

# NMBR 9

POR

Um jogo para 1–4 jogadores, a partir dos 8 anos.

## COMPONENTES DO JOGO

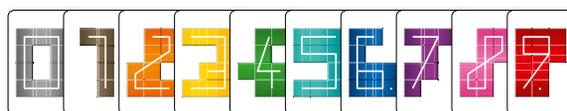
80 fichas numeradas

8 fichas de cada número (de “0” a “9”)



20 cartas numeradas

2 cartas de cada número (de “0” a “9”)



## OBJETIVO DO JOGO

No *NMBR 9*, cada jogador usa as mesmas fichas numeradas para formar o seu expositor. Ao fazer isso, ele tenta colocar cada ficha no nível mais alto possível – quanto mais alto for o nível da ficha colocada, mais pontos serão dados no final da partida. O jogador com o maior número de pontos ganha.

## PREPARAÇÃO

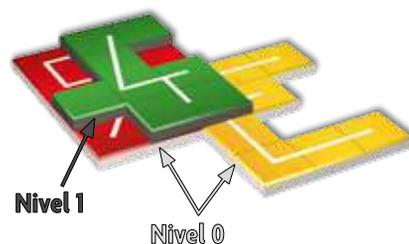
Mantenha as 80 fichas numeradas na bandeja da caixa, organizadas por número, em local de fácil acesso para todos os jogadores.

Embaralhe as 20 cartas numeradas e coloque-as, viradas para baixo, numa pilha no meio da mesa.



## Níveis

Qualquer ficha numerada que for colocada diretamente sobre a superfície da mesa, durante a partida, estará no nível 0. Mais adiante, quando mais fichas numeradas forem colocadas sobre as fichas de nível 0, aquelas estarão no nível 1 e assim por diante.



## Quadrados

Cada ficha numerada está dividida em quadrados. O número de quadrados de uma ficha não tem nada a ver com o número na ficha. Os quadrados apenas indicam as possíveis posições nas quais fichas adicionais podem ser conectadas ou sobrepostas.

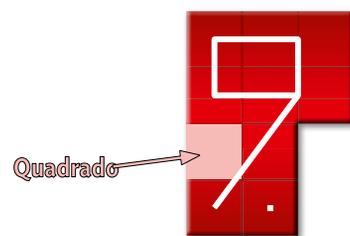
## A PARTIDA

A partida dura 20 rodadas (rondas).

No início de cada rodada, um dos jogadores compra a carta numerada do topo da pilha de compra e anuncia, em voz alta, o número indicado. Depois, ele coloca a carta, virada para cima, sobre a pilha de descarte.

Agora, todos os jogadores pegam da caixa uma ficha que tem o número recém-anunciado e, ao mesmo tempo, pensam na melhor posição para encaixar a ficha no seu expositor.

Na primeira rodada, o jogador simplesmente coloca a ficha numerada à sua frente, em qualquer direção, deixando o lado com o número virado para cima. O jogador deve deixar um espaço livre à volta da ficha para poder colocar outras fichas mais tarde.



## Normalmente, aplicam-se as seguintes regras de posicionamento:

1. A ficha numerada é sempre colocada com o lado do número virado para cima, mas a direção da ficha é livre.
2. Se o jogador quiser colocar a ficha numerada num nível onde houver outra ficha posicionada, pelo menos um lado de um quadrado desta ficha deverá ficar adjacente a um quadrado da ficha que já foi colocada (preste atenção ao posicionamento).
3. Se o jogador quiser colocar uma ficha numerada no nível 1 ou mais alto, a ficha deverá cobrir por completo os quadrados das fichas numeradas que estão no nível inferior (preste atenção ao posicionamento). Por isso, o jogador não pode colocar fichas em lugares onde não haja quadrados embaixo. Consequentemente, não é permitido colocar as fichas de uma maneira que sobressaiam ou fiquem sobre as lacunas.



Além disso, a nova ficha numerada deve ficar sobre os quadrados de, no mínimo, duas fichas numeradas. Por isso, a nova ficha nunca poderá ficar sobre apenas uma ficha.

**Atenção:** a segunda regra de posicionamento aplica-se a todos os níveis. Pelo menos um lado de um quadrado de qualquer ficha adicional que será colocada num nível tem que ficar adjacente a um quadrado de uma ficha já colocada.

Quando todos os jogadores tiverem colocado a ficha numerada nos seus expositores, a rodada atual termina e os jogadores compram outra carta numerada para a próxima rodada.

## Dicas gerais

- Uma ficha numerada não precisa de ser colocada no maior nível existente. O jogador pode escolher em que nível quer colocar cada ficha.
- Durante uma rodada, o jogador pode tentar maneiras diferentes de encaixar a ficha numerada no seu expositor. Mas depois de tomar a decisão, a ficha não poderá ser movida novamente.
- O jogador pode pegar apenas a ficha numerada anunciada na rodada atual. O jogador não pode usar outras fichas para tentar ver se é interessante comprá-las mais tarde.
- Se um jogador demorar muito para colocar a ficha, os outros jogadores podem forçá-lo a colocar a ficha no minuto seguinte.
- Jogar é ser criativo: se alguém copiar o expositor de outro jogador, nunca ganhará mais pontos do que os outros jogadores.

## FINAL DA PARTIDA

A partida termina depois da rodada em que a pilha de compra se esgotou.

## PONTUAÇÃO

Começando por qualquer participante, um jogador depois do outro soma os pontos do seu expositor. Para isso, o jogador desmontará o seu expositor, de cima para baixo, somando pontos de acordo com as fichas numeradas e anotando os resultados, caso seja necessário.

**Aplicam-se as seguintes regras de pontuação:** O número na ficha é multiplicado pelo nível.

**Importante:** Isto significa que as fichas numeradas que estão no nível 0 são multiplicadas por 0 e resultam em 0 pontos. Elas não contam para a pontuação.

O jogador com o maior número de pontos vence. Em caso de empate, os jogadores empatados dividem a vitória.

## PARTIDA SOLITÁRIA

NMBR 9 pode ser jogado por uma única pessoa. As regras são as mesmas de uma partida com vários participantes. No entanto, o objetivo da partida é superar o próprio recorde. Cem pontos ou mais é uma ótima pontuação.



**Exemplo:** Um "8" no nível 2 pontua  $8 \times 2 = 16$  pontos.

**Autor:** Peter Wichmann • **Ilustração:** Fiore GmbH • **Editor:** David Esbri  
**Tradução:** Rodrigo Sponchiado Uemura • **Adaptação gráfica:** Ceci RC



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

Distribuído no Brasil pela  
DEVIR LIVRARIA LTDA  
R. Teodureto 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 Carreiros  
Escritório 2, Olhos de Água  
2950-554 Palmela - www.devir.pt  
devir.pt@devir.com  
Tel: (351) 212 139 440



Todos os direitos reservados.  
© 2017 ABACUSSPIELE Verlags  
GmbH & Co. KG  
Frankfurter Str. 121  
63303 Dreieich, Alemanha.  
Fabricado na Alemanha.  
Art.-Nr.: 04171