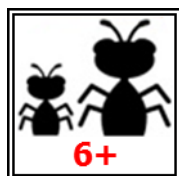




NumBugz[®] Regole



RumBugz – Un gioco di sequenze: Rummy con NumBugz



Scopo del gioco: essere il primo a comporre **TUTTE E 4** le Sequenze richieste E sbarazzarsi di tutti i tuoi Bugz rimanenti.

Giocatori: Per due o più giocatori

Le 4 Sequenze richieste:

- Singola – una fila di Bugz con solo 1 differenza: es. 2,3,4,5 o 9,10,11,12
- Doppia - una fila di Bugz con 2 differenze: es. 2,4,6,8 o 5,7,9,11
- Tripla - una fila di Bugz con 3 differenze: es. 3,6,9,12 o 1,4,7,10
- Abbinamento - Bugz di valore corrispondente: es. 3,3,3,3 o 8,8,8,8

Una Sequenza deve contenere almeno 4 Bugz (da qualsiasi set) ma può essere più lunga.

Quando si compone una Sequenza, si può usare un PLYT Bug come qualsiasi numero che si scelga da 1-12

Chi parte per primo: Ciascun giocatore estrae un Bug a caso dalla borsa e di giocatore con il numero più alto parte per primo.

Come si Gioca: Ciascun giocatore prende un totale di 6 Bugz a caso dalla borsa e li rivolge con il numero verso l'alto nel palmo della mano (o sul tavolo) in modo che gli avversari non possono vedere.

- Il primo giocatore estrae un altro Bug dalla borsa e lo aggiunge alla propria mano.
 - Se riesce a comporre una Sequenza, allora la stende sul tavolo davanti a sé e sceglie uno dei Bugz rimanenti nella propria mano da scartare nella pila centrale. Poi prende altri 4 Bugz sostitutivi dalla borsa
 - Se non riesce a comporre una Sequenza, scarta un Bug dalla propria mano nella pila centrale
- Il turno poi passa giocatore successivo (in senso orario), il quale può decidere se estrarre un Bug a caso dalla borsa oppure prendere l'ultimo Bug dalla pila degli scarti. Poi continua seguendo lo stesso procedimento di sopra.
- Il gioco continua, e ciascun giocatore tenta di comporre **TUTTE E 4** le Sequenze (in qualsiasi ordine).
 - Quando un giocatore compone la propria Sequenza finale, non prende 4 Bugz sostitutivi ma invece si sbarazza di qualsiasi Bugz rimanente nella propria mano aggiungendolo alle Sequenze esistenti o creandone altre.*

Vincere la partita: Il primo giocatore a comporre **TUTTE E 4** le Sequenze e a svuotare la propria mano vince il round. I perdenti sommano il valore delle pedine che ancora tengono in mano, e quel punteggio viene assegnato al vincitore. Alla fine di un certo numero di round vince il giocatore con il punteggio più alto



Offerte (3 giocatori o più): Se un altro giocatore vuole l'ultimo Bug scartato quando non è il proprio turno, deve dire ad alta voce "offerta" prima che il giocatore successivo cominci proprio turno. Se il giocatore successivo non lo vuole, può consentire al giocatore "offerente" di prendere il Bug scartato più un Bug aggiuntivo dalla borsa (ossia la sua mano aumenta di 2 Bugz). Il giocatore successivo quindi continua con il turno come descritto sopra.

Cambiare le Sequenze: Durante il tuo turno, **se hai già composto almeno una Sequenza**, puoi modificare una qualsiasi altra Sequenza sul tavolo – a patto che tu mantenga l'integrità. Es.

- C'è una Sequenza di 3,4,5,6 sul tavolo – tu prendi un 7 dalla tua mano e rimuovi il 3, lasciando una nuova Sequenza di 4,5,6,7 (che rimane una Sequenza Singola)
- C'è una Sequenza Tripla di 3,6,9,PLYT sul tavolo – tu sostituisci il PLYT con un 12

Puoi quindi utilizzare immediatamente il Bug rimosso per creare un'altra Sequenza o tenerlo in mano

***Aggiungere alle Sequenze:** Una volta composte tutte e 4 le Sequenze, devi aggiungere i Bugz rimanenti alle Sequenze esistenti o formarne di nuove per poter vincere - ma devi mantenere l'integrità delle Sequenze, ad es.

- Aggiungi un 8 ad una Sequenza singola di 4,5,6,7
- Aggiungi un 10 ad una Sequenza abbinamento di 10,10,10,10