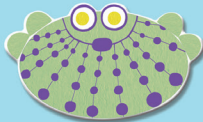
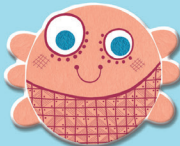
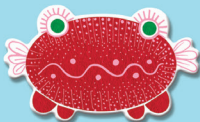


BUG IT!



6-99
ans years
años Jahre



BUG IT!

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto
Inhoud • Innehåll • Indhold Conteúdo • Игровой комплект



x20



x40



x2



Contenu : 20 insectes, 40 cartes, 2 blocs de dessin, 2 crayons.

Jeu à 4 joueurs. Principe : Constituez des équipes de 2 joueurs : un joueur qui dessine et l'autre qui devine. Les dessinateurs doivent reproduire au plus vite et le plus efficacement possible l'insecte de la carte qu'ils ont tirée, afin que leur coéquipier le retrouve parmi les insectes étalés sur la table.



But du jeu : Être la première équipe à gagner 10 cartes.

Mise en place :

Constituez des équipes de 2 joueurs. Chaque équipe est composée d'un joueur A qui dessine, et d'un joueur B qui devine. Chaque équipe prend un bloc de dessin et un crayon.

Étalez les 20 insectes au centre de la table, bien visibles de tous les joueurs. Mélangez les cartes et posez-les en pioche, face cachée, à côté des insectes.

Déroulement du jeu : Chaque équipe désigne qui sera le joueur A pour le 1er tour de jeu. Les joueurs A tirent chacun une carte. Ils la regardent, la mémorisent et la posent à côté d'eux, face cachée. Attention : Les joueurs B ne doivent pas voir la carte que les joueurs A ont tirée.

Quand les équipes sont prêtes, et au même moment, les joueurs A commencent à dessiner l'insecte de la carte qu'ils ont tirée.

NB : à tout moment, les joueurs A ont le droit de regarder la carte qu'ils ont tirée en prenant garde de ne pas la montrer à leur joueur B.

En même temps, chaque joueur B tente de retrouver, parmi les insectes du centre de la table, celui qui est dessiné par le joueur A de son équipe.

Dès qu'un joueur B pense avoir retrouvé l'insecte dessiné par son joueur A, il annonce « BUG'it ! » et pointe du doigt l'insecte en question sur la table.

Le joueur A vérifie :

- Si c'est le bon insecte : **Bravo !** L'équipe gagne la carte tirée par le joueur A et la garde devant elle. L'équipe adverse remet sa carte au fond de la pioche.

- Si ce n'est pas le bon insecte : **Raté !** L'équipe donne la carte tirée par le joueur A à l'équipe adverse qui la pose devant elle comme carte gagnée. L'équipe adverse remet sa carte tirée au fond de la pioche.

Un nouveau tour de jeu démarre en inversant les rôles des joueurs A et B.

Astuce :

Les insectes ont des formes, des motifs, des nombres d'yeux et de pattes différents : soyez efficace et dessinez les bonnes formes, les bons motifs, les bons nombres de pattes et d'yeux pour que votre coéquipier ne se trompe pas.

Fin de la partie :

Quand une équipe totalise 10 cartes, elle gagne la partie.



Variante à 3 ou 5 joueurs

À chaque tour de jeu, 1 seul joueur est le dessinateur, les autres jouent en compétition pour trouver l'insecte.

Le dessinateur pioche une carte et commence à dessiner l'insecte correspondant. Les autres joueurs tentent de retrouver, parmi les insectes du centre de la table, l'insecte dessiné.

Dès qu'un joueur pense avoir retrouvé l'insecte, il annonce « BUG'it ! » et pointe du doigt l'insecte en question sur la table.

- Si c'est le bon insecte : **Bravo !** le dessinateur et celui qui a trouvé gagnent une carte (le dessinateur gagne la carte qu'il a tiré, le joueur qui a trouvé prend une carte de la pioche).

