Runde aussetzen und darf kein Plättchen legen.

Haben alle ein Zahlenplättchen gelegt, folgt die nächste Runde, indem neue Zahlenkarten aufgedeckt werden.

Das Spiel endet nach der Runde, in der der Nachziehstapel aufgebraucht wurde oder nicht mehr alle aktivierten Ablagestapel aufgefüllt werden können. Es kommt dann zur Wertung gemäß der Regel des Grundspiels. Es gewinnt die Person mit den meisten Punkten.

NMBR 9 FÜR 1 BIS 2 PERSONEN



Du hast das Grundspiel nicht zur Hand, aber Lust auf eine Partie? Kein Problem, mit NMBR 9 ++ kannst du das Grundspiel solitär oder zu zweit nach den gewohnten Regeln spielen und beliebig mit den drei Erweiterungsmodulen ergänzen.

Autor: Peter Wichmann Illustration: Fiore GmbH, ABACUSSPIELE
 © 2023 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich
 Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten. www.abacusspiele.de