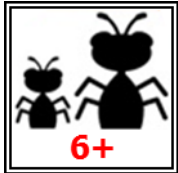




NumBugz[®] Regeln



Colonyz



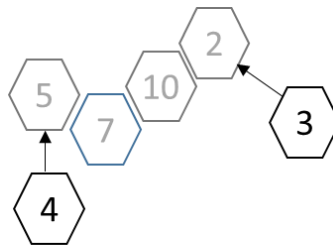
Ziel von Colonyz: Verknüpfe als erster Spieler deinen ganzen Satz Bugz mit der Kolonie.

Spieler: Für 2 - 6 Spieler

1) Spielen das Spiel: Alle Spieler legen einen Satz auf 25 Bugz mit den Bugz nach oben vor sich hin. Entscheide, welche Art von „Berechnung“ jeder Spieler verwenden wird und wie viele „Spare“ jeder Spieler bekommt.

Berechnung: Wenn du Bugz auf ihre Zahlenseite umdrehst, werden sie mit einer Berechnung, die dem Alter und der Fähigkeit eines jeden Spielers entspricht, mit der Kolonie verknüpft, beispielsweise

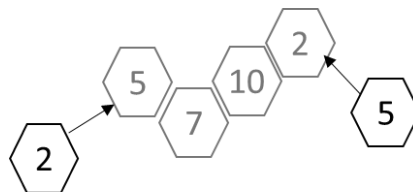
- Verwende zum Zählenlernen Zahlenfolgen von + oder - 1
- Bild A** fügt 3 und 4 zur bestehenden Kolonie hinzu



A. +/- 1

- Verwende zum einfachen Addieren und Subtrahieren größere Folgen wie + oder - 3

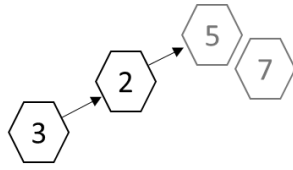
Bild B



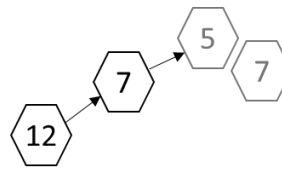
B. +/- 3



- Fortgeschrittene Spieler können eine einfache Einfunktionsberechnung verwenden
Bild C & D

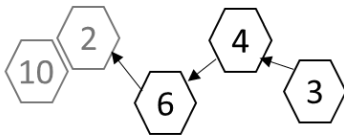


C. $3+2=5$

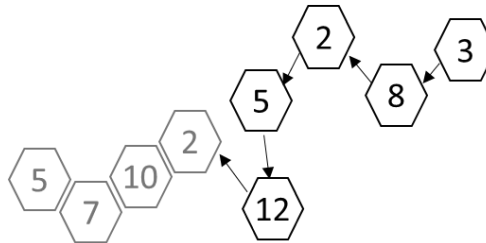


D. $5+7=12$

- Im Laufe der Zeit verbessern sich die Spieler und sollten dann mit komplexeren Kalkulationen mit mindestens 2 Funktionen das Spiel vollständig ausschöpfen können – **Bild E** und noch schwieriger in **Bild F**



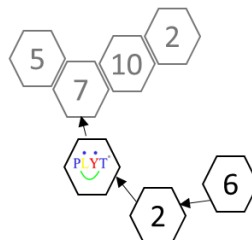
E. $2 \times 6 = 4 \times 3$



F. $2+12+5=2 \times 8+3$

Um Spielern aller Altersgruppen und Fähigkeiten gemeinsamen Spielspaß zu ermöglichen, kann jeder Spieler eine andere Berechnung verwenden. Sobald du deine Berechnung gewählt hast, musst du dich für die Spieldauer daran halten und diese einfachen Regeln befolgen:

