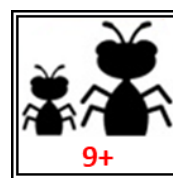




NumBugz[®] Regeln



Whotz



Whotz ist ein lustiges Beschreibungsspiel, das in Teams gespielt wird – ein bisschen wie eine Zahlenversion von Tabu

Ziel des Spiels: Die meisten Bugz zu gewinnen, indem man die von seinem Teamkollegen beschriebene Zahl errät

Spieler: Kann von 4 bis unbegrenzt vielen Personen gespielt werden (ohne die Hilfe eines Erwachsenen kann es für jüngere Kinder sehr schwierig sein, Whotz zu spielen, aber sie könnten Spaß daran haben, es zu versuchen)

Spieleplattformen: Whotz kann man am besten mit NumBugz und Whotchilli spielen – aber wenn du Whotchilli nicht hast, kannst du auch mit einem 6-seitigen Würfel spielen

Vor dem Spiel:

- Teile die Spieler in Teams ein
- Entscheidet euch für eine Funktion – Addition oder Multiplikation
- Legt die maximale Anzahl an Bugz fest, mit denen addiert oder multipliziert wird – die Höchstzahl sollte sich nach den mathematischen Grundkenntnissen der beteiligten Spieler richten
- Nimm das Whotchilli-Deck und entferne alle Karten, die über der Höchstzahl liegen
 - Wenn z.B. beschlossen wird, dass alle Spieler maximal 4 Bugz verwenden, sollten alle 5er & 6er Karten entfernt werden
 - Mische die verbleibenden Whotchilli-Karten und lege sie in die Mitte
- Jedes Team zieht nach dem Zufallsprinzip einen NumBugz-Spielstein aus dem Beutel und das Team mit der höchsten Zahl fängt an

Wenn man an der Reihe ist:

- Entscheidet, wer der erste „Beschreiber“ in jedem Team ist. Alle anderen Teammitglieder sind „Rater“
- Der Beschreiber deckt dann die oberste Karte des Whotchilli-Decks auf und nimmt so schnell wie möglich diese Anzahl an NumBugz aus dem Beutel, so dass seine Teamkollegen sie nicht sehen können.
 - Wenn z.B. eine Whotchilli-Karte mit dem Wert 2 aufgedeckt wird, nimmt man 2 Bugz aus dem Beutel
 - Wenn mit einem 6-seitigen Würfel gespielt wird, wird gewürfelt, um die Anzahl der Bugz zu ermitteln, aber man muss noch einmal würfeln, wenn die Zahl über dem Maximum liegt – wenn z.B. eine 5 gewürfelt wird, würfelt man erneut



- Gleichzeitig drehen die Gegenspieler die Sanduhr um
- Der Beschreiber muss die NumBugz mit der gewählten Funktion (addieren oder multiplizieren) kombinieren und dann versuchen, die Antwort seinen Teamkollegen zu beschreiben, wobei man darauf achten muss, die „Beschreibungsregeln“ nicht zu brechen
 - Wenn die Beschreibungsregeln gebrochen werden, werden diese Bugz wieder in den Beutel gelegt. Der Beschreiber deckt dann die nächste Karte des Decks auf und befolgt wieder den gleichen Prozess

Sobald die „Rater“ die richtige Zahl rufen, werden die Bugz zur Seite gelegt. Der Beschreiber deckt dann die nächste Karte des Decks auf und befolgt wieder den gleichen Prozess

- Die Runde eines Teams endet, nachdem die Sanduhr zweimal abgelaufen ist
- Sobald die Zeit abgelaufen ist, wird die Anzahl der korrekt beantworteten Bugz gezählt und zur Punktezahl des Teams addiert.
 - z.B.: 1. Runde – 3 Bugz richtig geraten, 2. Runde – 6 Bugz richtig geraten, 3. Runde – 2 Bugz richtig geraten: Gesamtpunktezahl = $3 + 6 + 2 = 11$
- Alle Bugz werden zurück in den Beutel gelegt – und das nächste Team ist an der Reihe
- Tauscht nach jeder Runde den Beschreiber aus, damit jeder drankommt

Beschreibungsregeln:

- Erlaubt:
 - Die Antwort als Ganzes beschreiben – für 50 könnte man z.B. „ein halbes Jahrhundert“ sagen
 - Die Zahl aufteilen und den Ratern beschreiben, wie man die Zahlen kombinieren muss, um die Antwort zu erhalten – für 50 könnte man z.B. sagen: „Wie alt Papa ist plus die Finger an beiden Händen“
 - Viele alternative Beschreibungen benutzen, bis die Teamkollegen die Antwort erraten
- Nicht erlaubt:
 - Das Wort „Zahl“ sagen
 - IRGENDEINE Zahl sagen
 - Sich auf eine Whotchilli-Karte oder NumBugz-Spielsteine oder Zahlen im Raum beziehen, darauf deuten oder sie zeigen
 - Die Teammitglieder zählen lassen, bis sie an der richtigen Antwort ankommen
 - Die Zahl aufteilen – wenn z.B. 56 beschrieben wird, darf man nicht 5 und dann 6 beschreiben, man muss 56 beschreiben
 - Die ursprünglichen NumBugz, die für die Kalkulation ausgewählt wurden, verwenden – wenn die NumBugz z.B. 5 und 10 sind, darf man nicht sagen: „Finger an einer Hand multipliziert mit einer Dekade“
 - Die gleiche Art von Hinweis mehr als einmal während einer Runde verwenden – wenn z.B. das Alter von jemandem verwendet wird, um eine Zahl zu beschreiben, kann man keine andere Zahl unter Verwendung von Alter als Hinweis beschreiben, auch wenn man das Alter einer anderen Person nimmt

Das Spiel gewinnen: Das erste Team, das eine bestimmte Anzahl von Punkten erreicht, oder das Team mit der höchsten Punktezahl, nachdem die vereinbarte Anzahl an Runden gespielt wurde, gewinnt das Spiel.

Bitte schauen Sie sich für die Spielanleitung auch die Videos auf www.plyt.co.uk an