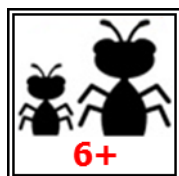




NumBugz[®] Rules



RumBugz



Un jeu de séquence: Rummy avec NumBugz

But du jeu: Être le premier à réussir TOUTES LES 4 Séquences ET à se débarrasser de tous vos Bugz

Joueurs: Pour deux ou plusieurs joueurs

Les 4 séquences requises:

- Simple - une suite de Bugz avec seulement 1 de différence p.e: 2,3,4,5 or 9,10,11,12
- Double – Une suite de Bugz avec une différence de 2: p.e: 2,4,6,8 or 5,7,9,11
- Triple – une suite de Bugz avec une différence de 3: p.e: 3,6,9,12 or 1,4,7,10
- Match – Bugz de la valeur correspondante : p.e: 3,3,3,3 or 8,8,8,8

Une séquence doit contenir au minimum 4 Bugz (peu importe l'ensemble) mais peut également être plus longue.

Au moment de faire une séquence, un Bug PLYT peut être utilisé afin de remplacer n'importe quel numéro entre 1 et 12. C'est à votre choix

Qui commence: Tous les joueurs choisissent un Bug au hasard dans le sac et le joueur ayant le numéro le plus élevé va débiter la partie.

Commencer la partie: Chaque joueur pige au hasard 6 Bugz dans le sac et les placent d'une manière à ce que les adversaires ne les voient pas (face vers le haut ou sur la table).

- Le premier joueur prend un autre Bug dans le sac et l'ajoute à sa main
 - S'il est possible de faire une séquence, il les dépose sur la table devant ses adversaires et doit prendre un des Bugz restant pour le déposer sur la pile centrale. Il reprend encore 4 Bugz restant dans le sac
 - S'il n'est pas possible de faire une séquence, il doit choisir un Bug dans ses mains afin de le mettre dans la pile centrale
- On continue à jouer avec le prochain joueur (sens des aiguilles d'une montre), qui peut décider de choisir un Bug au hasard dans le sac ou de prendre le Bug déposé dans la pile. Toujours continuer ce dit processus !
- Le jeu continue, chaque joueur tente de réussir LES 4 Séquences (peu importe l'ordre).
 - Lorsqu'un joueur réussit sa dernière Séquence, il ne reprend pas 4 Bugz de remplacement mais tente de se débarrasser des Bugz qui lui reste en les ajoutant aux séquences existantes ou en créant de Nouvelles séquences. *

Pour gagner la partie: Le premier joueur qui va réussir LES 4 séquences et qui videra l'ensemble de sa main gagne la manche. Les perdants doivent ajouter la valeur des carreaux qu'ils tiennent encore dans leur main et



ce pointage va au gagnant. À la fin d'un certain nombre de manches, le joueur ayant le pointage le plus élevé remporte la partie..

Enchères (3 joueurs et plus): Si un autre joueur veut obtenir le dernier Bug déposé lorsque ce n'est pas son tour, il doit crier « Enchère » avant que le prochain joueur commence son tour. Si le prochain joueur ne le veut pas, il peut permettre à « l'enchérisseur » de le prendre tout en prenant un Bugz dans le sac. En fait, la main de ce dernier vient d'augmenter de 2 ! Ensuite, le prochain joueur continuerait son tour, tel que décrit ci-dessus.

Modifier une Séquence: Durant votre tour, **si vous avez déjà effectué au moins une séquence**, vous pouvez modifier l'ensemble des séquences mis en place sur la table, par exemple:

- Une Séquence existante 3,4,5,6 sur la table – vous pouvez y ajouter un 7 et enlever le 3. Ainsi, on obtient une nouvelle séquence 4,5,6,7 (qui reste une Séquence Simple)
- Avec une Séquence Triple 3,6,9, PLYT existante sur la table – vous pouvez remplacer le PLYT par un 12

Vous pouvez utiliser le Bug enlevé dans l'immédiat afin de créer une nouvelle séquence ou vous pouvez le garder dans vos mains

* **Ajouter aux séquences:** Une fois que vous avez réussi toutes les 4 séquences, vous devrez ajouter votre Bugz restant aux séquences existantes ou en créer de nouvelles afin de pouvoir gagner - mais vous devez maintenir l'intégrité de la séquence, par ex.

- Ajoutez un 8 à la séquence simple 4,5,6,7
- Ajoutez un 10 à la séquence Match 10,10,10,10