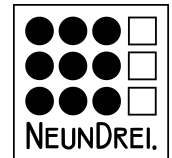
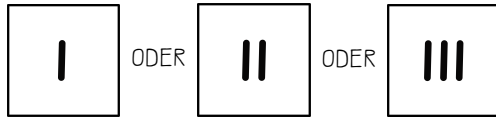


# NEUNDREI, REGELN

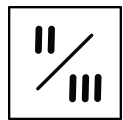


Ein Spieler muss **DREI FRAGEN** aus einer Kategorie beantworten. Für jede richtig beantwortete Frage gibt es einen Punkt. Der Gegner tippt vor Beantwortung der Fragen verdeckt, wie viele Fragen richtig beantwortet werden.

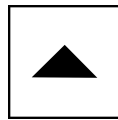


Wenn der Gegner mit seinem Tipp richtig liegt, bekommt er die Punkte, sonst gehen sie an den Spieler. Um zu tippen, legt der Gegner einen seiner **NEUN WÜRFEL** verdeckt auf den Mittelstein.

Neben den **3 Tippwürfeln**, gibt es **6 Jokerwürfel** und **3 Interventionsmünzen**. Diese dürfen nur einmal pro Satz gespielt werden. Mit den Interventionsmünzen kann der Spieler gegen den Tipp des Gegners intervenieren.



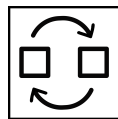
Tipp 2 oder 3 richtige Antworten.



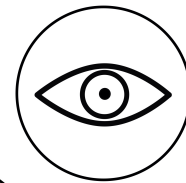
Wird offen gelegt. Der Spieler bekommt nur Fragen aus der Kategorie „Schwer“ gestellt. Für jede nicht richtig beantwortete Frage bekommt der Gegner einen Punkt. Gegen diesen Würfel darf keine Münze gelegt werden.



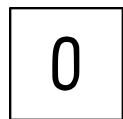
Tipp 1, 2 oder 3 richtige (Punkte klauen).



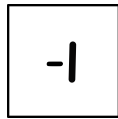
Tipp Tauschen. Wird vor der dritten Frage aufgedeckt. Dann wird ein neuer Tipp verdeckt gelegt.



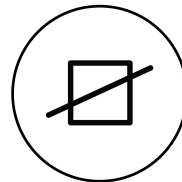
Tipp aufdecken.



Keine Punkte. Egal, wie viele Antworten richtig waren.

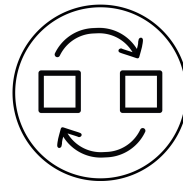


1 Punkt Abzug. Auch bei 0 richtigen Antworten minus 1 Punkt.



Tipp blockieren - alle Punkte an den Spieler.

Jeder Würfel gilt als gespielt, wenn er auf den Mittelstein gelegt wurde. Nach der dritten Antwort muss der Würfel aufgedeckt werden. Oder vorher, wenn Münzen gelegt werden.



Tipp Tauschen - Würfel muss aufgedeckt werden. Ein neuer Tipp muss verdeckt gelegt werden.

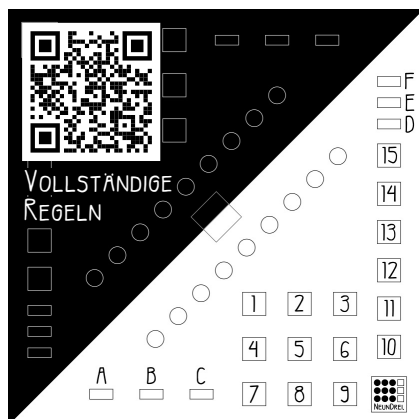
Die **INTERVENTIONSMÜNZEN** dürfen zu jeder Zeit vor der dritten Frage gelegt werden.

