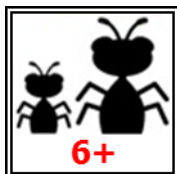




NumBugz[®] Regeln



Colonyz Extra

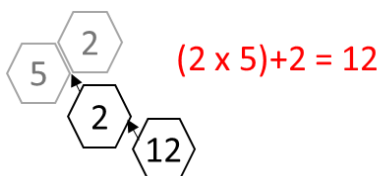


1) Colonyz wird noch spannender, wenn man Kontaktz zählen lässt.

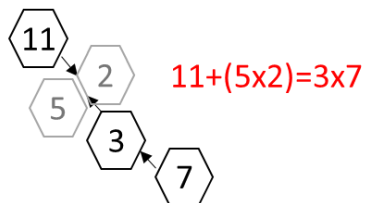
Wenn Du zu der Kolonie linkst, musst Du alle Zahlen benutzen, mit denen Dein Bug einen Kontakt aufweist, allerdings nur einmal pro Berechnung. Wenn ein Bug mehr als eine Zahl berührt und benutzen, so zählt dies als "zusätzlicher Kontakt". Jeder zusätzliche Kontakt, den ein Spieler während seines Spielzugs macht, erlaubt ihm entweder

- **einem Gegner zu helfen** – nimm einen Bug aus dem Set Deines Gegners, und lege ihn irgendwo in die Kolonie
- **einem Gegner zu beißen** – nimm einen Bug vom Rand der Kolonie, und lege ihn zurück in das Set Deines Gegners

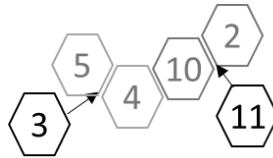
Beispiel 1. Ein Spieler verdient **einen "zusätzlichen Kontakt"**, indem er 2 kontaktiert und zugleich 5 & 2 dass er nun 1 beliebige Bugz nach Belieben bewegen kann



Beispiel 2. Auch wenn es so wirkt, dass 11 und 3 mit 5 & 2 in Kontakt stehen, zählt es nur als 1 "zusätzlicher Kontakt", da 5 & 2 jeweils nur einmal benutzt werden können dass er nun 1 beliebige Bugz nach Belieben bewegen kann



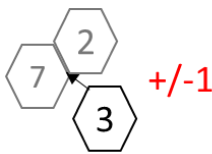
Beispiel 3: Der Spieler verdient **2 "zusätzliche Kontaktz"**, indem er die 5 & 4 und 10 & 2 benutzt, was bedeutet, dass er nun zwei beliebige Bugz nach Belieben bewegen kann



$$3+(5 \times 4)=10+2+11$$

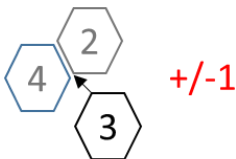
Wie funktioniert dies beim Sequenzieren?

Bugz müssen alle Zahlen nutzen, die sie kontaktieren, **es sei denn, sie sequenzieren.**



Beispiel 1
wird

Das ist erlaubt, wenn zu +/- 1 sequenziert wird, auch wenn die 7 nicht benutzt wird



Beispiel 2.

Hier erhält ein sequenzierender Spieler einen "zusätzlichen Kontakt", da die 3 genau 1 von beiden Zahlen entfernt ist

Hier erhält ein sequenzierender Spieler einen "zusätzlichen Kontakt", da die 3 genau 1 von beiden Zahlen entfernt ist

Zusätzliche Kontaktz machen das Spiel etwas anspruchsvoller, und das Ergebnis bleibt bis zum letzten Zug ungewiss.

2) Fokussierst Du Dich auf eine Funktion?

So wie Spieler unterschiedliche Berechnungen nutzen können, um ihre Kolonie zu verbinden, kannst Du auch Spieler dazu zwingen, sich auf eine bestimmte Funktion zu konzentrieren (Multiplikation, Division etc). Ein guter Spieler könnte beispielsweise mit mindestens zwei Funktionen verbinden, wovon eine davon, wie ihr euch vielleicht geeinigt habt, eine Multiplikation sein muss - jedes Mal, da jemand einen Bugz mit einer Kolonie verbindet, muss mindestens eine Multiplikation in der Rechnung sein. Dies ist eine weitere Möglichkeit, das Spiel auszugleichen und Spielern dabei zu helfen, sich zu konzentrieren und zu verbessern.