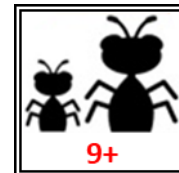




NumBugz[®] Reglas



Whotz



Whotz es un divertido juego de descripción por equipos, como una versión numérica de Taboo

Objetivo del juego: Ganar la mayor cantidad de Bugz al adivinar correctamente el número descrito por tu compañero de equipo.

Jugadores: Desde 4 hasta un número ilimitado de jugadores (sin la ayuda de un adulto, Whotz puede ser un gran desafío para los niños más pequeños, pero podrían disfrutar del juego)

Plataformas: Whotz se juega mejor usando NumBugz y Whotchilli, pero si no tienes Whotchilli, también se puede jugar con un dado de 6 lados

Antes que el juego comience:

- Divide a los jugadores en equipos.
- Decide la función: suma o multiplicación
- Decide el número máximo de Bugz para sumar o multiplicar: el número máximo debe estar relacionado con la capacidad matemática básica de los jugadores involucrados
- Toma la baraja de Whotchilli y retira las cartas que estén por encima del número máximo.
 - Por ejemplo, si decides que todos los jugadores usarán un máximo de 4 Bugz, retira todas las cartas 5 y 6.
 - Baraja el resto de las cartas Whotchilli y colócalas en el medio.
- Cada equipo coge aleatoriamente una ficha de NumBugz de la bolsa y el equipo con el número más alto va primero.

Jugar un turno:

- Decide quién será el primer "descriptor" de cada equipo. Los miembros restantes serán "adivinos"
- El descriptor voltea la primera carta de la baraja de Whotchilli y elimina rápidamente esa cantidad de NumBugz de la bolsa, ocultándola de sus compañeros de equipo.
 - Por ejemplo, voltea una tarjeta de 2 Whotchilli y saca 2 Bugz de la bolsa
 - si estás jugando con un dado de 6 lados, tíralo para determinar el número de Bugz, pero tira de nuevo si obtienes una puntuación superior al máximo, por ejemplo, si sacas 5 tienes que volver a tirar.
- Al mismo tiempo tus oponentes giran el temporizador.
- El descriptor tiene que combinar el NumBugz de acuerdo con la función elegida (suma o multiplicación) y luego tratar de describir la respuesta a sus compañeros de equipo asegurándose de no romper las "Reglas de descripción"



- Si se rompen las reglas de descripción, los Bugz deben ser devueltos a la bolsa. El descriptor voltea la siguiente carta del mazo y sigue los mismos pasos.

Tan pronto como los "adivadores" digan el número correcto, los Bugz se colocan a un lado. El descriptor luego voltea la siguiente carta del mazo y sigue los mismos pasos.

- El turno del equipo termina después de 2 turnos con temporizador.
- Cuando se acabe el tiempo, cuenta la cantidad de Bugz correctos y súmalos a la puntuación del equipo
 - Por ejemplo, 1^{er} turno: 3 Bugz correctos, 2^{do} turno: 6 Bugz correctos, 3^{er} turno: 2 Bugz correctos: Total = 3 + 6 + 2 = 11
- Pon todos los Bugz de nuevo en la bolsa y el siguiente equipo comienza su turno
- Cambia al descriptor en cada turno.

Reglas de descripción:

- Permitido:
 - Describir la respuesta como un todo, por ejemplo, puedes decir "medio siglo" para referirte a 50
 - Dividir el total y describir a los adivadores una combinación de números para calcular la respuesta, por ejemplo, podrías decir "la edad de papá más los dedos de ambas manos"
 - Dar descripciones alternativas hasta que los compañeros de equipo consigan la respuesta correcta.
- No permitido:
 - Decir la palabra "número"
 - Decir CUALQUIER número
 - Referirse a, mostrar o apuntar a cualquier carta de Whotchilli, fichas de NumBugz o números en la habitación
 - Contar de uno en uno hasta llegar a la respuesta correcta.
 - Desglosar un número en enteros, p. ej. si estás describiendo 56 no puedes describir 5 y luego 6, debes describir 56
 - Usar el NumBugz original seleccionado en el cálculo, por ejemplo, si el NumBugz fuera 5 y 10, no está permitido decir "dedos de una mano por una década"
 - Usar el mismo tipo de pista más de una vez durante un turno, por ejemplo, si usas la edad de alguien para describir un número, no puedes describir otro número usando la edad como una pista, incluso si es la edad de otra persona.

Ganar el juego: gana el juego el primer equipo en alcanzar un número objetivo de puntos, o el equipo con mayor puntuación después de un número acordado de turnos.

Para aprender más sobre cómo jugar, acceda a los vídeos en www.plyt.co.uk