



# Spielregeln für nmbrs!



## KURZANLEITUNG

1. Nmbrs! besteht aus 104 Spielkarten in den Farben rot, grün, blau und orange. 100 der Karten sind von 1-100 durch nummeriert. Außerdem gibt es 4 Joker (**Abbildung 1**). Die Joker können jeder der Nummernkarten ersetzen.
2. Jede der Nummernkarten hat einen Wert zwischen 1 und 3 Punkten, je nachdem wie schwer die Karte zu spielen ist. Der Wert einer Karte befindet sich in den kleinen Kreisen (**Abbildung 2**). Die Joker haben den Wert "0".
3. Nmbrs! kann mit 2 bis 8 Spielern gespielt werden. Jeder Spieler erhält zu Beginn 50 Punkte.
4. Das Spiel besteht aus einer oder mehreren Spielrunden. Zu Beginn jeder Spielrunde werden die Karten gemischt und ausgeteilt. Jeder Spieler erhält 7 Karten (bei zwei Spielern erhält jeder 9 Karten).
5. Die restlichen Karten werden verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Anschließend wird die oberste Karte aufgedeckt und offen neben den Stapel gelegt.
6. Gespielt wird in Uhrzeigersinn.
7. Ist ein Spieler an der Reihe muss er zuerst eine Karte ziehen. Er kann entscheiden, ob er die oberste Karte des offenen oder des verdeckten Stapels nehmen möchte. Falls der Spieler die oberste Karte des offenen Kartenstapels nicht nehmen möchte, haben die anderen Spieler der Reihe nach (im Uhrzeigersinn) die Möglichkeit diese Karte zu nehmen. Nimmt ein anderer Spieler die oberste Karte vom offenen Kartenstapel, muss er auch eine zusätzliche Karte vom verdeckten Stapel nehmen. Nun kann der Spieler, der gerade an der Reihe ist, erneut entscheiden, ob er die oberste Karte vom offenen Stapel nehmen möchte.
8. Der Spieler muss nun versuchen mit den Karten auf seiner Hand eine logische Reihe zu bilden. Eine Reihe besteht aus mindestens 3 Karten. Wenn er eine Reihe auf der Hand hat, kann er sie jetzt auf den Tisch legen. Beispiele für zulässige Reihen sind in **Abbildung 3**.
9. Hat ein Spieler einmal eine Reihe auf den Tisch gelegt, kann er in diesem und auch allen weiteren Zügen einzelne Karten an bereits bestehende Reihen anlegen. Diese Reihen müssen nicht unbedingt eigene sein, sondern können auch von anderen Spielern gelegt worden sein. Die einzelnen Karten können zum Beispiel an Anfang oder Ende einer Reihe angelegt (**Abbildung 4**) oder eingefügen (**Abbildung 5**) werden. Man kann auch Karten seitlich an eine Reihe anlegen (**Abbildung 6**) oder Reihen verbinden (**Abbildung 7**). Es müssen dadurch jedoch immer Reihen aus mindestens 3 Karten entstehen.
10. Jedes Mal, wenn eine neue Reihe oder einzelne Karten gespielt werden, werden die Werte der gespielten Karten addiert. Das Ergebnis wird zum aktuellen Punktestand addiert. Karten, die bereits auf dem Tisch lagen, werden nicht nochmal berechnet.
11. Die Punkte werden verdoppelt, wenn die Karten einer Reihe alle die gleich Farbe, oder alle unterschiedliche Farben besitzen. Diese Regel gilt auch für einzeln angelegte Karten.
12. Joker können während eines Zuges durch die entsprechende Karte ersetzt werden. Man bekommt jedoch keine Punkte dafür. Der Joker muss in dem gleichen Zug in einer anderen Reihe verwendet werden und darf nicht aufgehoben werden.
13. Es werden keine neuen Karten für gespielte Reihen oder einzeln angelegte Karten auf die Hand aufgenommen. Der Zug wird dadurch beendet, dass eine Karte von der Hand auf den offenen Stapel abgelegt werden muss. Selbst wenn alle Karten als Reihe gespielt werden könnten.
14. Spielt ein Spieler seine letzte Karte ist diese Spielrunde zu Ende. Die anderen Spieler addieren die Werte aller Karten auf der Hand. Diese werden dann von ihrem Punktestand abgezogen.
15. Der Spieler, welcher nach dem Ende einer Runde 100 Punkte oder mehr erreicht hat, ist der Gewinner. Sollten mehrere Spieler mehr als 100 Punkte haben, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl. Sollte noch kein Spieler die 100 Punkte erreicht haben, wird eine neue Runde gespielt (Regel 4).

## REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE

Für erfahrene Spieler sind hier nur ein paar Regeln, die die Zulässigkeit der Reihen angeht.

Eine Reihe muss immer auf "0" enden, wenn sie rückwärts gezählt werden. Ein Beispiel für solch eine Reihe ist 10-20-30 (Abbildung 3). Zählt man diese Reihe rückwärts bekommt man 30-20-10-0. Alle üblichen Multiplikationsreihen folgen dieser Regel. Siehe die Reihen in den Abbildungen 3-7. Ein Beispiel für eine unzulässige Reihe ist 14-20-26 (Abbildung 3). Zählt man diese rückwärts bekommt man eine "2": 26-20-14-8-2. Eine zulässige Reihe kann auch mit einer "1" beginnen. Beispiele solcher Reihen sind in Abbildung 8, zum Beispiel 11-16-21. Zählt man diese Reihe rückwärts bekommt man 21-16-11-6-1. Eine Reihe aus ungerade Zahlen (1-3-5-7-...) fällt ebenso unter diese Regel. Die Reihe 14-20-26 (Abbildung 3) folgt dieser Regel nicht und ist immer noch unzulässig.

## VEREINFACHTE VERSION VON NMBRS!

Die vereinfachte Version von nmbrs! kann sehr gut mit jüngeren Spielern gespielt werden, welche gerade erst beginnen Multiplikationsreihen zu lernen, oder noch nicht sicher bei Rechnungen bis 100 sind. Die Regeln 1-15 werden wie folgt verändert:

- Es wird nur mit den Karten 1-50 und den 4 Jokern gespielt (Regel 1).
- Jeder Spieler erhält zu Beginn statt 50 Punkten nur 20 Punkte (Regel 3).
- Jeder Spieler erhält nur 5 Karten auf die Hand (2 Spielern: jeder 7 Karten).
- Wenn die Punkte gezählt werden, verwendet man nicht die Kartenwerte 1-3 (Regel 10), sondern einfach die Anzahl der gespielten Karten.
- Sind alle Karten einer Reihe in der gleichen Farbe werden die Punkte für diese Reihe weiterhin verdoppelt (Regel 11).
- Am Ende des Spielzuges muss keine Karte abgeworfen werden (Regel 13).

Eine ausführlichere Spielanleitung und weitere Erklärungen finden sie auf [www.nmbrs.info](http://www.nmbrs.info)  
For rules in other languages: see our website [www.nmbrs.info](http://www.nmbrs.info)

Abbildung 1: Joker



Abbildung 2: Werte der Karten



Abbildung 4: anlegen



Abbildung 5: einfügen



Abbildung 3: zulässige Reihen



Abbildung 6: seitlich anlegen



Abbildung 7: Reihen verbinden



Abbildung 8: zulässige Reihen B

