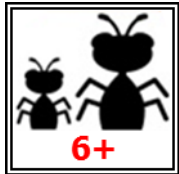




NumBugz® Règles



Bingo Bondz



Un jeu rapide conçu pour vous aider à combiner des nombres et à apprendre le chiffre complémentaire (Bondz)

But du jeu : Etre le premier à se débarrasser de tous vos Bugz depuis votre main de Bingo

Joueurs : Peut être joué de 3 à 6 personnes

Démarrage du jeu : Décidez qui sera « l'appelant. » Si vous le souhaitez, vous pouvez échanger l'appelant à chaque tour afin que chacun puisse jouer son tour. Les joueurs restants prennent chacun au hasard 10 Bugz dans le sac et les placent numéro face vers le haut (pour certaines variantes, vous pouvez choisir un nombre de Bugz plus petit). Ces chiffres sont leur main de Bingo.

Jouer un tour : L'appelant tire au hasard un Bugz dans le sac, appelle le numéro et le pose face visible sur la table. Si les joueurs ont un Bugz dans leur main de bingo qui crée un Bond avec ce numéro (c'est-à-dire qu'il fait 10 ou 20), ils le font avancer. Les joueurs ne peuvent avancer que d'un bugz maximum à chaque tour.

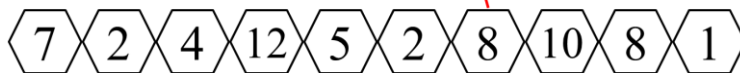
Bugz appelé



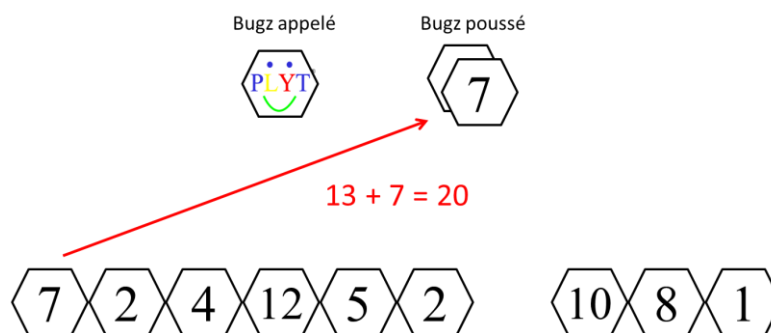
Bugz poussé



$$2 + 8 = 10$$



Ce processus est répété. Pour que le jeu fonctionne correctement, l'appelant doit extraire un Bugz du sac à une vitesse raisonnable. Le Bugz PLYT est 13.



Le premier joueur, qui réussit à pousser tous les Bugz de leur main, crie Bingo et remporte la manche. Les joueurs restants additionnent la valeur des Bugz restants dans leur main de Bingo - ces points sont attribués au gagnant du tour.

Comment gagner : À la fin d'un nombre déterminé de tours, le joueur avec le plus de points gagne la partie.

Variantes : Au lieu des obligations décrites ci-dessus, vous pouvez essayer le jeu avec différents thèmes. Voici quelques exemples par ordre de difficulté :

- Correspondance - correspond simplement au numéro appelé
 - Si le numéro appelé est un 8, vous pouvez avancer le 8
- Séquence - sélectionnez une séquence (par exemple +/- 2) à viser
 - Si le numéro appelé est un 7, vous pouvez avancer d'un 5 ou d'un 9
- Cible - sélectionnez un numéro de cible (par exemple 6) à viser
 - Si le numéro appelé est un 8, vous pouvez avancer d'un 2 pour atteindre la cible (par exemple $8 - 2 = 6$).
- Exécution des liens - l'objectif est toujours de former une liaison, mais la pile appelée est agrégée après chaque tour
 - Sur le 1er tour, le numéro est 8, ce qui signifie que les joueurs peuvent avancer d'un 2. Sur le 2eme tour, le nombre est un 3 - ce qui donne le total cumulé $8 + 3 = 11$, ce qui signifie que vous auriez besoin d'un 9 pour former un lien.

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