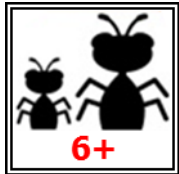




# NumBugz<sup>®</sup> Regeln



## Bingo Bondz



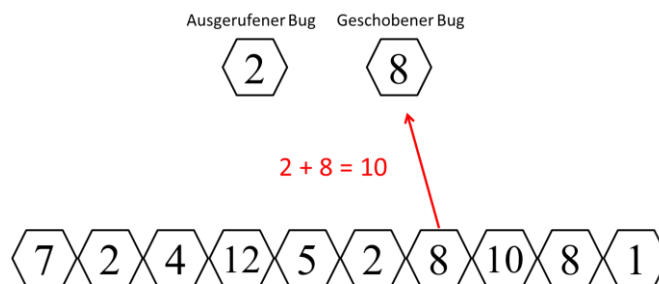
Ein schnelles Spiel, das beim Kombinieren von Zahlen und beim Verbinden von Zahlen (Bondz) helfen soll

**Ziel des Spiels:** Der Erste zu sein, der alle Bugz aus seiner Bingo-Hand loswird

**Spieler:** Kann mit 3 bis 6 Personen gespielt werden

**Zu Beginn des Spiels:** Entscheidet, wer der „Rufer“ sein wird – falls gewünscht, kann man den Rufer nach jeder Runde wechseln, damit jeder drankommt. Die verbleibenden Spieler nehmen jeweils 10 zufällige Bugz aus dem Beutel und legen sie mit der Zahlenseite nach oben vor sich hin (für einige der Variationen sollte man eventuell mit weniger Bugz beginnen). Diese Zahlen sind ihre Bingo-Hand.

**Eine Runde spielen:** Der Rufer zieht einen zufälligen Bug aus dem Beutel, ruft die Zahl aus und legt ihn mit der Zahl nach oben auf den Tisch. Wenn die Spieler einen Bug auf ihrer Bingo-Hand haben, mit dem eine Verbindung mit dieser Zahl erstellt werden kann (d.h. sie können zu 10 oder 20 addiert werden), schieben sie ihn nach vorne. Spieler können in jeder Runde nur maximal einen Bug nach vorne schieben.



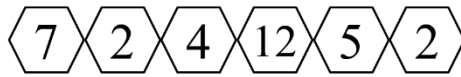
Der Vorgang wird wiederholt. Um sicherzustellen, dass das Spiel im Fluss bleibt, sollte der Rufer die Bugz in einem angemessenen Tempo aus dem Beutel ziehen. Ein PLYT-Bug hat den Wert 13.



Ausgerufener Bug    Geschobener Bug



$$13 + 7 = 20$$



Der erste Spieler, der es schafft, alle Bugz aus seiner Hand nach vorne zu schieben, ruft Bingo und gewinnt die Runde. Die verbleibenden Spieler addieren die Werte der Bugz, die sie noch auf ihrer Bingo-Hand haben – diese Punkte werden dem Gewinner der Runde gutgeschrieben.

**Das Spiel gewinnen:** Am Ende einer vereinbarten Anzahl von Runden gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten das Spiel.

**Variationen:** Anstelle von den oben beschriebenen Verbindungen kann man das Spiel mit verschiedenen Themen ausprobieren. Hier sind nur einige Beispiele, sortiert nach Schwierigkeitsgrad in Reihenfolge:

- Übereinstimmen – die Zahl muss einfach mit der ausgerufenen Zahl übereinstimmen
  - Wenn die ausgerufene Zahl eine 8 ist, kannst du eine 8 nach vorne schieben
- Sequenz – wähle eine Sequenz aus (z.B. +/-2), die anvisiert werden soll
  - Wenn die ausgerufene Zahl eine 7 ist, kannst du eine 5 oder 9 nach vorne schieben
- Ziel – wähle eine Zielnummer (z.B. 6) aus, die erreicht werden soll
  - Wenn die ausgerufene Zahl eine 8 ist, kannst du eine 2 nach vorne schieben, um das Ziel zu erreichen (z.B.  $8 - 2 = 6$ )
- Fortlaufende Verbindung – die Erstellung einer Verbindung (Bondz) ist immer noch das Ziel, aber der ausgerufene Stapel wird nach jedem Ausruf zusammengefasst
  - Bei Ausruf 1 ist die Zahl 8, was bedeutet, dass Spieler eine 2 nach vorne schieben können. Bei Ausruf 2 ist die Zahl eine 3 – die laufende Summe ist also  $8 + 3 = 11$ , was bedeutet, dass du eine 9 brauchen würdest, um eine Verbindung (Bondz) zu erstellen

Bitte schauen Sie sich für die Spielanleitung auch die Videos auf [www.plyt.co.uk](http://www.plyt.co.uk) an