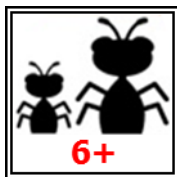




# NumBugz<sup>®</sup> Regeln



## RumBugz – Ein Sequenzspiel: Rommé mit NumBugz



**Ziel des Spiels:** Als Erster **ALLE 4** erforderlichen Sequenzen legen UND alle restlichen Bug loswerden

**Spieler:** 2 bis 6

### Die 4 erforderlichen Sequenzen:

- Einfach – eine Reihe Bugz mit einer Differenz von 1: z. B.: 2,3,4,5 or 9,10,11,12
- Zweifach – eine Reihe Bugz mit einer Differenz von 2: z. B.: 2,4,6,8 or 5,7,9,11
- Dreifach – eine Reihe Bugz mit einer Differenz von 3: z. B.: 3,6,9,12 or 1,4,7,10
- Pasch – Bugz mit gleichem Wert: z. B.: 3,3,3,3 or 8,8,8,8

Eine Sequenz muss mindestens 4 Bugz (aus einem beliebigen Satz) enthalten, kann aber länger sein.

Beim Legen einer Sequenz kann ein PLYT Bug als jede beliebige Nummer zwischen 1-12 verwendet werden

**Wer fängt an:** Jeder Spieler zieht einen zufälligen Bug aus dem Beutel und der Spieler mit der höchsten Nummer fängt an.

**Das Spiel spielen:** Jeder Spieler nimmt insgesamt 6 Bugz aus dem Beutel und hält sie mit der Nummer nach oben in der Hand (oder legt sie auf den Tisch), so dass die Gegner sie nicht sehen können.

- Der erste Spieler zieht einen weiteren Bug aus dem Beutel und fügt ihn seiner Hand hinzu
  - Wenn man eine Sequenz legen kann, legt man sie vor sich auf den Tisch und wählt einen der verbleibenden Bugz aus der Hand, um ihn auf dem Stapel in der Mitte abzulegen. Dann nimmt man 4 neue Bugz aus dem Beutel.
  - Wenn keine Sequenz gelegt werden kann, wird ein Bug aus der Hand auf dem Stapel in der Mitte abgelegt.
- Das Spiel geht dann mit dem nächsten Spieler (im Uhrzeigersinn) weiter, der entscheiden kann, ob er einen zufälligen Bug aus dem Beutel zieht oder den letzten Bug vom Stapel nimmt. Danach ist der Ablauf wie oben.
- Das Spiel geht weiter, wobei jeder Spieler versucht, **ALLE 4** Sequenzen zu legen (in beliebiger Reihenfolge).
  - Wenn ein Spieler seine letzte Sequenz legt, nimmt er keine 4 neuen Bugz auf, sondern versucht stattdessen, die verbleibenden Bugz in seiner Hand loszuwerden, indem er sie an bestehende Sequenzen anlegt oder mehr erstellt.\*

**Gewinnen des Spiels:** Der erste Spieler, der **ALLE 4** Sequenzen legt und nichts mehr auf der Hand hat, gewinnt die Runde. Die Verlierer zählen die Werte der Spielsteine zusammen, die sie noch in der Hand halten, und diese Punktzahl wird dann dem Gewinner gutgeschrieben. Am Ende einer Reihe von Runden gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

**Klopfen (3 oder mehr Spieler):** Wenn ein Spieler, der nicht an der Reihe ist, den abgelegten Bug haben möchte, muss er klopfen, bevor der nächste Spieler mit seinem Spielzug begonnen hat. Wenn der nächste Spieler ihn nicht haben möchte, kann er dem „Klopfen“ erlauben, den abgelegten Bug und einen zusätzlichen Bug aus dem Beutel zu nehmen (d.h. die Hand vergrößert sich um 2 Bugz). Der nächste Spieler macht dann mit seinem Zug so weiter, wie oben beschrieben.



**Sequenzen ändern:** Wenn Sie dran sind und schon mindestens eine Sequenz gelegt haben, können Sie andere Sequenzen auf dem Tisch verändern – vorausgesetzt, Sie lassen sie intakt, z.B.

- Eine 3,4,5,6 Sequenz liegt auf dem Tisch – Sie nehmen eine 7 aus Ihrer Hand und entfernen die 3, so dass die neue Sequenz 4,5,6,7 ist (immer noch eine Einfach-Sequenz)
- Eine 3,6,9,PLYT Dreifach-Sequenz liegt auf dem Tisch – Sie ersetzen den PLYT durch eine 12

Sie können dann den eingesammelten Bug sofort benutzen, um eine andere Sequenz zu legen, oder ihn auf der Hand behalten.

**\*An Sequenzen anlegen:** Sobald Sie alle 4 Sequenzen gelegt haben, müssen Sie Ihre Bugz an schon bestehende Sequenzen anlegen oder neue bilden, um zu gewinnen – Sie müssen die Sequenz allerdings intakt lassen, z.B.

- Sie können eine 8 an eine 4,5,6,7 Einfach-Sequenz anlegen
- Sie können eine 10 an eine 10,10,10,10 Pasch-Sequenz anlegen