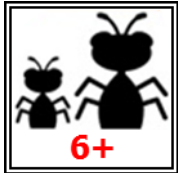




# NumBugz<sup>®</sup> Reglas



## Colonyz



**Objetivo de Colonyz:** Ser el primero en vincular tu conjunto completo de Bugz a la Colonia.

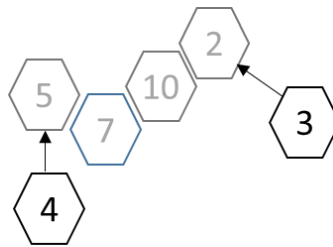
**Jugadores:** Para 2-6 jugadores

**1) Jugando del juego:** Todos los jugadores colocan un conjunto de 25 Bugz, Bugz de cara, delante de ellos. Decide qué tipo de "Cálculo" usará cada jugador y cuántos "Spares" tendrán.

**Cálculo:** Cuando se giran hacia el lado de su número, los Bugz son vinculados a la Colonia usando un cálculo apropiado para la edad y la habilidad de cada jugador. p.ej.

- Para aprender a contar, usar una secuencia de + o - 1

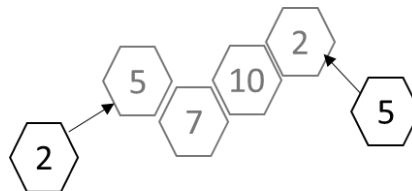
**Imagen A** añadiendo 3 y 4 a la colonia existente



**A. +/- 1**

- Para sumas y restas básicas, usar una secuencia más alta como + o - 3

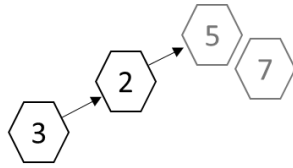
**Imagen B**



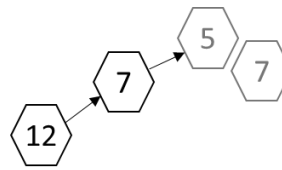
**B. +/- 3**



- Para un jugador más avanzado, usar un cálculo simple de una función  
**Imagen C y D**

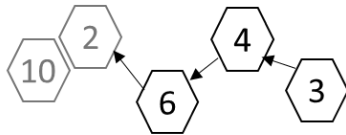


**C.  $3+2=5$**

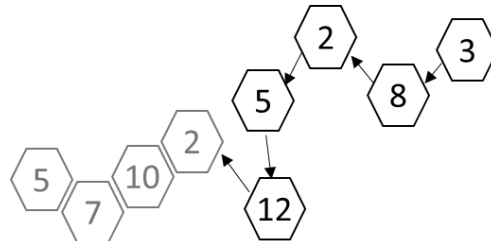


**D.  $5+7=12$**

- A medida que los jugadores mejoren, deberán pasar al juego completo usando cálculos más complejos de un mínimo de 2 funciones – **Imagen E** y uno incluso más difícil en la **Imagen F**



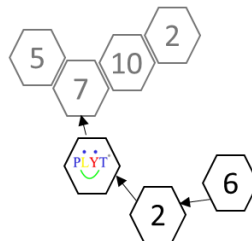
**E.  $2 \times 6 = 4 \times 3$**



**F.  $2+12+5=2 \times 8+3$**

Para permitir que jugadores de todas las edades y habilidades jueguen juntos, cada jugador puede usar un cálculo diferente. Una vez hayas elegido tu cálculo, debes ceñirte a él durante el tiempo que dure el juego y seguir unas cuantas reglas sencillas:

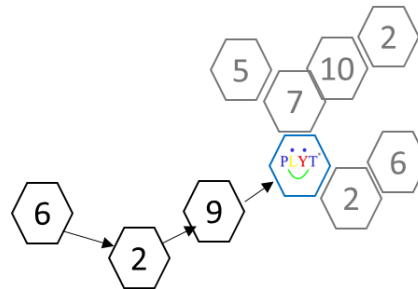
- Al vincular a la Colonia, anuncia tu cálculo para que todo el mundo sepa cómo lo has hecho
- No puedes multiplicar por un número 1, p.ej.  $6 \times 1 = 2 \times 3$
- No pueden usar cálculos hechos a la inversa, p.ej.  $5 + 6 = 6 + 5$
- Debes usar una vez en tu cálculo cada número que toques en la colonia, a menos que estés creando una secuencia. Para secuenciar, puedes tocar números que no uses – **Imagen A**
- Un Bug PLYT (el logotipo de PLYT en vez de un número) puede ser cualquier número que elijas – **Imagen G.**



**G.  $6 \times 2 = 5 + 7$**   
**PLYT = 5**



Si entonces otro jugador vincula a él cuando sea su turno, puede ser cualquier número que elija - **Imagen H**



$$\text{H. } 6 \div 2 = 12 - 9$$

$$\text{PLYT} = 12$$

**Spares:** Cuando sea tu turno, elige a cuántos Bugz darás la vuelta – pero debes vincularlos todos a la Colonia, excepto tus “Spares”, o no puedes vincular ninguno.

- Un “Spare de 1” significa que debes vincular a la Colonia todos los Bugz a los que hayas dado la vuelta, menos 1 – si das la vuelta a 4 Bugz, debes vincular a la Colonia un mínimo de 3, o más, dentro del tiempo, o los 4 Bugz volverán a girarse y volverán a tu conjunto. Si eres capaz de vincular 3, solo se girará y volverá a tu conjunto el Spare que no has utilizado.
- Un “Spare de 2” significa que debes vincular a la Colonia todos los Bugz a los que hayas dado la vuelta, menos 2 – si das la vuelta a 5 Bugz, debes vincular a la Colonia un mínimo de 3, o más, dentro del tiempo, o los 5 Bugz volverán a girarse y volverán a tu conjunto.

Cuanto más altos sean tus “Spares”, más sencillo deberá ser añadir a la Colonia.

**Para empezar el juego,** todos los jugadores dan la vuelta simultáneamente a 5 Bugz (los Spares no cuentan al principio). El primer jugador capaz de empezar la Colonia usando su cálculo elegido y un mínimo de 2 Bugz, grita “Bugz” y los retira. Se giran todos los Bugz que no se hayan utilizado y se devuelven al conjunto de cada jugador. El turno pasa a continuación al jugador que esté situado a su derecha.

**2. Tomando el turno:** Cuando sea tu turno, decide a cuántos Bugz quieres dar la vuelta. Dales la vuelta, pon en marcha el cronómetro y trata de vincularlos a la Colonia antes de que se acabe el tiempo.

**3. Cómo alzarse con el triunfo:** El primer jugador en llevar todos su Bugz a la Colonia es el ganador. Pero no es solo tu habilidad lo que cuenta, sino también lo valiente que seas al elegir a cuántos Bugz darás la vuelta. Dale la vuelta a demasiados y te arriesgarás a no poder vincular ninguno, pero si le das la vuelta a pocos, los otros jugadores vincularán sus Bugz a la Colonia antes que tú.

A medida que mejores, trata de pasar a hacer cálculos más avanzados.