

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



NMBR 9

Un jeu de réflexion pour 1 à 4 joueurs, à partir de 8 ans

MATÉRIEL

80 tuiles Chiffre
8 de chaque chiffre



20 cartes Chiffre
2 de chaque chiffre



APERÇU DU JEU

Dans **NMBR 9**, les joueurs constituent chacun leur pile de tuiles Chiffre.. Plus les tuiles sont à un niveau élevé, plus elles rapportent de points. À la fin de la partie, le joueur qui a gagné le plus de points l'emporte.

PRÉPARATION

Triez les tuiles par chiffre et placez-les dans la boîte de jeu, chaque chiffre à sa place. Tous les joueurs doivent y avoir accès.

Mélangez les cartes et placez le paquet face cachée à côté de la boîte.



CONCEPTS DE BASE

Niveaux

Pour constituer votre pile, vous placerez des tuiles sur la table et au-dessus d'autres tuiles. Toutes les tuiles posées directement sur la table sont au Niveau 0. Les tuiles posées directement sur le Niveau 0 sont au Niveau 1, les tuiles posées directement sur le Niveau 1 sont au Niveau 2, etc.

Grilles

Chaque tuile représente une grille qui détermine la manière de la placer par rapport à vos autres tuiles. Lorsque vous placez une tuile, sa grille doit s'aligner avec celles de vos autres tuiles.



DÉROULEMENT DU JEU

Un joueur retourne la carte du dessus du paquet et la pose face visible à côté de ce dernier. Chaque joueur prend ensuite une tuile correspondant au chiffre indiqué sur la carte retournée. Placez votre tuile dans votre pile en respectant les règles de placement des tuiles (au dos de ce Feuillet de règles).

Continuez de retourner des cartes et de placer des tuiles jusqu'à ce que le paquet soit épuisé.

Remarque : Vous pouvez orienter la première tuile de votre pile comme vous le souhaitez, mais le **côté chiffre** doit toujours être **visible**.

Placement d'une tuile

Vous pouvez placer une tuile sur **n'importe quel niveau** de votre pile, à condition de respecter les règles suivantes :

- Le **côté chiffre** de la tuile doit être **visible**. Vous pouvez orienter la tuile comme vous le souhaitez tant que sa grille est alignée avec celles de vos autres tuiles.



- La tuile doit être adjacente à une autre tuile de son niveau. Deux tuiles sont adjacentes lorsqu'elles ont un bord en commun (un coin ne suffit pas). La première tuile placée sur un Niveau n'a pas besoin de respecter cette règle.



- Une tuile du Niveau 1 ou supérieur doit **chevaucher au moins deux** tuiles du Niveau directement inférieur. Aucune partie de la tuile ne doit se retrouver au-dessus d'un vide.



- Pendant que vous réfléchissez à la façon dont vous allez placer votre tuile, vous pouvez la manipuler librement ; mais une fois qu'elle est posée, vous ne pouvez plus la déplacer.

Remarque : Il vous faudra visualiser à l'avance la manière dont vous placerez vos futures tuiles. Vous ne pouvez pas en prendre dans la boîte pour anticiper vos prochains placements.

SCORE DE FIN DE PARTIE

Une fois que la dernière carte du paquet a été retournée et que les joueurs ont tous placé la tuile correspondante, la partie prend fin et chacun calcule ses points.

Pour ce faire, retirez une par une les tuiles de votre pile, en commençant par le Niveau le plus élevé et en continuant de haut en bas. À chaque fois que vous retirez une tuile, ajoutez les points qu'elle vous rapporte à votre score et notez le résultat.

Chaque tuile rapporte un nombre de points égal à **son chiffre multiplié par son Niveau**.

Remarque : Les tuiles posées directement sur la table (Niveau 0) valent 0 point.

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés partagent la victoire.

PARTIE EN SOLITAIRE

Vous pouvez jouer seul à **NMBR 9**. Les règles ne changent pas : votre but est de remporter le plus de points possible. Combien de points parviendrez-vous à obtenir ? Jusqu'à quel niveau réussirez-vous à monter ?

CRÉDITS

Conception du jeu : Peter Wichmann

Graphismes : Fiore GmbH

Production : Jean-François Gagné

Relecture : Alexandar Ortloff

Édition : Steven Kimball

Version Française

Traduction : Pauline Marcel pour Edge Entertainment

Relecture : Elodie Nelow

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

Z-MANTM
games

www.ZManGames.com

EDGE



Un « 8 » placé au Niveau 2
vaut $(8 \times 2 =) 16$ points.