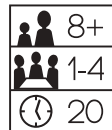


НОМЕР 9



ПРАВИЛА ИГРЫ

Автор игры: Петер Вихманн
Иллюстрации: Fiore GmbH

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

- ♦ 80 жетонов-номеров
(по 8 жетонов с каждым из номеров от «0» до «9»)
- ♦ 20 карт
(по 2 с каждым из номеров от «0» до «9»)



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок создаёт свою композицию из жетонов-номеров — при этом наборы жетонов у всех одинаковые. Жетоны нужно стараться положить на максимально высокий уровень, ведь чем выше лежит жетон и чем больше номер на нём — тем больше очков он принесёт в конце игры. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

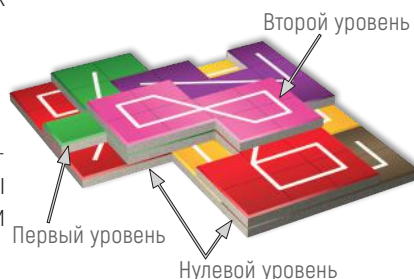
Донышко коробки с органайзером поместите в центр стола. Убедитесь, что все жетоны разложены в органайзере по порядку.

Перемешайте 20 карт и положите их в виде стопки рубашкой вверх рядом с коробкой.



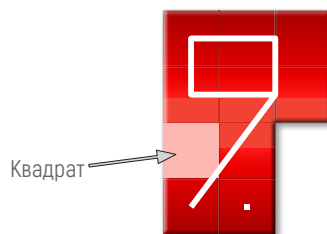
Уровни

Все жетоны, которые соприкасаются с поверхностью стола, — это жетоны нулевого уровня. Жетоны, которые в ходе игры выкладываются на жетоны нулевого уровня, становятся жетонами первого уровня и т. д.



Квадраты

Каждый жетон разделён на квадраты. Количество квадратов на жетоне никак не соотносится с номером на нём. Квадраты нужны лишь для того, чтобы обозначать границы, по которым можно присоединять другие жетоны.



ХОД ИГРЫ

Игра состоит из 20 раундов.

В начале каждого раунда один из игроков открывает верхнюю карту стопки, вслух называет номер на ней и кладёт карту в сброс лицевой стороной вверх.

Затем все игроки берут из коробки по жетону с соответствующим номером и одновременно думают, как лучше его расположить в своей композиции.

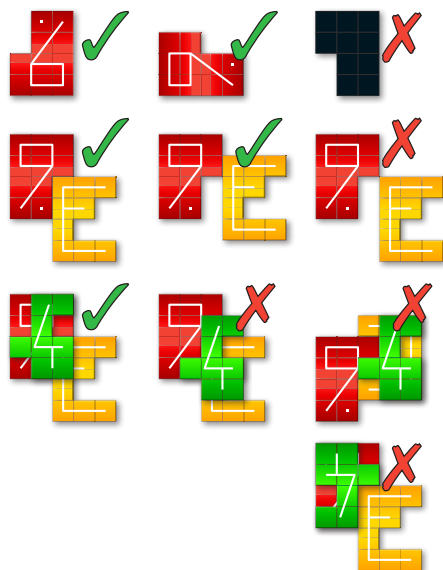
В первом раунде каждый игрок просто кладёт жетон перед собой стороной с номером вверх — его можно ориентировать любым способом, но в ходе игры поворачивать его (и всю композицию) нельзя.

Оставьте достаточно свободного места вокруг первого жетона для жетонов, которые вы будете присоединять в процессе игры.

Правила размещения жетонов:

1. Жетон можно выкладывать вертикально, горизонтально и "вверх ногами", но при этом всегда только стороной с номером вверх.
2. Если вы хотите выложить жетон на уровень, на котором уже лежит один из ваших жетонов, то они должны соприкасаться между собой хотя бы одной стороной квадрата. Это правило касается всех уровней: хотя бы одна сторона квадрата жетона должна соприкасаться с другим жетоном (если это не первый жетон на уровне).
3. Чтобы положить жетон на первый уровень (и выше), убедитесь, что он будет полностью лежать на жетонах предыдущего уровня: нельзя выкладывать жетоны так, чтобы они свисали или лежали на отверстиях в жетонах предыдущего уровня. Кроме этого, жетон должен лежать на квадратах как минимум двух жетонов предыдущего уровня. Нельзя класть жетон так, чтобы он лежал только на одном жетоне предыдущего уровня.

Когда все игроки выложили жетоны, раунд заканчивается и игроки начинают следующий раунд, открыв новую карту с номером.



Общие замечания

- Не обязательно выкладывать жетон на самый высокий доступный уровень. Старайтесь думать наперёд и подготовьте надёжную базу для следующих жетонов.
- Во время раунда вы можете примерять разные позиции для жетона, но как только вы сделали свой выбор, двигать жетон уже нельзя.
- Из коробки можно доставать только жетон с тем номером, который выпал на карте. Нельзя доставать другие жетоны, чтобы примерить, подойдут ли они к композиции позже.
- Если игрок слишком долго думает над размещением своего жетона, другие игроки могут засечь одну минуту — за это время этот игрок должен принять решение.
- Будьте изобретательны и принимайте решения самостоятельно. Помните: игрок, копирующий чужую композицию, никогда не получит больше очков, чем другие.
- Играйте честно, не нарушайте правила. По возможности в конце раунда постарайтесь проверить, не нарушили ли ваши соперники правила.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда в стопке больше нет карт с номерами.



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игроки по очереди подсчитывают очки за жетоны, разбирая составленную композицию сверху вниз.

Номер на жетоне — это его значение. Оно умножается на уровень, на котором был размещён этот жетон.

Важно: Жетоны, лежащие на нулевом уровне (непосредственно на поверхности стола), не приносят очков!

Игрок, набравший наибольшее количество очков, объявляется победителем. В случае ничьей игроки разделяют победу.

Пример: 8 на втором уровне приносит $8 \times 2 = 16$ очков, а 9, 4 и 7 на первом уровне приносят $9 \times 1 + 4 \times 1 + 7 \times 1 = 20$ очков, жетоны на нулевом уровне (1, 3 и 9) не приносят очков

«НОМЕР 9» ДЛЯ ОДНОГО

Для игры в одиночном режиме используются те же правила, но цель игры — превзойти себя, а не других игроков. 100 очков и выше — это прекрасный результат!



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

Лицензировано с разрешения
ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG.
Все права защищены. © 2017 ABACUSSPIELE
Verlags GmbH & Co. KG Frankfurter Str. 121
63303 Dreieich, Germany

