

HALLO UND WILLKOMMEN!

DRUCKEN: wir empfehlen: weißes Papier, Papierformat DIN A4, Hochformat, Farbdruck

CHECKLISTE 'NEUN' : (Spielmaterial für 2-4 Spieler) (Seiten bei Papierformat DinA4, Hochformat)

- Checkliste & Spielregeln (2 Seiten)
- Spielplan (2 Seiten)
- Geheimkarten und Spielfiguren (1 Seite)

Spielplan ausschneiden und zusammensetzen (**6x6 Spielfelder**),

Geheimkarten (4) und Spielfiguren (9x4 Tiere) ausschneiden

und am besten auf stärkeres Papier, Karton oder Holz kleben.

Geheimkarten müssen dieselbe Rückseite haben und dürfen umgedreht nicht sichtbar für andere sein.

NEUN Spielziel

Spielziel ist es, mit seinen eigenen 9 Tieren eine zusammenhängende ‚Fläche‘ zu bilden!
Die Tiere müssen dabei auf den Spielfeldern irgendwie **waagrecht, senkrecht (Master-Version)**
und diagonal (Junior-Version) ‚verbunden‘ sein.

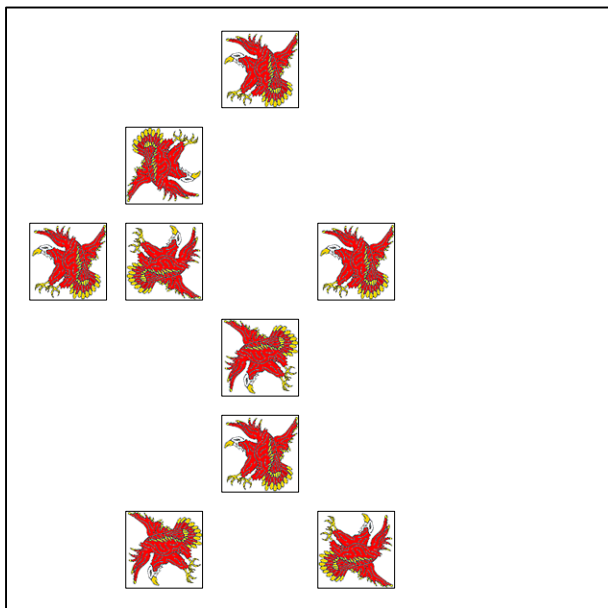
Aber keiner kennt das geheime Tier der Mitspieler
und es wird sicher versucht, allen anderen Tieren den Weg zueinander zu erschweren!
Wer zuerst seine 9 Tiere zusammen hat, ruft „**NEUN**“ und gewinnt!

Beispiele für 9 ‚verbundene‘ Tierfiguren:

Damit man die Beispiele besser sehen kann, haben wir hier die Spielfelder
und alle anderen Tiere, die auch auf dem Spielplan liegen, nicht abgebildet :

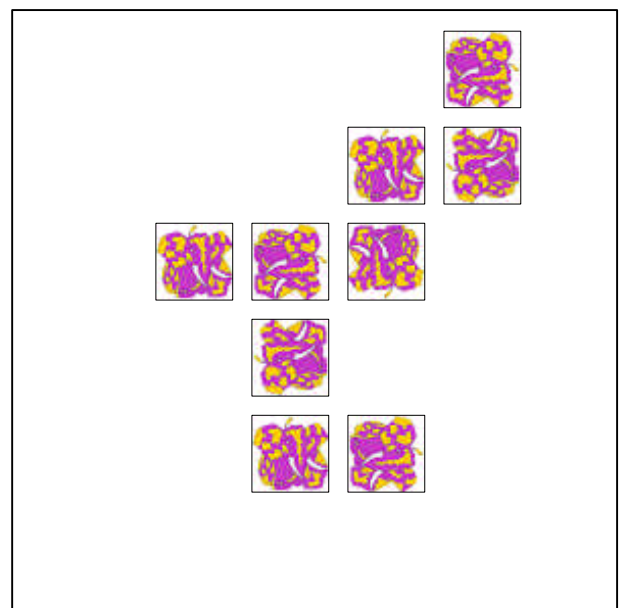
Junior-Version

waagrecht, senkrecht und diagonal
zusammenhängend möglich



Master-Version

nur waagrecht, senkrecht
zusammenhängend möglich!



