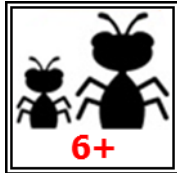




NumBugz[®] Règles



Colonyz



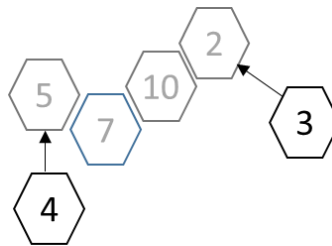
Le but de Colonyz: Être le premier ou la première à relier entièrement votre série de Bugz à la Colonie.

Joueurs: Pour 2 à 6 joueurs

1) Jouer le jeu: Tous les joueurs mettent une série de 25 Bugz, face Bugz au-dessus, devant eux. Décider quel type de "Calcul" chaque joueur utilisera et combien de "Sparez" sont autorisés par joueur.

Calcul: Quand les Bugz sont retournées sur leur face "chiffre" elles sont liées à la Colonie à l'aide d'un calcul approprié à l'âge et au niveau de chaque joueur. Par exemple :

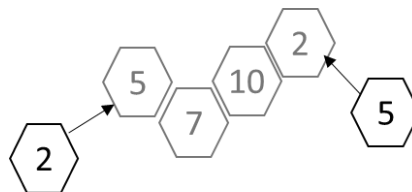
- Pour apprendre à compter en utilisant des séquences + ou - 1
Image A ajoute 3 et 4 à la colonie existante



A. +/- 1

- Pour faire des additions et soustractions simples, utilisez une séquence plus importante, par exemple + ou -3

Image B

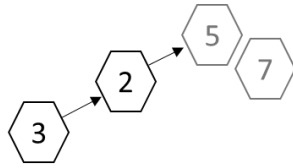


B. +/- 3

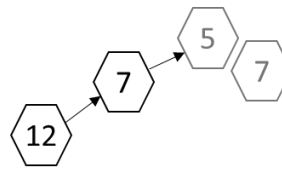


- Pour un joueur plus expérimenté, ajoutez un calcul de fonction simple

Images C & D

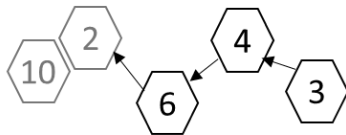


C. $3+2=5$

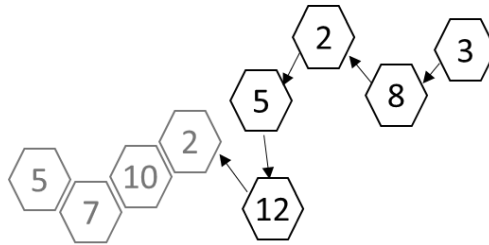


D. $5+7=12$

- À mesure que les joueurs progressent, il leur est recommandé de passer à la version complète du jeu en utilisant des calculs complexes d'au moins 2 fonctions – Image E et même un calcul encore plus difficile, comme dans la Image F



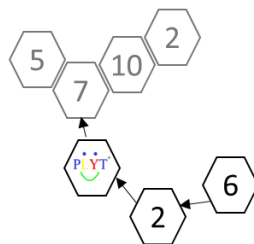
E. $2 \times 6 = 4 \times 3$



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

Afin que tous les âges et tous les niveaux puissent jouer ensemble, chaque joueur peut utiliser un différent type de calcul. Lorsque vous avez choisi votre calcul, vous devez vous y tenir pendant la durée du jeu et suivre ces quelques règles simples:

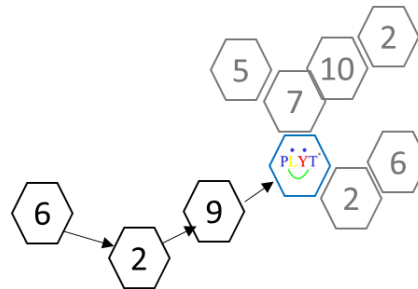
- Quand vous vous reliez à la Colonie, énoncez votre calcul à voix haute pour que tout le monde sache comment vous l'avez obtenu
- Vous n'avez pas le droit de multiplier par le chiffre 1. Par exemple $6 \times 1 = 2 \times 3$
- Vous n'avez pas le droit d'utiliser des calculs identiques. Par exemple. $5 + 6 = 6 + 5$
- Vous devez vous servir de tous les chiffres que vous touchez dans la colonie une fois dans votre calcul, sauf si vous utilisez une séquence. Dans le cas d'une séquence, vous pouvez toucher un chiffre et ne pas l'utiliser – Image A
- Une Bug PLYT (sur laquelle est affichée le logo PLYT au lieu d'un chiffre) peut représenter n'importe quel chiffre ou nombre – Image G.



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



Si un joueur se relie à elle également, elle peut aussi représenter le chiffre ou nombre de son choix -
Image H



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

$$\text{PLYT} = 12$$

Spare: Lorsque c'est votre tour, vous choisissez combien de Bugz vous souhaitez retourner – mais vous devez toutes les relier à la Colonie, sauf vos “Spare”, sinon vous ne pouvez en relier aucune.

- “Spare 1” veut dire que vous devez relier toutes vos Bugz retournées sauf 1 à la Colonie – si vous retournez 4 Bugz, vous devez en relier au moins 3 ou plus à la Colonie dans le temps imparti ou toutes les 4 Bugz seront à nouveau retournées et remises dans votre série. Si vous parvenez à en relier 3, seul le Spare non utilisé est retourné à nouveau et remis dans votre série.

- “Spare 2” veut dire que vous devez relier toutes vos Bugz retournées sauf 2 à la Colonie – si vous retournez 5 Bugz, vous devez en relier au moins 3 ou plus à la Colonie dans le temps imparti ou toutes les 5 Bugz seront à nouveau retournées et remises dans votre série.

Plus le chiffre de vos “Spare” est gros, plus il est facile de se relier à la Colonie.

Pour commencer le jeu, tous les joueurs retournent simultanément 5 Bugz (les Sparm comptent pas au début). Le premier joueur capable de créer la Colonie grâce au calcul de son choix et de 2 Bugz au minimum, crie “Bugz” et les pose. Toutes les Bugz non utilisées sont retournées à nouveau et remises dans la série de chaque joueur. Le jeu évolue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre et c'est au tour du joueur suivant.

2. Lorsque c'est votre tour: Lorsque c'est votre tour, décidez combien de Bugz vous souhaitez retourner. Retournez-les, enclenchez le minuteur et essayez de les relier à la Colonie avant la fin du temps imparti.

3. Gagner: Le premier joueur qui réussit à placer toutes ses Bugz dans la Colonie gagne. Mais ce n'est pas uniquement votre aptitude qui compte, c'est aussi votre courage lorsque vous devez choisir combien de Bugz retourner. Si vous en retournez trop, vous risquez de ne pouvoir en relier aucune, mais si vous en retournez un trop petit nombre, les autres joueurs pourraient coloniser la Colonie de leurs Bugz avant vous.

À mesure que vous faites des progrès, essayer de passer à des calculs plus difficiles.