

Spielregeln kurz

Nach dem Regelwerk 0.31 · ausführlich auf nummix.de/regeln



ZIEL

Wer zuerst alle Steine von der Bank abgelegt hat, gewinnt. Das Spiel endet, wenn nur noch eine Person Steine auf der Bank hat.

VORBEREITUNG

Alle ziehen Steine aus dem Beutel und stellen sie auf ihre Bank:

2 Spielende	3 Spielende	4 Spielende
17	15	13

Doppelte Steine aus dem ersten Ziehen dürfen einmal ausgetauscht werden, später nicht mehr.

MATERIAL

Zahlen 1–17 in vier Farben, jede zweimal pro Farbe, dazu 6 Joker mit je zwei Farben.

EIN ZUG

- Der **erste Zug** legt mindestens drei zusammenhängende Steine.
- Danach beliebig viele Steine legen oder anlegen – waagrecht oder senkrecht.
- Alles auf dem Tisch darf **umgebaut** werden, solange am Ende jede Reihe gültig ist. Gelegte Steine bleiben im Spiel.
- Ein gezogener **Joker** muss im nächsten Zug gelegt oder weitergegeben werden.
- Der Zug endet mit dem **Nachziehen** eines Steins.

WAS AUF DEN TISCH DARF



Zahlenfolge: drei oder mehr aufeinanderfolgende Zahlen in einer Farbe



Gruppe: drei oder vier gleiche Zahlen, keine Farbe doppelt



Joker: ersetzt eine Zahl in einer seiner beiden Farben



Zahlenkreis: nach der 17 geht es mit der 1 weiter

Leserichtung: Zahlen steigen immer von links nach rechts bzw. von oben nach unten.

BAUEN

Reihen und Gruppen dürfen sich kreuzen, ergänzen und ineinandergreifen: **Ecken** (zwei Reihen im rechten Winkel), **Brücken** (eine dritte Reihe verbindet zwei), **Kreuze** und **Blöcke** (3×3, jede Reihe waagrecht und senkrecht gültig). Jedes Konstrukt hat mindestens drei Steine.