- Si ce n'est pas le bon insecte : **Raté !** le joueur qui a tenté sa chance ne peut plus jouer lors de ce tour de jeu. Le dessinateur et les autres joueurs continuent de jouer.

Si personne ne trouve, personne ne gagne de carte et la carte est écartée du jeu.

Fin de partie :

À 3 joueurs la partie prend fin dès que tous les joueurs ont dessiné 5 fois.

À 5 joueurs la partie prend fin dès que tous les joueurs ont dessiné 4 fois.

Le joueur qui a gagné le plus de carte remporte la partie.



Contents: 20 insect tiles, 40 cards, 2 sketch pads and 2 pencils.

A game for 4 players. How the game works: Get into teams of 2 players. One player draws and the other player guesses. The players drawing have to reproduce the insect on the card they have drawn as quickly and clearly as possible to enable their teammate to find it among the insect tiles spread out on the table.



Aim of the game: Be the first team to win 10 cards.

Set-up: Get into teams of 2 players. Each team is made up of one player – the 'A' player – who draws, and one player – the 'B' player – who guesses. Each team takes one sketch pad and one pencil.

Spread the 20 insect tiles out in the centre of the table, visible to all of the players. Shuffle the cards and stack them in a deck, face down, next to the insect tiles.

How to play: Each team decides who will be the 'A' player for the 1st round of the game. The 'A' players draw one card each. They each look at the card they have drawn, memorise it and put it down next to them, face down. Please note: The 'B' players are not allowed to see the cards that the 'A' players have drawn.

When both teams are ready, the 'A' players start, at the same time, to draw the insects on the cards they have drawn.

NB: The 'A' players are allowed to look at the cards they have drawn at any time, making sure not to show them to the 'B' players on their teams.

At the same time, each 'B' player tries to find the insect that the 'A' player in their team is drawing among the insect tiles in the centre of the table.

As soon as a 'B' player thinks that they have found the insect being drawn by the 'A' player on their team, they call out "BUG'it!" and point to the insect tile in question on the table.

The 'A' player checks if they have guessed correctly:

- If it is the right insect: **Well done!** The team wins the card drawn by the 'A' player and keeps it in front of them. The opposing team puts its card back at the bottom of the deck.

- If it is the wrong insect: **Bad luck!** The team gives the card drawn by the 'A' player to the members of the opposing team, who keep it in front of them as a card they have won. The opposing team puts the card it drew back at the bottom of the deck.

The 'A' and 'B' players swap roles and a new round of the game begins.

Tricks: The insects have different shapes, patterns, numbers of eyes and legs. Make your drawings effective by drawing the right shapes, patterns, numbers of legs and eyes to make sure your teammate doesn't make a mistake.

End of the game: When a team has won a total of 10 cards, they win the game.

Variation with 3 or 5 players

Each round, 1 player draws and the others compete to find the right insect tile.

The player drawing picks a card from the deck and starts drawing the insect on the card. The other players try to find the insect being drawn among the insect tiles in the centre of the table.

As soon as a player thinks that they have found the insect, they call out "BUG'it!" and point to the insect tile in question on the table.

- If it is the right insect: **Well done!** The player drawing and the player that found the insect both win a card (the player drawing wins the card that they drew from the deck and the player that found the insect takes a card from the deck).

- If it is the wrong insect: **Bad luck!** The player that guessed incorrectly is not allowed to play again for the rest of the round. The player drawing and the other players carry on playing.

If no one finds the right insect tile, no one wins any cards and the card is discarded from the game.

End of the game: If there are 3 players, the game ends when all of the players have drawn 5 times. If there are 5 players, the game ends when all of the players have drawn 4 times. The player that has won the most cards wins the game.

A game by Babayaga



Inhalt: 20 Insektenplättchen, 40 Karten, 2 Papierblöcke, 2 Stifte.

Spielidee: Teilt euch in 2 Teams auf. In beiden Teams zeichnet eine Person und eine Person rät. Die zeichnende Person muss das Insekt auf der Karte so schnell und deutlich wie möglich zeichnen, damit das andere Teammitglied das richtige Insektenplättchen auf dem Tisch findet.



