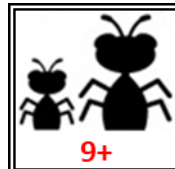
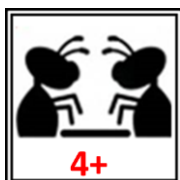




NumBugz[®] Regole



Whotz



Whotz è un divertente gioco di descrizione in squadra – un po' come una versione con i numeri di Taboo

Scopo del gioco: Vincere il maggior numero di Bugz indovinando correttamente il numero descritto dal tuo compagno di squadra.

Giocatori: Può essere giocato da 4 fino a giocatori illimitati (senza l'aiuto di un adulto, Whotz può essere molto impegnativo per i bambini più piccoli ma potrebbero divertirsi a tentare)

Piattaforme di Gioco: Whotz si gioca meglio usando sia NumBugz che Whotchilli – ma se non hai Whotchilli può anche giocare con un dado a 6 facce

Prima dell'inizio del gioco:

- Dividi i giocatori in squadre
- Decidi la funzione – addizione o moltiplicazione
- Decidi il numero massimo di Bugz da aggiungere o moltiplicare – il numero massimo deve essere correlato all'abilità matematica di base dei giocatori coinvolti
- Prendi il mazzo di Whotchilli e rimuovi qualsiasi carta oltre lo Standard massimo
 - es. se decidi che tutti i giocatori useranno un massimo di 4 Bugz rimuovi tutte le carte con 5 e 6
 - Mescola le carte rimanenti di Whotchilli e posizionare nel mezzo
- Ciascun giocatore estrae a caso una tessera NumBugz dalla busta e la squadra con il numero più alto inizia per prima.

Giocare un Turno:

- Decidi chi sarà il primo "Descrittore" in ogni squadra. Gli altri membri della squadra saranno "Indovinatori"
- Il Descrittore quindi gira la carta in cima al mazzo Whotchilli e rimuove il più velocemente possibile quel numero di NumBugz dalla busta, tenendoli nascosti ai suoi compagni di squadra.
 - es. gira una carta Whotchilli 2 e tira fuori 2 Bugz dalla busta
 - Se giocate con un dado a 6 facce, tira il dado per determinare il numero di Bugz ma tira di nuovo se il punteggio supera il massimo – es. se esce un 5, allora tira di nuovo
- Allo stesso tempo gli avversari fanno partire il timer.
- Il Descrittore deve combinare i NumBugz secondo la funzione scelta (addizione o moltiplicazione) e poi cercare di descrivere la risposta ai compagni di squadra accertandosi di non infrangere le "Regole di Descrizione"



- Se le Regole di Descrizione vengono infrante, quei Bugz vengono rimessi nella busta. Il Descrittore poi gira carta successiva del mazzo e segue di nuovo lo stesso procedimento. Non appena gli “Indovinatori” dicono ad alta voce il numero corretto, i Bugz vengono messi da una parte. Il Descrittore poi volta la carta successiva del mazzo e segue di nuovo lo stesso procedimento.
- Il turno di una squadra finisce dopo 2 giri del timer.
- Una volta finito il tempo, assecondano il numero di Bugz indovinati correttamente e si aggiungono al punteggio della squadra.
 - es. 1° turno – 3 Bugz indovinati correttamente, 2° turno – 6 Bugz indovinati correttamente, 3° turno – 2 Bugz indovinati correttamente: Punteggio totale = 3 + 6 + 2 = 11
- Rimetti tutti i Bugz nella busta – e la squadra successiva fa il proprio turno
- Scambia il Descrittore ogni turno in modo che tutti quanti possano farlo

Descrizione delle Regole:

- Consentito:
 - Descrivere la risposta come un intero – es. per 50 potresti dire “mezzo secolo”
 - Dividere il totale e descrivere agli Indovinatori come combinare i numeri per elaborare la risposta – es. per 50 potresti dire “l’età di papà più le dita di entrambe le mani”
 - Dare molte descrizioni alternative fino a che i compagni di squadra non indovinano la risposta
- Non consentito:
 - Dire la parola “numero”
 - Dire QUALSIASI numero
 - Far riferimento, mostrare o indicare qualsiasi carta Whotchilli o tessera NumBugz o numeri nella stanza
 - Fare sì che i membri della squadraentino fino ad arrivare alla risposta corretta
 - Dividere il numero nei suoi interi – es. se stai descrivendo 56 non puoi descrivere il 5 e poi descrivere il 6, ma devi descrivere 56
 - Usare gli originali NumBugz selezionati nel calcolo – es. se i NumBugz fossero 5 e 10 non ti sarebbe consentito dire “dita di una mano moltiplicato per una decade”
 - Usare lo stesso tipo di indizio più di una volta durante un turno - es. se usi l’età di qualcuno per descrivere un numero non puoi descrivere un altro numero usando l’età come indizio, anche se si tratta dell’età di un’altra persona.

Vincere la Partita: La prima squadra che raggiunge il numero obiettivo di punti, o la squadra con il punteggio più alto dopo un numero di turni concordato vincere la partita.

Potete guardare anche i video su www.plyt.co.uk su come si gioca