## 1 Punkt = 1 Kugel

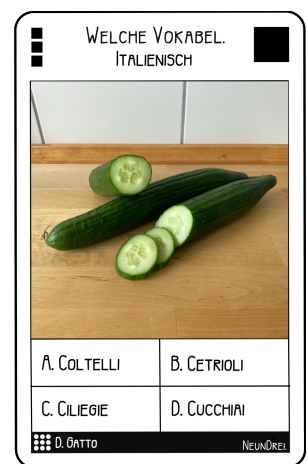
Für jeden erspielten Punkt erhält man eine Kugel aus der Schale. Wer zuerst **NEUN KUGELN** hat, gewinnt. Er hat dann **DREI KUGELN** Vorsprung.

## VERTEILUNG DER KUGELN

Wenn man keine Kugel mehr aus der Schale nehmen kann, dann kommt eine Kugel des Gegners in die Schale. Wenn es also 8:7 steht, und der Zurückliegende macht zwei Punkte, dann geht zuerst eine Kugel des Führenden in die Schale, und diese Kugel geht dann an den Gegner. Es steht also nicht 8:9, sondern 7:8.



Die Würfel und Münzen müssen während der Fragen auf dem Neundrei.Eck liegen. Wenn sie noch nicht gespielt wurden, liegen sie in 1-9 und stehen in A-C. Die Jokerwürfel und Interventionsmünzen dürfen nur einmal pro Satz gespielt werden. Danach kommen sie auf die „Bank“ (10-15 & D-F) mit Symbol nach oben/vorne.

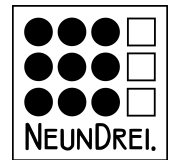


● EINFACH  
■ MITTEL  
▼ SCHWER

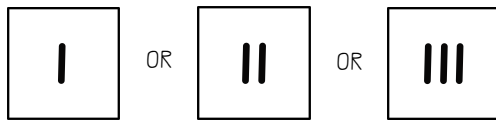
Der Spieler entscheidet ohne sie vorher anzusehen, ob er die 9- oder die 3-Seite der Karte spielen möchte. Der Gegner darf die Karte vorher ansehen und Empfehlungen geben.

Die Reihenfolge, in der ihr die Kategorien spielt, liegt bei euch. Ihr legt sie vor dem Spiel fest, indem ihr sie in die Kiste einsortiert.

# NINE THREE RULES

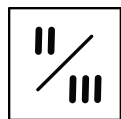


A PLAYER HAS TO ANSWER **THREE QUESTIONS** FROM ONE CATEGORY. FOR EACH CORRECTLY ANSWERED QUESTION, ONE POINT IS AWARDED. THE OPPONENT SECRETLY GUESSES HOW MANY QUESTIONS WILL BE ANSWERED CORRECTLY BEFORE THE QUESTIONS ARE ANSWERED.

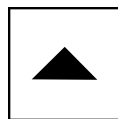


IF THE OPPONENT'S GUESS IS CORRECT, THEY RECEIVE THE POINTS; OTHERWISE, THE POINTS GO TO THE PLAYER. TO MAKE THE GUESS, THE OPPONENT PLACES ONE OF THEIR **NINE CUBES** FACE DOWN ON THE CENTRAL STONE.

IN ADDITION TO THE **3 GUESS CUBES**, THERE ARE **6 JOKER CUBES** AND **3 INTERVENTION COINS**. THESE CAN ONLY BE PLAYED ONCE PER SET. WITH THE INTERVENTION COINS, THE PLAYER CAN INTERVENE AGAINST THE OPPONENT'S GUESS.



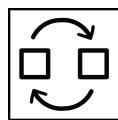
GUESS 2 OR 3 CORRECT ANSWERS.



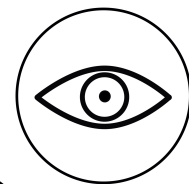
DIRECTLY REVEALED. THE PLAYER IS ASKED QUESTIONS FROM THE "HARD" CATEGORY. FOR EVERY INCORRECTLY ANSWERED QUESTION, THE OPPONENT RECEIVES ONE POINT. NO COIN MAY BE PLACED AGAINST THIS CUBE.



GUESS 1, 2 OR 3 CORRECT (STEAL POINTS).



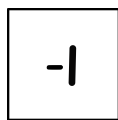
GUESS SWAP. IS REVEALED BEFORE THE THIRD QUESTION. THEN, A NEW CUBE IS PLACED FACE DOWN.



