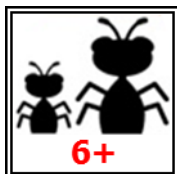




# NumBugz<sup>®</sup> Rules



## RumBugz



Un juego de secuencia: Rummy con NumBugz

**Objetivo del juego:** Ser el primero en conseguir la totalidad de las cuatro Secuencias requeridas y deshacerse de todos los Bugz restantes

**Jugadores:** Para dos o más jugadores

### Las cuatro Secuencias requeridas:

- Sencilla – una serie de Bugz con sólo una diferencia p.e: 2,3,4,5 or 9,10,11,12
- Doble - una serie de Bugz con sólo dos diferencias: p.e: 2,4,6,8 or 5,7,9,11
- Triple - una serie de Bugz con sólo tres diferencias: p.e: 3,6,9,12 or 1,4,7,10
- Match - Bugz de igual valor: p.e: 3,3,3,3 or 8,8,8,8

Una Secuencia debe contener al menos cuatro Bugz (de cualquier tipo) pero puede ser más larga.

Cuando se coloca una Secuencia, se puede usar un Bug PLYT como cualquier número a elegir entre 1 y 12.

**Quién va primero:** Cada jugador saca un Bug al azar de la bolsa y el jugador con el número más alto va primero.

**Jugar el juego:** Cada jugador saca al azar un total de seis Bugz de la bolsa y los coloca cara arriba en la palma de su mano (o sobre la mesa) para que los oponentes no lo puedan ver.

- El primer jugador saca otro Bug de la bolsa y lo añade a su mano
  - Si consigues una Secuencia, la colocas sobre la mesa delante de todos y eliges uno de los Bugz restantes en tu mano para descartarlo en la pila central. A continuación, saca otros cuatro Bugz sustitutos
  - Si no puedes establecer una Secuencia, descarta un Bug de tu mano en la pila central
- El juego se mueve entonces al siguiente jugador (en el sentido de las agujas del reloj), quien puede decidir si saca un bug al azar de la bolsa o toma el último bug de la pila de descarte. A continuación, sigue el mismo proceso mencionado anteriormente
- El juego continúa con cada jugador intentando conseguir las cuatro Secuencias (en cualquier orden).
  - Cuando un jugador consigue su Secuencia final no saca los cuatro Bugz de reemplazo de la bolsa, sino que trata de deshacerse de cualquier Bug restante en su mano agregándolo a cualquiera de Secuencias existentes o creando alguna adicional. \*



**Ganar el juego:** El primer jugador en conseguir TODAS las Secuencias y vaciar su mano, gana la ronda. Los perdedores suman el valor de las fichas que todavía tienen en su mano y esa puntuación se otorga al ganador. Al final de un número de rondas el jugador con la puntuación más alta gana.

**Pujar (3 o más jugadores):** Si otro jugador quiere el último Bug descartado cuando no es su turno, debe gritar "puja" antes de que el siguiente jugador comience su turno. Si el siguiente jugador no lo quiere, puede permitir que el "postor" tome el Bug descartado, más un Bug adicional de la bolsa (es decir, su mano aumenta en dos Bugz). El siguiente jugador continuaría con su turno como se ha descrito anteriormente.

**Cambiar secuencias:** En tu turno, **si ya has conseguido al menos una Secuencia**, puedes modificar cualquier otra Secuencia en la tabla - siempre que mantengas su integridad, por ejemplo:

- Existe una Secuencia 3,4,5,6 en la mesa, coges un 7 de tu mano y remueves un 3, dejando aún una Secuencia 4,5,6,7 (aún sigue siendo una Secuencia Sencilla).
- Existe una Secuencia Triple 3,6,9, PLYT en la mesa y reemplazas el PLYT con un 12

Luego puedes utilizar el Bug eliminado de inmediato para crear otra secuencia o retenerla en la mano

\* **Añadir a las Secuencias:** Una vez que hayas conseguido las cuatro Secuencias, tendrás que agregar el Bug restante a las Secuencias existentes o formar nuevas para ganar, pero debes mantener la integridad de la Secuencia, por ejemplo.

- Añadir un 8 a una Secuencia Sencilla 4,5,6,7
- Añadir un 10 a una Secuencia Match 10,10,10,10