

REGOLAMENTO

Materiali di gioco

1. Nmbrs! Comprende 104 carte da gioco colorate in rosso, verde, blu ed arancione: 100 carte numerate da 1 a 100 e 4 jolly (joker – figura 1). I jolly possono essere usati per sostituire qualsiasi numero da 1 a 100.
2. Ciascuna carta vale 1, 2 o 3 punti, a seconda della difficoltà con cui può essere giocata. Il valore della carta è indicato sulla carta all'interno di un cerchio: vedi figura 2. Il jolly vale zero punti.

Setup

3. Nmbrs! Può essere giocato da 2 a 8 giocatori. Ciascuno inizia con un totale di 50 punti.
4. Il gioco dura uno o più round. All'inizio di ciascun round mescolate tutte le carte e datene 7 ad ogni giocatore (9 carte nel caso in cui si giochi in due).
5. Posizionate il restante mazzo di carte al centro del tavolo a faccia in giù. Prendete la prima carta del mazzo e ponetela sul tavolo scoperta affianco al mazzo stesso: costituirà la prima carta del mazzo degli scarti.
6. I giocatori giocheranno a turno in senso orario.

Turno di gioco:

Pescare una carta.

- ✓ **Verificare se il giocatore di turno vuole pescare la carta in cima alla pila degli scarti in caso contrario la scelta passa ai giocatori non di turno.**
 - ✓ **Se il giocatore di turno non ha pescato la carta in cima agli scarti, allora pescherà una carta coperta**
7. Per iniziare il vostro turno pescate la prima carta o del mazzo coperto o di quello degli scarti. Se all'inizio del vostro turno non desiderate prendere la prima carta del mazzo degli scarti allora i giocatori che seguono in senso orario possono decidere se prendere o no la carta. Se decidono di prendere questa carta dovranno pescare anche una carta dal mazzo coperto. Dopodichè il giocatore di turno, che deve ancora pescare una carta, può decidere se pescare la nuova prima carta o dal mazzo degli scarti o dal mazzo coperto.

Giocare una sequenza di carte.

- ✓ **Si può giocare una sequenza di almeno 3 carte.**
 - ✓ **Se un giocatore ha già giocato, nello stesso turno o in precedenza, una sequenza allora può anche giocare una o più carte su altre sequenze già in gioco.**
 - ✓ **Calcolate il punteggio delle carte giocate.**
8. Provate a formare delle sequenze logiche con le carte che avete in mano.
Una sequenza è formata da tre o più carte. Se avete in mano una sequenza potete giocarla, se volete, ponendola sul tavolo.
Per esempi di sequenze valide, guardate la figura 3.
 9. Dopo che avrete giocato una sequenza completa, allora potrete nello stesso turno e in tutti i turni successivi aggiungere carte alle sequenze già esistenti, anche se giocate da altri giocatori. Potrete aggiungere carte all'inizio o alla fine di una sequenza (figura 4) o inserire carte all'interno di una sequenza (figura 5). Potrete anche giocare carte che incrocino una sequenza esistente per formarne una nuova (figura 6) o collegare tra loro delle sequenze

con le vostre carte. Le sequenze devono essere formate da almeno 3 carte in ogni direzione.

10. Ogni volta che create una sequenza o aggiungete carte a sequenze esistenti calcolate il punteggio della vostra giocata basato sul valore delle carte che avete giocato; il punteggio della giocata sarà sommato al vostro precedente punteggio. Le carte già in gioco non vengono considerate nel computo del vostro punteggio.
11. Il vostro punteggio viene raddoppiato se o tutte le carte giocate sono dello stesso colore o se sono tutte di colori diversi. Questa regola si applica anche alle carte che avete aggiunto a sequenze già esistenti.
12. È possibile rimpiazzare un jolly sul tavolo col numero che rappresenta. In ogni caso questa azione non vi farà guadagnare punti. Potrete poi utilizzare il jolly anche durante lo stesso turno in un'altra sequenza.

Scartare una carta

- ✓ **Si deve scartare una carta dalla mano.**

13. Dopo aver giocato una sequenza o aver aggiunto carte ad una sequenza esistente **NON** rimpiazzate le carte giocate nella vostra mano.
Ciascun turno termina scartando una carta nella pila degli scarti. Persino se avrete giocato tutte le vostre carte in sequenze dovete scartare l'ultima carta nella pila degli scarti.

Fine del round, fine della partita:

14. Quando giocate l'ultima carta della vostra mano, il round termina. Chi fa terminare il round ne è il vincitore e gli altri giocatori sottraggono dal loro punteggio complessivo il valore delle carte che hanno ancora in mano.
15. Se un giocatore ha raggiunto o superato i 100 punti ha vinto la partita. Se più giocatori hanno superato i 100 punti avrà vinto colui che ha totalizzato il punteggio più alto.
Se nessuno ha raggiunto i 100 punti si giocherà un altro round.

REGOLAMENTO AVANZATO

Per i giocatori esperti possono applicarsi regole aggiuntive riguardanti la validità delle sequenze.

1. Una sequenza valida deve iniziare esattamente da "0" quando si conta la sequenza "a ritroso" (in ordine decrescente). La sequenza 10-20-30 (figura 3) è un esempio di sequenza valida perché contandola a ritroso si ottiene 30-20-10-0.
Tutte le comuni tabelle di moltiplicazione applicano questa regola: confrontate le sequenze nelle figure 3-7. Invece la sequenza 14-20-26 in figura 3 non è valida: contando la sequenza in ordine decrescente questa inizia da "2": 26-20-14-8-2.
2. Una sequenza valida può anche iniziare da "1" quando si conta a ritroso la sequenza.
Esempi di sequenza che partono da "1" sono forniti in figura 8, come 11-16-21: contando la sequenza a ritroso si ottiene 21-16-11-6-1. La sequenza di numeri dispari (1-3-5-7-...) è un altro esempio di sequenza che applica questa regola.
La sequenza 14-20-26 (figura 3) non soddisfa questa regola e pertanto non è una sequenza valida.

VERSIONE SEMPLIFICATA DI NMBS!

La versione semplificata di nmbs! Può essere giocata dai giocatori più giovani che hanno appena iniziato ad imparare le tabelline e che non riescono a calcolare molto bene sino a 100.

si applicano le normali regole da 1 a 15 con le seguenti eccezioni:

1. Sono utilizzate solo le carte da 1 a 50 ed i quattro jolly.
2. Ciascun giocatore parte con 20 punti invece di 50 (regola 3).
3. Ciascun giocatore inizia con 5 carte invece che con 7 (regola 4); con due soli giocatori ciascuno prende 7 carte.
4. Quando si conta il punteggio non si conta il valore delle carte (regola 10) ma solo il numero di carte giocate. Le carte di colori uguali o tutti differenti (regola 11) continuano ad essere raddoppiate.
5. Non si deve scartare l'ultima carta da mano negli scarti.

Traduzione a cura di Massimiliano Cretara

