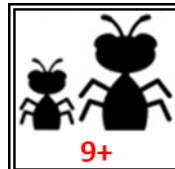
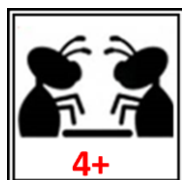




NumBugz[®] Règles



Whotz



Whotz est un jeu de description d'équipe amusant, un peu comme une version à chiffres de Taboo

But du jeu : Gagner le plus de Bugz en devinant correctement le nombre décrit par votre coéquipier.

Joueurs : Peut être joué de 4 à un nombre illimité de personnes (sans l'aide d'un adulte, Whotz peut être très difficile pour les plus jeunes enfants, mais ils peuvent avoir du plaisir à tenter leur chance)

Plateformes du jeu : Le Whotz est mieux joué avec NumBugz et Whotchilli, mais si vous n'avez pas Whotchilli, vous pouvez aussi jouer avec un dé à 6 faces

Avant que le jeu ne commence :

- Diviser les joueurs en équipes
- Décider de la fonction - addition ou multiplication
- Déterminez le nombre maximal de Bugz à ajouter ou à multiplier - le nombre maximal doit être lié à la capacité de base en calcul des joueurs
- Prenez le paquet Whotchilli et retirez toutes les cartes dépassant le maximum standard
 - Par exemple. Si vous décidez que tous les joueurs utiliseront un maximum de 4 Bugz, retirez les cartes 5 et 6
 - Mélangez les cartes Whotchilli restantes et placez-les au milieu.
- Chaque équipe prend au hasard une tuile NumBugz dans le sac et l'équipe avec le plus grand nombre commence en premier.

Prendre un tour :

- Décidez qui sera le premier « descripteur » de chaque équipe. Tous les autres membres de l'équipe « devinent »
- Le descripteur retourne ensuite la carte du dessus du paquet Whotchilli et, aussi rapidement que possible, supprime ce nombre de NumBugz du sac, les gardant cachés de leurs coéquipiers.
 - Par exemple, tournez une carte 2 Whotchilli et tirez 2 Bugz du sac
 - Si vous jouez avec un dé à 6 faces, lancez-le pour déterminer le nombre de Bugz mais relancez-le si vous marquez plus que le maximum. Par exemple si vous obtenez un 5, alors relancez
- En même temps, leurs adversaires activent le minuteur.
- Le descripteur doit combiner le NumBugz en fonction de la fonction choisie (ajouter ou multiplier), puis essayer de décrire la réponse à ses coéquipiers en s'assurant qu'il ne brise pas les « règles de description ».



- Si les règles de description sont enfreintes, ces Bugz sont replacés dans le sac. Le descripteur retourne ensuite la carte suivante de la pile et suit à nouveau le même processus.

Dès que ceux qui « devinent » crient le bon chiffre, les Bugz sont placés de côté. Le descripteur retourne ensuite la carte suivante de la pile et suit à nouveau le même processus.

- Le tour d'une équipe se termine après 2 tours du chronomètre.
- Une fois le temps écoulé, comptez le nombre de Bugz correctement répondu et ajoutez-les au score de l'équipe.
 - Par exemple. 1er tour - 3 Bugz ont été deviné correctement, 2ème tour - 6 Bugz ont été deviné correctement, 3ème tour - 2 Bugz ont été deviné correctement, Total marqué = 3 + 6 + 2 = 11
- Remettez tous les Bugz dans le sac et c'est le tour de la prochaine équipe
- Échangez le descripteur à chaque tour pour que tout le monde puisse jouer

Règles de description :

- Permis :
 - Décrire la réponse dans son ensemble - par exemple pour 50, on pourrait dire « un demi-siècle »
 - Fractionner le total et expliquer aux Guessers comment combiner les nombres pour trouver la réponse - par ex. pour 50, on pourrait dire « l'âge du père plus les doigts sur les deux mains »
 - Donner beaucoup de descriptions alternatives jusqu'à ce que les coéquipiers obtiennent la réponse
- Interdit :
 - Dire le mot « numéro »
 - Dire TOUT chiffre
 - Faire référence à, montrer ou montrer des cartes Whotchilli ou des tuiles NumBugz ou des numéros dans la pièce
 - Les membres de votre équipe comptent jusqu'à ce qu'ils arrivent à la bonne réponse
 - Décomposer un nombre en entiers - p. Ex. si vous décrivez 56 vous ne pouvez pas décrire 5 puis décrire 6, vous devez décrire 56
 - Utilisation du NumBugz d'origine sélectionné dans votre calcul - par exemple. Si les NumBugz avaient 5 ou 10, vous ne seriez pas autorisé à dire « les doigts de la main multipliés par une décennie »
 - Utiliser le même type d'indice plusieurs fois au cours d'un tour - p. Ex. si vous utilisez l'âge de quelqu'un pour décrire un nombre, vous ne pouvez pas en décrire un autre, même s'il s'agit de l'âge d'une autre personne.

Gagner le jeu : La première équipe à atteindre un nombre de points cible, ou la meilleure équipe après un nombre de tours convenu, remporte la partie.

Veuillez également regarder des vidéos sur www.plyt.co.uk pour savoir comment jouer