Spielziel: Seid das erste Team, das 10 Karten gewinnt.

Spielvorbereitung: Teilt euch in 2 Teams auf. In jedem Team gibt es eine Person A, die zeichnet, und eine Person B, die rät. Jedes Team nimmt sich einen Papierblock und einen Stift. Breitet die 20 Insektenplättchen in der Tischmitte aus, sodass alle sie sehen können. Mischt die Karten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Plättchen bereit.

Spielverlauf: Beide Teams entscheiden, wer in der ersten Runde Person A ist und zeichnet. Beide Personen A ziehen je eine Karte vom Stapel. Sie schauen jeweils ihre Karte an, prägen sich das Bild ein und legen sie verdeckt neben sich ab.

Achtung: Die Personen B dürfen das Bild auf der gezogenen Karten dabei nicht sehen!

Wenn beide Teams bereit sind, fangen die beiden Personen A gleichzeitig damit an, jeweils ihre Insekten auf ihren Block zu zeichnen.

Dabei dürfen die Personen A so oft auf ihre gezogene Karte schauen, wie sie möchten. Sie müssen aber aufpassen, dass ihre Personen B die Karte nicht sehen.

Die Personen B versuchen gleichzeitig, ihr jeweiliges Insekt auf einem der 20 Insektenplättchen in der Tischmitte zu finden. Sobald eine Person B glaubt, das Insekt gefunden zu haben, das die Person A ihres Teams zeichnet, ruft sie **Bug 'It!** und zeigt auf das Plättchen auf dem Tisch. Person A überprüft, ob Person B richtig geraten hat:

- Das richtige Insekt: **Super!** Das Team behält die Karte, auf die Person A gezeigt hat, und legt sie vor sich ab. Das andere Team legt seine Karte wieder unter den Stapel.

- Das falsche Insekt: **Pech gehabt!** Das Team gibt die Karte, auf die Person A gezeigt hat, an das andere Team. Das andere Team legt die Karte zusammen mit den eigenen gewonnenen Karten vor sich ab. Die eigene Karte legt es wieder unter den Stapel.

Personen A und B tauschen jetzt ihre Rollen und eine neue Runde beginnt.

Tipp: Die Insekten haben unterschiedliche Formen, Muster sowie Anzahlen an Augen und Beinen. Konzentriere dich beim Malen auf die Form, das Muster und die Augen- und Beinanzahl, damit dein Teammitglied das richtige Insekt erkennt.

Spielende: Das erste Team mit 10 Karten gewinnt!

Variante mit 3 oder 5 Spielern:

In jeder Runde zeichnet nur eine Person. Die übrigen Personen spielen gegeneinander und versuchen jeweils, als Erstes das richtige Insektenplättchen zu finden.

Die zeichnende Person nimmt sich eine Karte vom Stapel und zeichnet das Insekt. Die anderen Personen versuchen, das richtige Insektenplättchen zu finden. Sobald eine Person glaubt, sie hat das richtige Plättchen gefunden, ruft sie **Bug'it!** und zeigt auf das Plättchen.

- Das richtige Insekt: **Super!** Die zeichnende Person und die Person, die das Plättchen erraten hat, nehmen sich beide eine Karte (eine von ihnen nimm die gezogene Karte, die andere nimmt sich eine Karte vom Stapel).

- Das falsche Insekt: **Pech gehabt!** Die Person, die falsch geraten hat, darf in dieser Runde nicht mehr mitspielen. Die zeichnende Person und alle anderen spielen weiter.

Findet keine Person das richtige Plättchen, nimmt sich niemand die gezogene Karte und sie kommt aus dem Spiel.

Spielende:

Bei 3 Spielern endet das Spiel, wenn jede Person 5-mal gezeichnet hat.

Bei 5 Spielern endet das Spiel, wenn jede Person 4-mal gezeichnet hat.

