



# Spelregels nmbrs!

## SNEL STARTEN MET NMBRS!

- Nmbrs! bestaat uit 104 speelkaarten in de kleuren rood, groen, blauw en oranje: 100 kaarten genummerd 1-100 en 4 jokers (figuur 1). De jokers mogen voor alle nummers 1-100 worden gebruikt.
- Elke kaart heeft een waarde van 1, 2 of 3 punten afhankelijk van de moeilijkheid van de kaart. De waarde staat omcirkeld op elke kaart: zie figuur 2. De waarde van de jokers is 0 punten.
- Nmbrs! kan worden gespeeld met 2 tot 8 spelers. Alle spelers starten met 50 punten.
- Het spel bestaat uit één of meer speelronden. Schud aan het begin van een speelronde alle kaarten en deel 7 kaarten aan de spelers (bij twee spelers: 9 kaarten).
- Leg de overgebleven kaarten in het midden: de gesloten stapel. Leg de bovenste kaart er omgekeerd naast: de open stapel.
- Speel om de beurt met de wijzers van de klok mee.
- Pak aan het begin van je beurt een kaart van de open of van de gesloten stapel. Als je aan het begin van je beurt de kaart op de open stapel niet wilt hebben, dan mogen de spelers na jou (met de wijzers van de klok mee) beslissen of ze deze kaart willen. De speler, die de kaart wil, moet ook een extra kaart van de gesloten stapel pakken. Vervolgens moet degene, die aan de beurt was, alsnog een kaart pakken; je mag hierbij kiezen of je de nieuwe bovenste kaart van de open stapel of die van de gesloten stapel neemt.
- Probeer met de kaarten, die je in je hand hebt, logische reeksen te vormen. Een reeks bestaat altijd uit minimaal 3 kaarten. Als je zo'n reeks hebt, mag je deze op tafel leggen. Voorbeelden van geldige reeksen: zie figuur 3.
- Nadat je met een reeks bent uitgekomen, mag je kaarten aanleggen bij de reeksen die op tafel liggen, ook aan de reeksen van andere spelers. Je mag kaarten aan reeksen toevoegen (figuur 4) of kaarten tussenvoegen (figuur 5). Je mag ook dwars op een bestaande reeks een nieuwe reeks maken (figuur 6) of reeksen koppelen (figuur 7). Reeksen moeten altijd in alle richtingen uit minimaal 3 kaarten bestaan!
- Tel, als je een reeks hebt gelegd of kaarten hebt aangelegd, de punten van de kaarten die je hebt gespeeld en tel de score bij jouw puntentotaal op. De kaarten, die al op tafel lagen, worden niet bij de score meegeteld!
- De punten tellen dubbel als je een reeks legt met kaarten die allemaal dezelfde kleur hebben of die juist allemaal verschillende kleuren hebben. Dit geldt ook voor kaarten die je aan bestaande reeksen aanlegt.
- Een joker, die op tafel ligt, mag je inwisselen als jij de kaart met het betreffende nummer hebt. Dit levert geen punten op. Je moet deze joker in dezelfde beurt weer in een reeks gebruiken.

- Nadat je een reeks hebt gelegd of kaarten hebt aangelegd, vul je de kaarten in je hand niet aan. Aan het einde van je beurt moet je altijd een kaart op de open stapel leggen. Ook als je al je kaarten zou kunnen uitspelen, moet je altijd je allerlaatste kaart op de open stapel leggen!
- Als je al je kaarten kwijt bent, heb jij deze speelronde gewonnen. De andere spelers trekken het totaal van de punten van de kaarten, die ze nog in hun hand hebben, van hun score af.
- De speler, die nu 100 punten of meer heeft, is de winnaar! Indien twee of meer spelers 100 punten hebben, wint degene met de meeste punten. Indien geen van de spelers 100 punten heeft, wordt een nieuwe ronde gespeeld (vanaf regel 4).

## SPELREGELS VOOR GEVORDERDEN

- Voor gevorderde spelers gelden extra regels met betrekking tot reeksen.
- Een geldige reeks moet precies bij "0" starten als je de reeks "terugrekent". De reeks 10-20-30 (figuur 3) is hiervan een voorbeeld: als je terugrekent krijg je: 30-20-10-0. Alle gewone tafels van vermenigvuldiging voldoen aan deze regel: zie de reeksen in de figuren 3-7. De reeks 14-20-26 in figuur 3 is dus niet geldig: deze reeks komt op "2" uit als je terugrekent: 26-20-14-8-2.
  - Een geldige reeks mag ook starten bij "1" als je de reeks "terugrekent". In figuur 8 zijn voorbeelden gegeven van reeksen die bij "1" starten, zoals 11-16-21: als je terugrekent krijg je: 21-16-11-6-1. Ook de reeks van de oneven getallen (1-3-5-7-...) is een voorbeeld van een reeks die aan deze regel voldoet. De reeks 14-20-26 (figuur 3) voldoet ook niet aan deze regel en is dus geen geldige reeks.

## EENVOUDIGE VERSIE VAN NMBRS!

- De eenvoudige versie van nmbrs! kan worden gebruikt bij jonge spelers die net beginnen met de tafels en nog niet goed tot 100 kunnen rekenen. Uitgaande van de regels 1-15 gelden de volgende regels:
- Er wordt gespeeld met de nummerkaarten 1 t/m 50 en de 4 jokers.
  - Er wordt niet gestart met 50 punten (regel 3), maar met 20 punten.
  - Elke speler krijgt niet 7 (regel 4), maar 5 kaarten (bij twee spelers: elk 7 kaarten).
  - Bij de bepaling van de score tel je niet de waardepunten van de kaarten (regel 10), maar het aantal kaarten dat je hebt gelegd. Gelijke of verschillende kleuren (regel 11) tellen nog steeds dubbel.
  - Je allerlaatste kaart (regel 13) hoeft niet op de open stapel te worden gelegd!

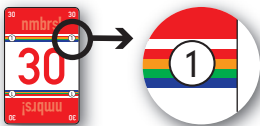
Lees voor een uitgebreide beschrijving de spelregels van nmbrs! op [www.nmbrs.info](http://www.nmbrs.info)  
For rules in other languages: see our website [www.nmbrs.info](http://www.nmbrs.info)

© 2009 A&KJ Productions

figuur 1: joker



figuur 2: waardepunten



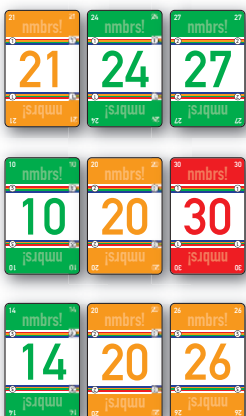
figuur 4: toevoegen



figuur 5: tussenvoegen



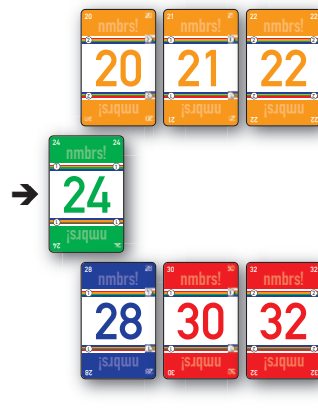
figuur 3: geldige reeksen



figuur 6: aanleggen in dwarsrichting



figuur 7: reeksen koppelen



figuur 8: geldige reeksen B

