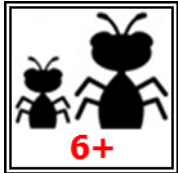




# NumBugz<sup>®</sup> Regole



## Colonyz Extra

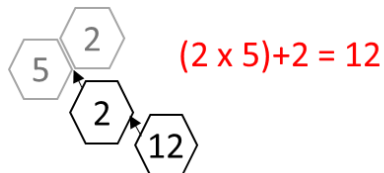


### 1) Rendi le Colonyz ancora più competitive facendo Contare i Contattiz

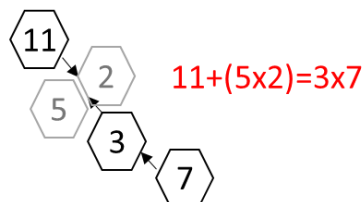
Quando ti colleghi alla Colonia, devi usare tutti i numeri con i quali i tuoi Bugz entrano in contatto solo una volta nei calcoli. Ma se un singolo Bug entra in contatto e utilizza più di un numero guadagna un "contatto aggiuntivo". Ogni contatto aggiuntivo creato durante il turno di un giocatore consente al giocatore di scegliere fra

- **Aiutare un avversario** - prendi un Bug a caso dal set di un avversario e aggiungilo in un punto qualsiasi della Colonia
- **Morso un avversario** - prendi un Bug a caso dal bordo della Colonia e rigiralo nel set di un avversario

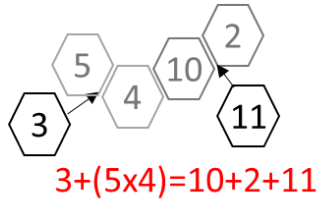
Esempio 1. Un giocatore guadagna un "contatto aggiuntivo" dal 2 contattando & usando sia 5 & 2 il che significa che adesso può spostare 1 Bug a caso come desidera



Esempio 2. Anche se sembra che entrambi 11 e 3 stiano contattando 5 & 2 conta comunque come un **solo** "contatto aggiuntivo" perché 5 & 2 possono essere usati solo una volta ciascuno che adesso può spostare 1 Bug a caso come desidera

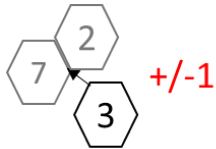


Esempio 3: Il player guadagna 2 "contattiz aggiuntivi" usando 5 & 4 e 10 & 2 il che significa che adesso può spostare 2 Bugz a caso come desidera



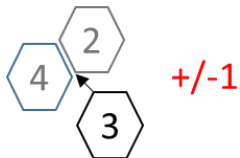
## Come funziona con le Sequenze?

I Bugz devono fare tutti i numeri che contattano **a meno che non siano in sequenze.**



Esempio 1.

Questa è consentito se la sequenza è da +/- 1 anche se 7 non è utilizzato



Esempio 2.

Qui un giocatore che crea una sequenza guadagna un "contatto aggiuntivo" in quanto il 3 è ad 1 di distanza da **entrambi i numeri**

I contattiz aggiuntivi aggiungono un po' più di pepe al gioco e il risultato non è mai certo fino all'ultimissimo turno.

## 2) Concentrarsi su una Funzione?

Così come i giocatori che usano calcoli diversi per collegarsi alla Colonia, puoi anche costringere i giocatori a concentrarsi su una funzione particolare (moltiplicazione, divisione ecc.). Ad esempio un giocatore abile potrebbe collegarsi con almeno 2 funzioni, una delle quali potresti decidere essere una moltiplicazione - ogni volta che collega i Bugz alla Colonia, devono includere almeno una moltiplicazione nei propri calcoli. È un'altra variazione per livellare il campo di gioco e anche per mantenere la concentrazione dei giocatori e per farli migliorare.