Es spielt keine Rolle, in welche Richtung die Figuren ‚gedreht‘ sind!

NEUN Spielvorbereitung und Spielbeginn

- Geheimkarten:

mit der Rückseite nach oben vermischen. Jeder Spieler zieht eine Geheimkarte.

Kein anderer Spieler darf diese Geheimkarte sehen!!!

Bei 2 oder 3 Spielern: die übrigen Geheimkarten zur Seite legen, nicht ansehen!

Dann nachsehen, welches Tier man gezogen hat und die Karte mit der Rückseite nach oben zu sich legen.

Die Geheimkarte zeigt, welches ‚dein‘ Tier ist - diese 9 Figuren musst du ‚verbinden‘.
(siehe Spielziel und Spielende)

- Spielfiguren:

mit der Rückseite nach oben vermischen.

Jeder Spieler nimmt daraus Figuren und deckt sie auf:

bei 4 Spielern: jeder 9, bei 3 Spielern: jeder 12, bei 2 Spielern: jeder 18 Figuren.

Nacheinander im Uhrzeigersinn legt jeder Spieler eine beliebige Figur auf ein beliebiges freies Spielfeld, bis alle Figuren auf dem Spielplan liegen.

Achtung:

wenn „zufällig“ zu Beginn schon 9 richtig liegen und der Spieler NEUN ruft – hat er schon gewonnen!

NEUN Spielverlauf

Der Startspieler (jüngster, ältester,...) beginnt zu ziehen – dann weiter im Uhrzeigersinn...

ZIEHEN heißt - ein Tier gegen ein anderes am Spielplan austauschen:

Zwei beliebige Tiere „tauschen die Plätze“,

Die zwei Tiere müssen aber in der selben waagrechten oder senkrechten Reihe liegen!

Erste Runde: jeder darf EIN Mal austauschen.

Nächste Runde: jeder darf ZWEI Mal hintereinander austauschen.

Nächste Runde: jeder darf DREI Mal hintereinander austauschen.

Nächste: EIN Mal, nächste: ZWEI Mal, nächste: DREI Mal, usw...

Man muss NICHT mit seinem eigenen Tier ziehen! Dadurch bleibt geheim, wer welches Tier ‚ist‘...

NEUN Spielende

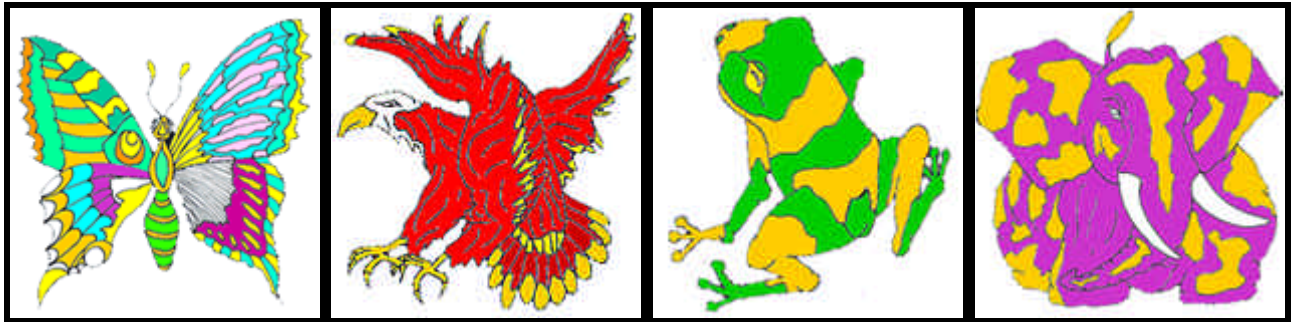
Wer es schafft oder zuerst sieht, dass seine eigenen 9 Tiere richtig verbunden sind:
ruft **NEUN!** – deckt seine Geheimkarte auf – und gewinnt das Spiel!

Sobald man sieht, dass die eigenen 9 Tiere richtig liegen: **NEUN** rufen! – auch wenn man nicht gerade selbst dran ist! Es kann sein, dass die Mitspieler beim Austauschen nicht darauf achten, dass ein anderes Tier schon am Ziel ist!