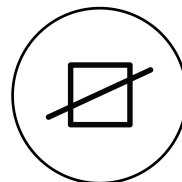
GUESS REVEAL.



NO POINTS. NO MATTER HOW MANY CORRECT ANSWERS



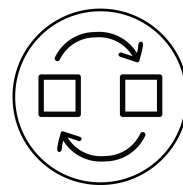
1 POINT DEDUCTED. EVEN WITH 0 CORRECT ANSWERS, MINUS 1 POINT.



GUESS BLOCK - ALL POINTS GO TO THE PLAYER.

EACH CUBE IS CONSIDERED PLAYED WHEN IT'S PLACED ON THE MIDDLE STONE. AFTER THE THIRD ANSWER, THE CUBE MUST BE REVEALED. OR BEFORE IF COINS ARE PLACED.

THE **INTERVENTION COINS** MAY BE PLACED AT ANY TIME BEFORE THE THIRD QUESTION.



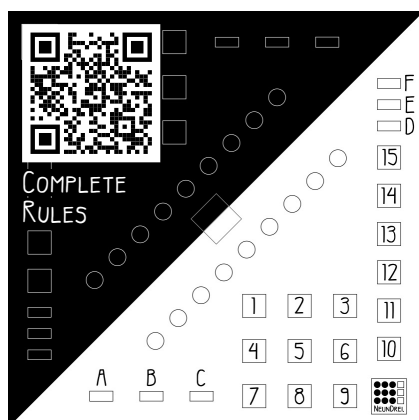
GUESS SWAP - GUESS MUST BE REVEALED. A NEW GUESS MUST BE PLACED FACE DOWN.

## 1 POINT = 1 BALL

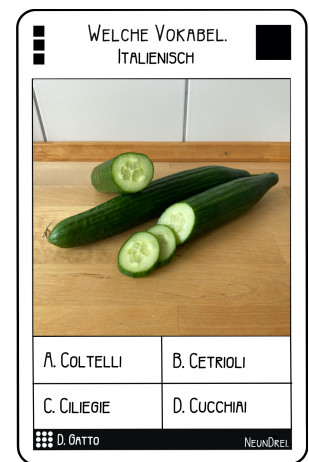
FOR EACH POINT SCORED, YOU RECEIVE A BALL FROM THE BOWL. THE FIRST TO HAVE **NINE** BALLS WINS. THEY THEN HAVE A **THREE-BALL** LEAD.

## DISTRIBUTION OF BALLS

WHEN YOU CAN'T TAKE ANY MORE BALLS FROM THE BOWL, ONE OF THE OPPONENT'S BALLS GOES INTO THE BOWL. SO, IF IT'S 8:7, AND THE PLAYER BEHIND MAKES TWO POINTS, FIRST, ONE OF THE LEADING PLAYER'S BALLS GOES INTO THE BOWL, AND THIS BALL THEN GOES TO THE OPPONENT. IT'S NOT 8:9; IT'S 7:8.



THE CUBES AND COINS MUST REMAIN ON THE NEUNDREI TRIANGLE DURING THE QUESTIONS. IF THEY HAVE NOT BEEN PLAYED YET, THEY ARE PLACED IN 1-9 AND ARE ARRANGED IN A-C. THE JOKER CUBES AND INTERVENTION COINS CAN ONLY BE USED ONCE PER SET. AFTERWARD, THEY ARE PLACED ON THE "BENCH" (10-15 & D-F) WITH THE SYMBOLS FACING UP.



THE PLAYER DECIDES, WITHOUT LOOKING AT THEM IN ADVANCE, WHETHER THEY WANT TO PLAY THE 9- OR THE 3-SIDE OF THE CARD. THE OPPONENT IS ALLOWED TO PREVIEW THE CARD AND OFFER RECOMMENDATIONS.

THE ORDER IN WHICH YOU PLAY THE CATEGORIES IS UP TO YOU. YOU DETERMINE IT BEFORE THE GAME BY SORTING THEM INTO THE BOX.