

NMBR 9

ESP

Un juego para 1-4 jugadores, a partir de 8 años

MATERIALES DEL JUEGO

80 losetas numéricas
8 de cada número del «0» al «9»



20 cartas numéricas
2 de cada número del «0» al «9»



OBJETIVO DEL JUEGO

En *NMBR 9*, todos los jugadores despliegan una serie de losetas numéricas, intentando poner cada loseta en el nivel más alto posible. Cuanto más arriba esté colocada una loseta numérica, más puntos generará al final del juego. El jugador que consiga más puntos será el ganador.

PREPARACIÓN

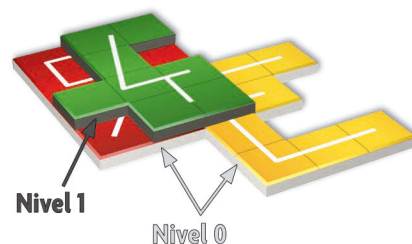
Guardad las 80 losetas numéricas en sus compartimentos de la caja, ordenadas por números, para que sean fácilmente accesibles a todos los jugadores.

Barajad las 20 cartas numéricas y colocadlas en un mazo boca abajo en medio de la mesa.



Niveles

Cualquier loseta numérica que se coloque directamente sobre la mesa durante el transcurso de la partida se considera que está en el nivel 0. Cuando más tarde se colocan losetas numéricas directamente sobre las losetas del nivel 0, se considera que están en el nivel 1, y así sucesivamente.



Cuadrados

Cada loseta numérica está dividida en cuadrados. El número de cuadrados de una loseta no tiene nada que ver con el número de la loseta. Los cuadrados únicamente delimitan la cuadrícula a la hora de conectar losetas o colocar unas losetas encima de otras.

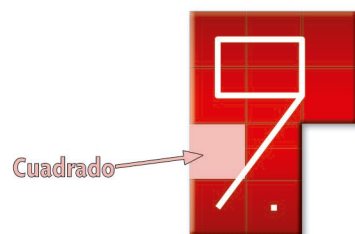
LA PARTIDA

La partida dura 20 rondas.

Al principio de cada ronda, uno de los jugadores coge la primera carta numérica del mazo, anuncia en voz alta el número que ha aparecido y la deja boca arriba en la pila de descarte.

A continuación, todos los jugadores cogen de la caja una loseta correspondiente al número anunciado y empiezan a pensar cómo colocarla.

En la primera ronda, los jugadores colocan la loseta numérica sobre la mesa, delante de ellos, en cualquier orientación y con el número boca arriba. Hay que dejar suficiente espacio entre los jugadores para colocar las losetas adicionales alrededor de la loseta inicial.



En general, deben aplicarse las siguientes reglas de colocación:

1. La loseta numérica siempre debe colocarse con el número boca arriba, pero la orientación puede elegirse libremente.
2. Si el jugador quiere colocar la loseta numérica en un nivel donde ya hay una loseta, al menos un lado de un cuadrado de la loseta nueva debe quedar adyacente a un lado de un cuadrado de la loseta que ya está allí (respetando la cuadrícula).
3. Si el jugador quiere colocar la loseta numérica en el nivel 1 o un nivel superior, todos sus cuadrados deben quedar sobre cuadrados de las losetas numéricas inferiores (respetando la cuadrícula). Es decir, al colocar losetas, estas no pueden sobresalir ni quedar sobre espacios vacíos.

Además, la nueva loseta numérica tiene que quedar sobre al menos dos losetas inferiores distintas. Es decir, no puede colocarse sobre una única loseta.

Atención: la regla de colocación n.º 2 se aplica a todos los niveles; así, al colocar una loseta en un determinado nivel, al menos un lado de uno de sus cuadrados debe estar adyacente a un lado de un cuadrado de una loseta ya presente en ese nivel.

Cuando todos los jugadores han colocado su loseta numérica, termina la ronda actual. Los jugadores cogen otra carta numérica y empieza la siguiente ronda.

Reglas generales

- Una loseta numérica no tiene que colocarse en el nivel más alto posible. Puedes decidir en qué nivel quieres colocar cada loseta.
- Durante una ronda puedes probar distintas formas de colocar la loseta numérica que has cogido. No obstante, una vez has tomado una decisión, no puedes volver a mover esta loseta.
- Solo puedes coger de la caja una loseta correspondiente al número anunciado para la ronda actual. Está prohibido coger otras losetas para probar si pueden funcionar en rondas posteriores.
- Si un jugador tarda mucho tiempo en colocar su loseta, los demás jugadores pueden obligarle a colocarla en el plazo de un minuto.
- Hay que ser creativo: si un jugador copia completamente la disposición de otro jugador, nunca podrá ganar más puntos que los demás.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina al final de la ronda en la que se coge la última carta del mazo.

PUNTUACIÓN

Empezando por cualquier jugador, y de uno en uno, calculad los puntos correspondientes a vuestra disposición de losetas. Para ello, desmontadlas de arriba abajo y sumad los puntos de cada loseta numérica (apuntad el resultado, si es necesario).

Para determinar los puntos de una loseta, multiplicad su número por el nivel en el que está.

Importante: esto significa que todas las losetas numéricas del nivel 0 siempre puntúan 0 puntos; no tienen ningún valor a la hora de puntuar. Gana el jugador que tenga más puntos. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

MODO SOLITARIO

NMBR 9 también se puede jugar en solitario. Se aplican las mismas reglas que al jugar con varios jugadores. Sin embargo, el objetivo del modo solitario es superar el propio récord. A modo de indicación, obtener cien puntos o más es un resultado excelente.

Autor: Peter Wichmann • *Ilustración:* Fiore GmbH • *Editor:* David Esbrí • *Traducción al español:* Jaume Muñoz
Revisión: Marc Figueras y Marià Pitarque • *Adaptación gráfica:* Ceci RC



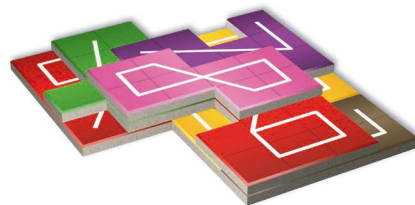
Devir Iberia, S.L.
C/Rosselló, 184.
08008 - Barcelona
www.devir.com

Distribuído no Brasil pela
DEVIR LIVRARIA LTDA
R. Teodoro Souto, 624
Cambuci, CEP 01539-000
São Paulo - SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Tel: (011) 2127-8787

Distribuído em Portugal pela
DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial Brejos de Carreteiros
Escritório 2, Olhos de Água
2950-554 Palmela - www.devir.pt
devir.pt@devir.com
Tel: (351) 212 139 440



Todos los derechos reservados.
© 2017 ABACUSSPIELE Verlags
GmbH & Co. KG
Frankfurter Str. 121
63303 Dreieich, Alemania.
Fabricado en Alemania.



Ejemplo: un «8» en el nivel 2 vale 16 puntos
($8 \times 2 = 16$).