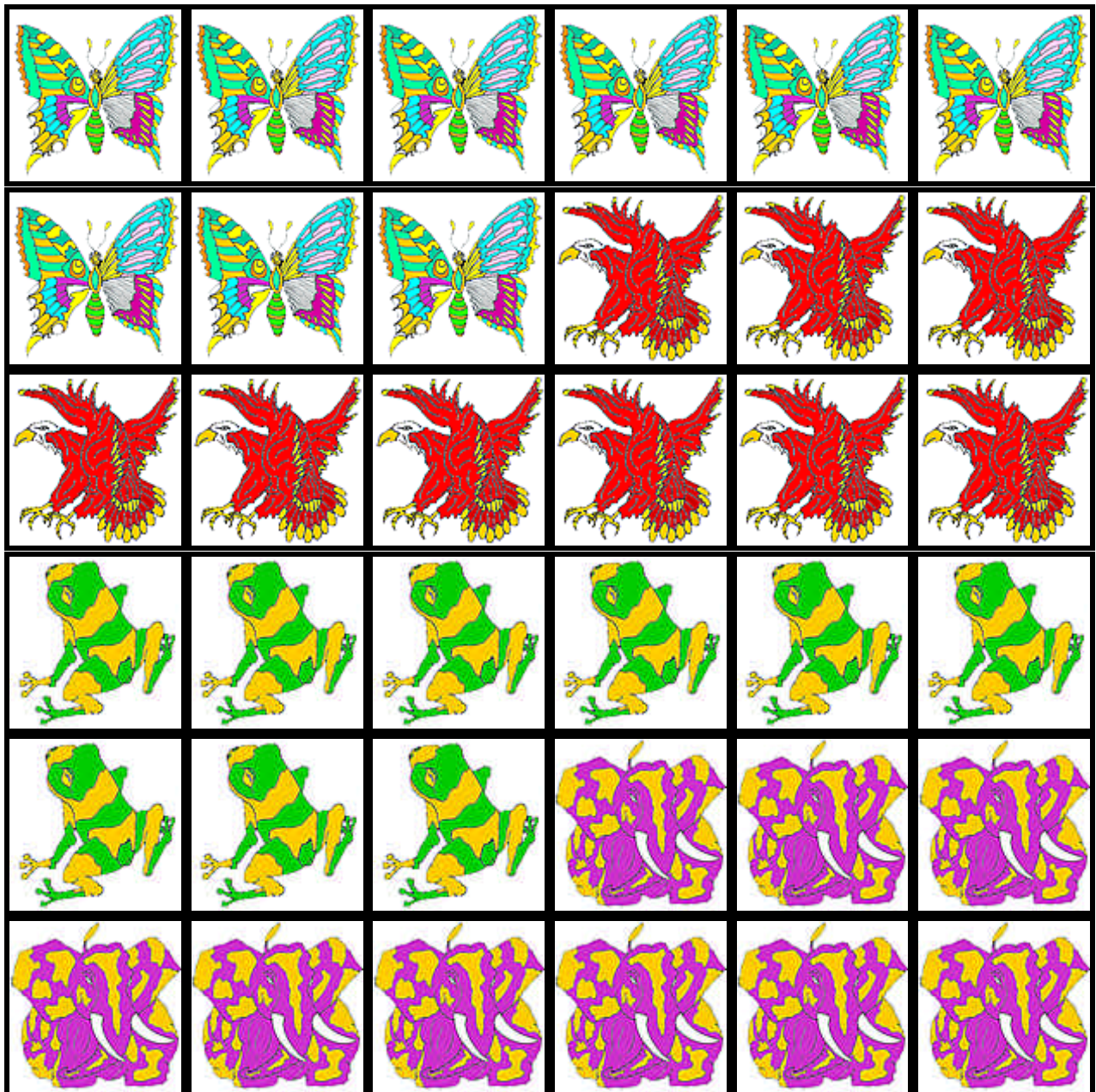
Spielplan (Grosse Ausgabe) Teil 1:

Spielplan (Grosse Ausgabe) Teil 2:

Geheimkarten:



Spielfiguren (Grosse Ausgabe):



FERTIG!!! VIEL SPASS!
Vielen Dank für die Benützung unseres Services!