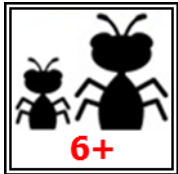




NumBugz[®] Reglas



Bingo Bondz



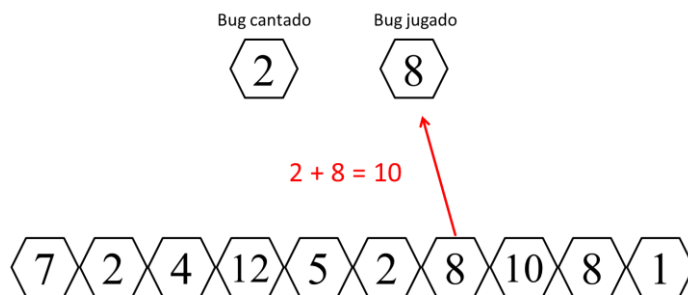
Un juego rápido diseñado para ayudar a combinar números y aprender vínculos numéricos (Bondz).

Objetivo del juego: Ser el primero en deshacerte de todos tus Bugz de tu mano de Bingo.

Jugadores: De tres a seis personas.

Inicio del juego: Elige la persona que cantará los números: si lo deseas, se puede intercambiar entre cada ronda para que todos tengan su turno. Los jugadores restantes toman diez Bugz aleatorios de la bolsa cada uno y los colocan con el número hacia arriba frente a ellos (en algunas variaciones se pueden comenzar con menos Bugz). Estos números son su mano de bingo.

Jugar una ronda: Quien canta los números sacará un Bug al azar de la bolsa, cantará el número y lo colocará hacia arriba en la mesa. Si los jugadores tienen un Bug en su mano para crear un vínculo con ese número (por ejemplo, sumar para totalizar 10 o 20), deben jugarlo. Los jugadores solo pueden jugar un Bug en cada turno.



El proceso se repite. Para asegurar que el juego fluya, quien canta los números deberá sacar los Bugz de la bolsa a una velocidad razonable. Un Bug de PLYT es 13.



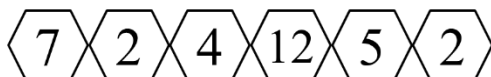
Bug cantado



Bug jugado



$$13 + 7 = 20$$



El primer jugador, que logre jugar a todos los Bugz de su mano, debe gritar Bingo y ganará la ronda. Los jugadores restantes suman el valor de los Bugz en su mano y estos puntos se otorgarán al ganador de la ronda.

Ganar el juego: Al final de un número acordado de rondas, el jugador con más puntos ganará el juego.

Variaciones: En lugar de enlaces, como se ha descrito anteriormente, se puedes probar el juego con diferentes temas. Aquí hay algunos ejemplos en orden de dificultad:

- Coincidencia: coincidir con el número cantado –
 - Si el número cantado es un 8, se puede jugar un 8
- Secuencia: selecciona una secuencia (por ejemplo, +/- 2) como objetivo
 - Si el número cantado es un 7 se puede jugar un 5 o un 9
- Objetivo: selecciona un número (por ejemplo, 6) como objetivo
 - Si el número cantado es un 8, se puede jugar un 2 para alcanzar el objetivo (por ejemplo, $8 - 2 = 6$)
- Vínculos: el objetivo sigue siendo la formación de vínculos, pero la pila cantada se agrega luego de cada número cantado. Por ejemplo:
 - En el canto 1, el número es 8, lo que significa que los jugadores pueden jugar un 2. En el canto 2, el número es un 3, lo que hace que el total acumulado de $8 + 3$ sea 11, lo que a su vez significa que se necesita un 9 para formar un vínculo

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