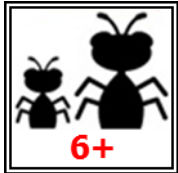




NumBugz[®] Regole



Colonyz



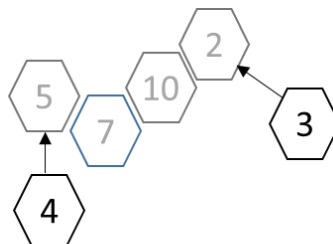
Lo scopo di Colonyz: Essere il primo giocatore a collegare l'intero set di Bugz alla Colonia.

Giocatori: Per 2-6 giocatori

1) Giocare del gioco: Tutti i giocatori posizionano di fronte a loro un set da 25 Bugz, con il lato Bugz verso l'alto. Decidere il tipo di "Calcolo" utilizzato da ciascun giocatore e il numero di "Spares" a sua disposizione.

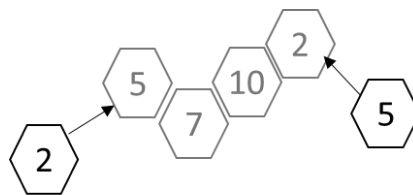
Calcolo: Quando i Bugz vengono capovolti e viene mostrato il numero sull'altro lato, vengono collegati alla Colonia utilizzando un calcolo variabile in base all'età e all'abilità del giocatore. Ad es.

- Per imparare a contare aggiungere o sottrarre un'unità + o - 1 nell'**Immagine A** aggiungere 3 e 4 alla Colonia



A. +/- 1

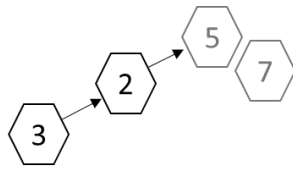
- Per operazioni di somma e sottrazione di base, utilizzare sequenze maggiori, come + o - 3 **Immagine B**



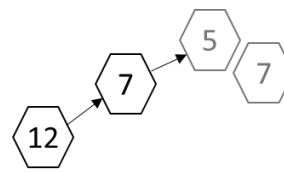
B. +/- 3



- Per giocatori più avanzati, utilizzare un semplice calcolo a funzione singola
Immagine C e D

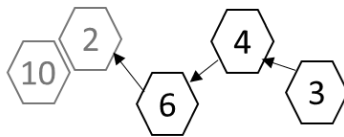


C. $3+2=5$

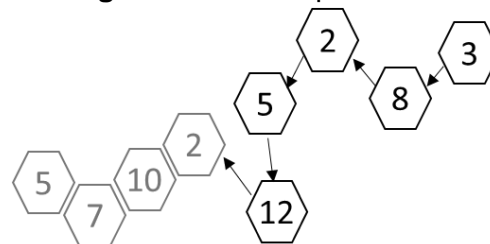


D. $5+7=12$

- Man mano che i giocatori diventano più abili, potranno passare al gioco completo e utilizzare calcoli più complessi dotati di almeno 2 funzioni – **Immagine E** o ancora più difficile **Immagine F**



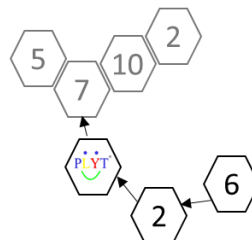
E. $2 \times 6 = 4 \times 3$



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

Per consentire a giocatori di età e abilità diverse di giocare insieme, ogni giocatore può usare un calcolo diverso. Una volta scelto il calcolo da usare, il giocatore deve mantenerlo per tutta la durata della partita. Deve inoltre seguire queste semplici regole:

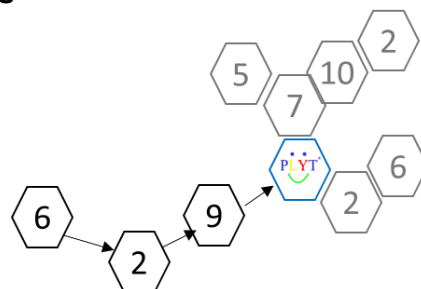
- Per collegare il Bugz alla Colonia, indicare il calcolo ad alta voce in modo che tutti gli altri possano seguirlo
- Non si può moltiplicare per il numero 1 (ad es. $6 \times 1 = 2 \times 3$)
- Non è possibile utilizzare calcoli speculativi (ad es. $5 + 6 = 6 + 5$)
- Ogni numero della Colonia toccato va utilizzato almeno una volta nel calcolo (a meno che non si stia eseguendo una sequenza). Nel caso della sequenza, è consentito toccare numeri che non si utilizzano – **Immagine A**
- Un Bug PLYT (casella con il logo PLYT anziché un numero) può rappresentare un numero a scelta del giocatore – **Immagine G.**



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



Se un altro giocatore si collega a questa casella nel proprio turno, il numero può cambiare, nuovamente a sua scelta - **Immagine H**



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

$$\text{PLYT} = 12$$

Spare: A ogni turno, il giocatore deve scegliere quanti Bugz capovolgere: è possibile collegarli tutti tranne gli "Spare" alla Colonia, o non collegarne nessuno.

- Uno "Spare di 1" vuol dire che il giocatore deve collegare alla Colonia tutti i Bugz capovolti tranne 1: se il giocatore capovolge 4 Bugz, è obbligato a collegarne alla Colonia almeno 3 senza sfiorare il tempo concesso. Se non ci riesce, tutti e 4 i Bugz vengono nuovamente capovolti e reinserti nel set. Se il giocatore riesce a collegarne 3, solo lo Spare inutilizzato viene capovolto e reinserto nel set.
- Uno "Spare di 2" vuol dire che il giocatore deve collegare alla Colonia tutti i Bugz capovolti tranne 2: se il giocatore capovolge 5 Bugz, è obbligato a collegarne alla Colonia almeno 3 senza sfiorare il tempo concesso. Se non ci riesce, tutti e 5 i Bugz vengono nuovamente capovolti e reinserti nel set.

Maggiore è il numero di "Spare", più dovrebbe essere facile aggiungere caselle alla Colonia.

Per iniziare la partita, tutti i giocatori capovolgono contemporaneamente 5 Bugz (all'inizio gli Spare non contano). Il primo giocatore che riesce ad aggiungere caselle alla Colonia utilizzando il calcolo che ha scelto e almeno 2 Bugz grida "Bugz" e li mette giù. Tutti i Bugz inutilizzati vengono capovolti e reinserti nel set del giocatore. La partita prosegue con il turno del giocatore successivo (i turni si susseguono in senso orario).

2. Svolgimento del turno: A ogni turno, il giocatore indica quanti Bugz vuole capovolgere. Capovolgere i Bugz, avviare il timer e provare a collegarli alla Colonia prima che il tempo si esaurisca.

3. Vincere la partita: Il primo giocatore a portare tutti i Bugz nella Colonia vince la partita. Non conta solamente l'abilità, ma anche il coraggio nel decidere quanti Bugz capovolgere. Capovolgendone troppi si rischia di non collegarne nessuno, ma capovolgendone troppo pochi gli altri giocatori potrebbero completare Colony per primi.

Man mano che migliora, il giocatore dovrà passare a metodi di calcolo più avanzati.