



**LERNE SPIELERISCH DEN KREATIVEN UMGANG MIT ZAHLEN.**

## ZIEL DES SPIELS

Ziel ist es, mit Hilfe von Karten- und Würfelkombinationen rechnerisch die Zahl 9 zu erreichen. Sobald ein Spieler keine Karten mehr im Spiel hat oder das Deck aufgebraucht ist, gewinnt der Spieler mit den meisten Karten. (Spielanleitung unten)

## SPIEL ELEMENTE

Get 9 besteht aus 6 Kartensätzen von 0 bis 12. Alle Zahlen dürfen in beliebigen Kombinationen eingesetzt werden. Bei 2 Spielern oder Einsteigern kann für ein schnelleres Spiel auch nur die Hälfte des Decks verwendet werden.

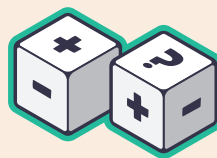


In diesem Spiel sind vier Würfel enthalten.

A - Zwei Würfel enthalten Symbole wie:



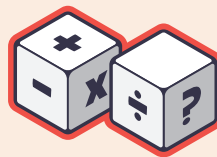
LEICHT



B - Zwei Würfel enthalten Symbole wie:



SCHWER



Das Fragezeichen erlaubt es, eine beliebige mathematische Funktion zu wählen, um mit mindestens zwei Karten auf 9 zu kommen.

Ein Leerzeichen bedeutet, dass der Spieler eine Runde aussetzen muss. Die Art und Anzahl der verwendeten Würfel hängt von der Spielstufe ab.

## SPIELBEGINN

Jeder Spieler kann sich freiwillig melden, um die Karten auszuteilen. Jeder Spieler erhält 8 Karten, die offen ausgelegt werden, so dass alle Spieler die Karten der anderen sehen können. Die übrigen Karten werden als Stapel in der Mitte platziert.



## TO PLAY THE GAME

Der Spieler links vom Kartengeber zieht eine Karte vom Stapel und fügt sie zu seinen Karten hinzu. Dann wirft der Spieler die Würfel.

Basierend auf dem Würfelwurf muss der Spieler eine Kombination finden, die aus mindestens zwei Karten besteht und die Summe 9 ergibt. Hat der Spieler eine solche Kombination gefunden, muss er die Berechnung den anderen Spielern zeigen. Anschließend legt der Spieler diese Karten auf seinen Berechnungsstapel. Danach gibt er die Würfel an den nächsten Spieler weiter.

Beispiele:

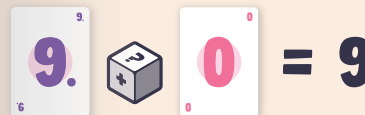
Ein Würfel:



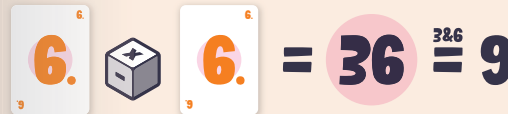
Zwei Würfel:



Zwei Würfel mit zwei Rechenschritten:

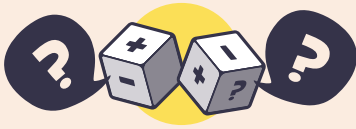


Rechnung mit Quersummen:

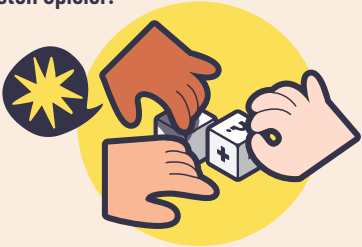


## WIE MAN STIEHLT

Findet ein Spieler keine passende Berechnung, kann er passen. Die anderen Spieler dürfen in diesem Fall stehen.



Der erste Spieler, der seine Hand auf die Würfel legt, darf stehen. Wenn keiner stiehlt, gehen die Würfel an den nächsten Spieler.



Ein Diebstahl muss mit den bereits geworfenen Würfeln und Karten erfolgen. Ist er erfolgreich, legt der Spieler die verwendeten Karten auf seinen eigenen Ablagestapel.

Verwendet ein Spieler nur einen Würfel, obwohl mehrere möglich gewesen wären, dürfen die anderen erneut stehen. Ein erfolgreicher Diebstahl erlaubt es, alle Karten inklusive der zuerst genutzten auf den eigenen Stapel zu legen.

## ENDE DES SPIELS



Nachdem ein Spieler keine Karten mehr im Spiel hat oder das Deck aufgebraucht ist, zählen alle Spieler ihre Ablagestapel. Der Spieler mit den meisten Karten in seinem Stapel gewinnt. Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler, der weniger offene Karten übrig hat.



## SPIELVARIANTEN JE NACH LEVEL

Die Regeln des Spiels bleiben gleich. Ein Spieler muss mit einer Kombination aus Würfeln und Karten auf 9 kommen. Für die Anfänger- und Mittelstufe haben Sie die Möglichkeit, einen oder zwei Würfel zu verwenden. Für die fortgeschrittene Stufe verwenden Sie immer zwei Würfel.

Anfänger / 1 oder 2 Würfel mit Beispielberechnungen:



11 (-) 2 = 9, oder  
6 (+) 3 = 9, oder  
7 (?) 2 = 9, oder  
12 (-) 3 = 9, oder  
5 (?) 4 = 9



11 (-) 4 (+) 2 = 9, oder  
3 (+) 3 (+) 3 = 9, oder  
8 (-) 0 (?) 1 = 9, oder  
7 (-) 4 (+) 6 = 9, oder  
4 (?) 5 (+) 0 = 9

Mittelstufe / 1 oder 2 Würfel mit Beispielberechnungen:



11 (-) 2 = 9, oder  
4 (?) 5 = 9, or  
9 (÷) 1 = 9



10 (-) 2 (+) 1 = 9, oder  
3 (x) 3 (?) 0 = 9, oder  
4 (÷) 4 (+) 8 = 9

oder mit Hilfe von zwei direkten Berechnungen, wie etwa:

11 (-) 2 = 9 und 6 (+) 3 = 9

Fortgeschritten / 2 Würfel + Quersummenberechnungen:



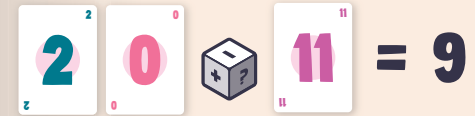
6 (x) 6 = **36** (Quersumme von 3&6 ist 9)

3 (x) 9 = **27** (Quersumme von 2&7 ist 9)

6 (x) 4 = **24** (2&4 ist 6) **6 (+) 3 = 9**

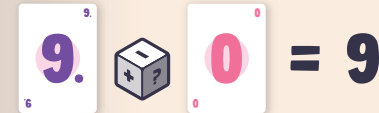
## KREATIVE ANREGUNGEN

Spieler können Zahlen kombinieren, um eine Berechnung zu erstellen, die mit neun endet.



## MIT NULLEN RECHNEN

Scheuen Sie sich nicht, die 0 zu verwenden – erlaubt ist jede Berechnung, die zu 9 führt.



## MULTIPLIKATIONSTABELLE

1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120
11	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132
12	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144

EIN SPIEL VON [WWW.GAMEKRAFT.US](http://WWW.GAMEKRAFT.US)