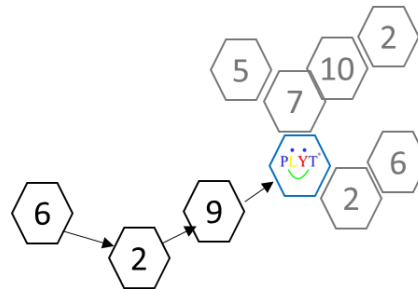
- Wenn du dich mit der Kolonie verknüpfst, rufe deine Berechnung laut aus, damit jeder weiß, dass du fertig bist.
- Du darfst nicht mit der Nummer 1 multiplizieren, z. B. $6 \times 1 = 2 \times 3$
- Du darfst in einer Berechnung nicht einfach die Zahlen spiegeln, z. B. $5 + 6 = 6 + 5$
- Du musst jeder Zahl, die du in der Kolonie berührst, einmal in der Berechnung verwenden, außer du erstellst eine Zahlenfolge. Für Zahlenfolgen darfst du auch Nummern berühren, die du nicht verwendest – **Bild A**
- Ein PLYT-Bug (das statt einer Zahl das PLYT-Logo hat) kann für eine Zahl deiner Wahl stehen – **Bild G.**



**G. $6 \times 2 = 5 + 7$
PLYT = 5**



Wenn ein anderer Spieler sie dann mit seiner Runde verknüpft, kann sie eine Zahl seiner Wahl sein
- **Bild H**



$$\text{H. } 6 \div 2 = 12 - 9$$

$$\text{PLYT} = 12$$

Spares: Wenn du an der Reihe bist, kannst du wählen, wie viele Bugz du umdrehen möchtest - aber unter Ausnahme deiner „Spares“ musst du sie alle mit der Kolonie verknüpfen, oder du kannst gar keine verknüpfen.

- „Spare 1“ bedeutet, dass du abgesehen von einem deiner umgedrehten Bugz alle mit der Kolonie verknüpfen musst - wenn du 4 Bugz umdrehst, musst du mindestens noch 3 weitere Bugz mit der Kolonie verknüpfen, bevor die Zeit abgelaufen ist. Schaffst du das nicht, werden alle 4 Bugz wieder umgedreht und zu deinem Satz hinzugefügt. Wenn du 3 verknüpfen kannst, wird nur die eine ungenutzte Spare wieder umgedreht in den Satz gelegt.
 - „Spare 2“ bedeutet, dass du abgesehen von zwei umgedrehten Bugz alle mit der Kolonie verknüpfen musst - wenn du 5 Bugz umdrehst, musst du mindestens noch 3 weitere Bugz mit der Kolonie verknüpfen, bevor die Zeit abgelaufen ist. Schaffst du das nicht, werden alle 5 Bugz wieder umgedreht und zu deinem Satz hinzugefügt.
- Je höher deine „Spare“, desto einfacher sollte es sein, sie zur Kolonie hinzuzufügen.

Zu Spielbeginn drehen alle Spieler gleichzeitig 5 Bugz um (Spares zählen anfangs noch nicht). Der erste Spieler, der die Kolonie mit einer Berechnung seine Wahl und mindestens 2 Bugz starten kann, ruft „Bugz“ und legt die Steine hin. Alle nicht verwendeten Bugz werden wieder umgedreht um zum Steinsatz jedes Spielers hinzugefügt. Dann ist im Uhrzeigersinn der nächste Spieler an der Reihe.

2. Wenn du an der Reihe bist: Wenn du an der Reihe bist, entscheidest du, wie viele Bugz du umdrehen möchtest. Dreh sie um, starte den Timer, und versuche, sie mit der Kolonie zu verknüpfen, bevor die Zeit um ist.

3. Spielgewinn: Der erste Spieler, der alle seine Bugz in der Kolonie bringt, hat gewonnen. Aber es geht nicht nur um dein Können, sondern auch wie mutig du bist, wenn du wählst, wie viele Steine du umdrehen willst. Wenn du zu viele Steine umdrehst, besteht das Risiko, dass du gar keine verknüpfen kannst. Wenn du aber zu wenige Steine umdrehst, kann es sein, dass die anderen Spieler ihre Bugz vor dir in die Kolonie bringen.

Versuche, dich zu verbessern und auf die fortgeschrittenen Berechnungen überzugehen.