

GET 9 INSTRUCCIONES

- 2 min para aprender
- 15-20 min de juego
- Edades: 5 años en adelante
- 2-4 jugadores



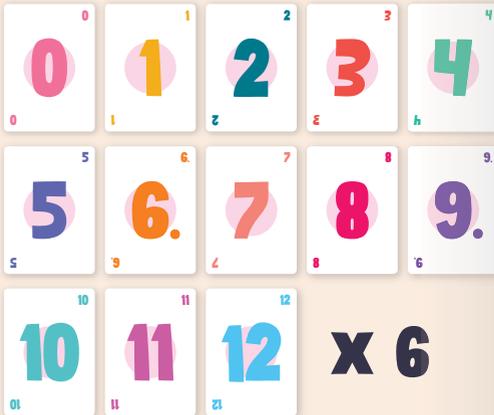
UNA FORMA DIVERTIDA Y ATRACTIVA DE PENSAR FUERA DE LO COMUN CON NUMEROS.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es llegar al número 9, utilizando combinaciones de cartas y dados. Después de que un jugador ya no tenga cartas en juego, o se haya agotado el mazo, el jugador con más cartas en su pila de cálculo gana (ver instrucciones a continuación).

ELEMENTOS DEL JUEGO

El juego consta de 6 conjuntos de cartas numéricas que van del 0 al 12. Puedes usar cualquiera de los números en cualquier combinación que funcione. Dos jugadores o jugadores de nivel principiante pueden usar la mitad del mazo para un juego más rápido.

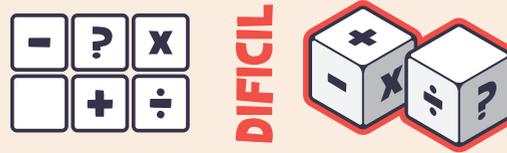


Hay cuatro dados incluidos en este juego.

A - Dos dados contienen símbolos como:



B - Dos dados contienen símbolos como:



? El signo de interrogación comodín significa que puedes seleccionar una función matemática de tu elección que te ayude a llegar a 9 usando un mínimo de dos cartas.

□ Un espacio en blanco significa que el jugador tendrá que saltarse un turno con ese lanzamiento de dados. El tipo y número de dados que uses depende del nivel en el que estés jugando.

PARA COMENZAR EL JUEGO

Cualquiera puede repartir las cartas: cada jugador recibe 8 cartas boca arriba, visibles para todos. Las restantes se colocan en una pila en el centro.



PARA JUGAR EL JUEGO

La persona que se sienta a la izquierda de la persona que repartió las cartas, toma una carta de la parte superior de la pila y la añade a sus cartas (ahora tienen 9 cartas). Luego el jugador lanza los dados.

Basado en el lanzamiento, el jugador debe identificar una combinación usando un mínimo de dos cartas, que termine en 9. Si el jugador identifica una combinación, debe mostrar el cálculo a los demás jugadores. Luego el jugador puede añadir esas cartas a su pila de descarte de cálculo. Luego ese jugador pasa los dados al siguiente jugador.

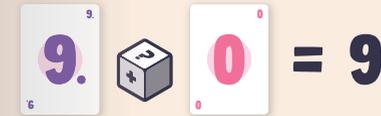
Ejemplos:



Dos dados:



Dos dados usando 2 cálculos directos:



Cálculos mediante sumas cruzadas:



COMO ROBAR

En caso de que un jugador no pueda hacer un cálculo, puede pasar, y los demás jugadores tienen la oportunidad de robar.



El primer jugador que coloque su mano sobre los dados obtiene el robo. Si nadie roba, los dados se pasan al siguiente jugador.



El robo debe usar las cartas y los mismos dados que ya se lanzaron. Si el robo tiene éxito, ese jugador puede añadir las cartas usadas para el cálculo a su pila de descarte individual.

Si un jugador podría haber usado múltiples dados pero solo usó uno, se crea otra oportunidad para robar. Un robo exitoso permite al jugador añadir todas las cartas, incluida la primera utilizada, a su pila de descarte.

PARA TERMINAR EL JUEGO

Después de que un jugador ya no tenga cartas en juego, o se haya agotado el mazo, todos los jugadores cuentan sus pilas de descarte individuales. El jugador con más cartas en su pila gana. En caso de empate, gana el jugador que tenga menos cartas boca arriba restantes.



VARIACIONES DEL JUEGO POR NIVEL

Las reglas del juego siguen siendo las mismas. Un jugador tiene que llegar a GET9 usando una combinación de dados y cartas. Para el nivel principiante e intermedio tienes la opción de usar uno o dos dados. Para el nivel avanzado, siempre usarás dos dados.

Principiante / uno o dos dados con cálculos de muestra:



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



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

Intermedio / uno o dos dados con cálculos de muestra:



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



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

o usando dos cálculos directos,
como por ejemplo:

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

Avanzado / dos dados + cálculos de suma cruzada:



6 (x) 6 = **36** (suma cruzada de 3 y 6 es 9)

3 (x) 9 = **27** (suma cruzada de 2 y 7 es 9)

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

OPCIONES CREATIVAS

Los jugadores pueden combinar números para crear un cálculo que termine en nueve.



USANDO CEROS

No tengas miedo de usar el número 0. Puedes usar cualquier cálculo que termine en 9.



TABLA DE MULTIPLICAR

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

UN JUEGO DE WWW.GAMEKRAFT.US