

Spelregels nmbrs! blokjesversie



Inhoud en doel van nmbrs!

Nmbrs! bestaat uit 100 blokjes met de getallen 1 t/m 100 en 4 jokers.

Nmbrs! wordt gespeeld met 2 tot 6 spelers. Het spel wordt gespeeld in een aantal speelronden dat de spelers bij het begin afspreken.

De bedoeling van het spel is dat je logische getalreeksen legt en als eerste al je blokjes kwijtraakt. De andere spelers krijgen dan strafpunten voor de blokjes die zij nog over hebben. De speler die na het afgesproken aantal speelronden de minste strafpunten heeft, is de winnaar van nmbrs!

De 6 spelregels van nmbrs!

1. Het begin van het spel.

Doe aan het begin van het spel alle blokjes in de zak of leg de blokjes omgekeerd op tafel: dit is de 'pot'.

De eerste speelronde trekken alle spelers een blokje uit de pot; degene met het hoogste nummer mag beginnen. Elke volgende speelronde begint de winnaar van de vorige ronde.

Alle spelers nemen aan het begin 7 blokjes uit de pot (bij twee spelers: 9 blokjes). Zet de blokjes rechtop voor je op tafel zodat de andere spelers jouw blokjes niet kunnen zien.

Er wordt om beurten gespeeld met de wijzers van de klok mee.

2. Het begin van je beurt; reeksen leggen.

In het spel moet je proberen om logische getalreeksen te vormen. Zo'n reeks bestaat altijd uit 3 of meer blokjes. Voorbeelden zijn gegeven in de figuur 1.

Aan het begin van elke beurt trek je altijd eerst 2 blokjes uit de pot. Uitzondering: deze 2 blokjes pak je niet als je bij spelregel 5 het weggegooide blokje van de vorige speler, plus een extra blokje, hebt gepakt.

Als je daarna met jouw blokjes reeksen kunt maken, dan mag je die op tafel leggen.

3. Tijdens je beurt: blokjes aanleggen bij andere reeksen.

Als je een eigen reeks hebt gelegd dan mag je blokjes aanleggen bij andere reeksen, die al op tafel liggen. Voor het aanleggen heb je de volgende 4 mogelijkheden.

- Blokjes vóór of achter een reeks toevoegen. Zie figuur 5: in dit voorbeeld worden de blokjes '4' of '20' toegevoegd.
- Blokjes in een bestaande reeks tussenvoegen. Zie figuur 4: de blokjes '65' en '75' worden in de reeks tussengevoegd.

- Met je blokjes dwars op een reeks een nieuwe reeks maken. Zie figuur 2: in dit voorbeeld wordt met de blokjes '28' en '32' een nieuwe reeks gemaakt.
- Met een blokje twee reeksen koppelen. Zie figuur 3: met blokje '25' worden de twee bestaande reeksen gekoppeld; hiermee wordt trouwens een nieuwe reeks gemaakt.

4. Tijdens je beurt: jokers ruilen.

Als je een eigen reeks hebt gelegd dan mag je jokers die op tafel liggen, inruilen. Stelt een joker bijvoorbeeld het getal '35' voor en jij hebt het blokje '35', dan mag je de joker voor dat blokje inruilen.

Je moet de ingeruilde joker in dezelfde beurt weer in een reeks op tafel gebruiken: met de joker een nieuwe reeks maken of de joker bij een bestaande reeks aanleggen.

5. Het einde van je beurt.

Aan het einde van je beurt moet je altijd één van je blokjes kiezen om weg te gooien.

Leg het blokje dat je weggooit open op tafel en noem daarbij het nummer van het blokje.

Spelers die dit blokje willen hebben, kloppen zo snel mogelijk op tafel. De eerste speler die klopt, mag het blokje hebben. Wie het blokje pakt, moet ook een extra blokje uit de pot nemen.

Als niemand het blokje wil hebben, dan wordt dit omgekeerd naast het spel weggelegd, dus niet vermengd met de blokjes in de pot.

Nu is de volgende speler aan de beurt: zie spelregel 2.

Je laatste blokje: als je al jouw blokjes in reeksen zou kunnen wegleggen, dan moet je toch altijd één blokje overhouden om aan het einde van je beurt weg te gooien. Als je dat lukt, heb je gewonnen! Ga dan naar spelregel 6.

