

NMBR9 - KSR

Jeder Spieler baut aus den gleichen Zahlenplättchen eine eigene Auslage.
Hohe Ebenen sind vorteilhaft, da punkteträchtig. Man spielt 20 Runden.
Es werden dabei 20 Zahlenkarten mit den Zahlen 0 ... 9 gezogen, je 2-mal.

Ablauf einer Runde:

- ◆ Ein beliebiger Spieler zieht die oberste Zahlenkarte vom Nachziehstapel.
Die abgebildete Zahl laut ansagen. Karte offen auf Ablagestapel legen.
 - ◆ Alle Spieler nehmen sich 1 Zahlenplättchen mit der angesagten Zahl aus der Schachtel und planen den Einbau in ihrer Auslage.
*Runde 1: Plättchen (Zahl nach oben) in beliebiger Ausrichtung auslegen.
Es sollte möglichst viel Platz drumherum sein.*
- Anlegeregeln: Das Plättchen ...
- 1) ... muss mit Zahlenseite nach oben, aber beliebig ausgerichtet sein.
 - 2) ... muss mit mind. 1 Seite an ein anderes Plättchen der selben Ebene angrenzen, in der es eingebaut wird, wenn auf der Ebene schon mind. 1 Plättchen liegt.
 - 3) ... muss komplett auf anderen Feldern von Plättchen aufliegen, wenn es in einer höheren Ebene liegen soll.
Es muss dabei auf mind. 2 darunterliegenden Plättchen aufliegen.
- ◆ Sind alle Spieler fertig mit dem Einbau ihres Plättchens, endet die Runde.

Spielende und Wertung:

- ➡ Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, endet das Spiel nach aktueller Runde.
Jeder Spieler wertet seine Auslage:

- Jedes Plättchen wird einzeln abgebaut und punktet: Zahl mal Ebene.
Die unterste Ebene ist die 0. Ebene.
- Der/die Spieler mit den meisten Punkten gewinnen das Spiel.

Hinweise:

- ➡ Das aktuelle Plättchen muss nicht in aktuell höchstmögliche Ebene kommen.
- ➡ Was einmal liegt, bleibt fest an der Position liegen.
- ➡ Es darf auch nicht mit anderen Plättchen herumprobiert werden.
- ➡ Mitspieler dürfen zu langsamen Spielern ein Zeit-Ultimatum (1 Min.) setzen.
- ➡ 100 und mehr Punkte sind ein hervorragendes Ergebnis.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 09.04.17

NMBR9 - KSR

Jeder Spieler baut aus den gleichen Zahlenplättchen eine eigene Auslage.
Hohe Ebenen sind vorteilhaft, da punkteträchtig. Man spielt 20 Runden.
Es werden dabei 20 Zahlenkarten mit den Zahlen 0 ... 9 gezogen, je 2-mal.

Ablauf einer Runde:

- ◆ Ein beliebiger Spieler zieht die oberste Zahlenkarte vom Nachziehstapel.
Die abgebildete Zahl laut ansagen. Karte offen auf Ablagestapel legen.
 - ◆ Alle Spieler nehmen sich 1 Zahlenplättchen mit der angesagten Zahl aus der Schachtel und planen den Einbau in ihrer Auslage.
*Runde 1: Plättchen (Zahl nach oben) in beliebiger Ausrichtung auslegen.
Es sollte möglichst viel Platz drumherum sein.*
- Anlegeregeln: Das Plättchen ...
- 1) ... muss mit Zahlenseite nach oben, aber beliebig ausgerichtet sein.
 - 2) ... muss mit mind. 1 Seite an ein anderes Plättchen der selben Ebene angrenzen, in der es eingebaut wird, wenn auf der Ebene schon mind. 1 Plättchen liegt.
 - 3) ... muss komplett auf anderen Feldern von Plättchen aufliegen, wenn es in einer höheren Ebene liegen soll.
Es muss dabei auf mind. 2 darunterliegenden Plättchen aufliegen.
- ◆ Sind alle Spieler fertig mit dem Einbau ihres Plättchens, endet die Runde.

Spielende und Wertung:

- ➡ Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, endet das Spiel nach aktueller Runde.
Jeder Spieler wertet seine Auslage:

- Jedes Plättchen wird einzeln abgebaut und punktet: Zahl mal Ebene.
Die unterste Ebene ist die 0. Ebene.
- Der/die Spieler mit den meisten Punkten gewinnen das Spiel.

Hinweise:

- ➡ Das aktuelle Plättchen muss nicht in aktuell höchstmögliche Ebene kommen.
- ➡ Was einmal liegt, bleibt fest an der Position liegen.
- ➡ Es darf auch nicht mit anderen Plättchen herumprobiert werden.
- ➡ Mitspieler dürfen zu langsamen Spielern ein Zeit-Ultimatum (1 Min.) setzen.
- ➡ 100 und mehr Punkte sind ein hervorragendes Ergebnis.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 09.04.17