6. Het einde van de speelronde.

Als een speler uit is, dan tellen de andere spelers de blokjes die zij nog hebben; een joker telt hierbij voor 3. Tel dit per speler bij het totaal aantal strafpunten op.

Nu start een nieuwe speelronde: begin weer bij spelregel 1.

Wanneer alle ronden zijn gespeeld, is de speler met de minste strafpunten de winnaar!

Spelregels

nmbrs! blokjesversie

Antwoorden op veelgestelde vragen

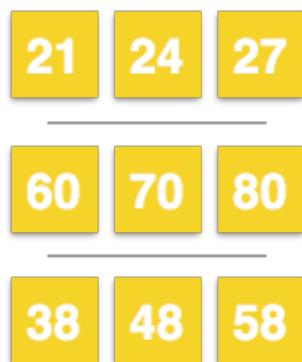
- Reeksen moeten in alle richtingen altijd uit minimaal 3 blokjes bestaan.
- Je mag de joker voor elk getal tussen 1 en 100 gebruiken.
- Je mag de joker al gebruiken in de eerste reeks die je legt.
- Als je zelf nog geen reeks hebt gelegd dan mag je geen jokers ruilen.
- Je mag blokjes aanleggen bij de reeksen van andere spelers.
- Je vult jouw blokjes niet opnieuw aan als je een reeks op tafel hebt gelegd of blokjes bij andere reeksen hebt aangelegd; het is tenslotte de bedoeling van het spel om al je blokjes zo snel mogelijk kwijt te raken.
- Je moet bij spelregel 5 ook een blokje weggooien als je in je beurt geen enkel blokje kon spelen.

Welke getalreeksen zijn toegestaan?

Bij geldige reeksen blijft het verschil tussen 2 blokjes gelijk, bijvoorbeeld 30 – 40 – 50 of 47 – 67 – 87. Andere voorbeelden van geldige reeksen zijn gegeven in de figuren 1 t/m 6.

Niet toegestaan zijn 'sometjes': bijvoorbeeld de reeks 13 – 17 – 30 ($13 + 17 = 30$) mag niet.

De spelers kunnen met elkaar afspreken welke getalreeksen verder zijn toegestaan, afhankelijk van het rekenniveau van de spelers. Je kunt bijvoorbeeld ook reeksen leggen van kwadraten, priemgetallen etc.



Figuur 1. Voorbeelden van geldige reeksen

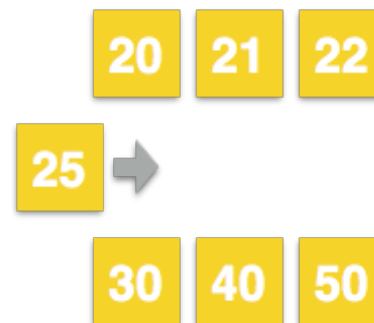


Figuur 2: Aanleggen in dwarsrichting

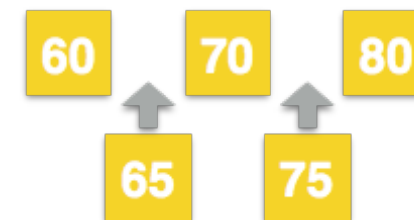
Eenvoudige versie voor jonge kinderen: alleen de blokjes 1 - 50

De eenvoudige versie van nmbrs! kan worden gespeeld met kinderen die nog niet goed tot 100 kunnen rekenen. De volgende spelregels zijn anders:

- Er wordt gespeeld met de blokjes 1 t/m 50 en de 4 jokers.
- Aan het begin krijgt elke speler 5 blokjes.
- Je mag altijd bij bestaande reeksen aanleggen of de joker ruilen, ook als je zelf nog geen reeks hebt gelegd.
- Bij spelregel 5 mogen de jongste kinderen als eerste kijken of ze het weggegooide blokje willen hebben.
- Bij spelregel 5 mag het laatste blokje gewoon in een reeks op tafel worden gelegd.
- Bij spelregel 6 worden de strafpunten niet geteld; elke speelronde heeft een winnaar.



Figuur 3. Reeksen koppelen



Figuur 4. Tussenvoegen



Figuur 5. Aanleggen