Die Person mit den meisten Karten gewinnt.

Ein Spiel von Babayaga



Inhoud: 20 insecten, 40 kaarten, 2 tekenblokken, 2 potloden.

Spelprincipe voor 4 spelers: Stel teams met 2 spelers samen: een speler tekent en de andere raadt. De tekenaars moeten het insect op de kaart die ze gepakt hebben zo snel en efficiënt mogelijk natekenen, zodat hun teamgenoot het kan vinden tussen de insecten die op tafel liggen.



Doel van het spel: Als eerste team 10 kaarten winnen.

Vorbereiding: Stel teams met 2 spelers samen. Elk team bestaat uit een speler A die tekent, en een speler B die raadt. Elk team pakt een tekenblok en een potlood. Leg de 20 insecten in het midden van de tafel, duidelijk zichtbaar voor alle spelers. Schud de kaarten en leg ze op een stapel, met het plaatje naar beneden, naast de insecten.

Spelverloop:

Elk team beslist wie speler A wordt voor de 1e ronde. De A-spelers pakken allemaal een kaart. Ze bekijken en onthouden de kaart en leggen deze met het plaatje naar beneden naast zich neer. Let op: De B-spelers mogen de kaart die de A-spelers hebben gepakt niet zien.

Als de teams klaar zijn, beginnen de A-spelers tegelijk met het tekenen van het insect op de kaart die ze gepakt hebben.

NB: De A-spelers mogen op elk moment de kaart die ze gepakt hebben bekijken, maar ze moeten ervoor zorgen dat ze deze niet aan de B-speler in hun team laten zien.

Tegelijkertijd probeert elke B-speler het insect te vinden, tussen de insecten in het midden van de tafel, dat de A-speler in zijn team heeft getekend. Zodra een B-speler denkt dat hij het door de A-speler in zijn team getekende insect heeft gevonden, roept hij 'BUG'it!' en wijst naar het betreffende insect op tafel.

De A-speler controleert het antwoord:

- Heeft hij het juiste insect geraden: **Goed zo!** Het team wint de door de A-speler gepakte kaart en legt deze voor zich neer. Het andere team legt zijn kaart terug onderaan de stapel.

- Heeft hij niet het juiste insect geraden: **Mis!** Het team geeft de door de A-speler gepakte kaart aan het andere team, dat deze kaart wint en voor zich neerlegt. Dit andere team legt zijn gepakte kaart terug onderaan de stapel.

Er begint een nieuwe ronde en de rollen van spelers A en B worden omgedraaid.

Tip: De insecten hebben verschillende vormen, motieven, aantallen ogen en poten. Wees efficiënt en teken de juiste vormen, motieven, aantallen poten en ogen zodat je teamgenoot zich niet vergist.

Einde van het spel:

Als een team 10 kaarten heeft, wint dat team het spel.

Variant voor 3 of 5 spelers

Bij elke ronde is 1 speler de tekenaar, terwijl de anderen tegen elkaar strijden en moeten proberen het insect te raden.

De tekenaar pakt een kaart en begint het bijbehorende insect te tekenen.

De andere spelers proberen het getekende insect tussen de insecten in het midden van de tafel te vinden.

Zodra een speler denkt het insect gevonden te hebben, roept hij 'BUG'it!' en wijst naar het betreffende insect op tafel.

- Heeft hij het juiste insect geraden: **Goed zo!** De tekenaar en degene die het goed geraden heeft winnen een kaart (de tekenaar wint de kaart die hij gepakt heeft en de andere pakt een kaart van de stapel).

- Heeft hij niet het juiste insect geraden: **Mis!** De speler die het geprobeerd heeft, mag niet meer aan deze ronde meedoen. De tekenaar en de andere speler(s) gaan verder met het spel.

Als niemand het juiste insect vindt, wint niemand een kaart en wordt de kaart uit het spel gehaald.

Einde van het spel:

Met 3 spelers eindigt het spel wanneer alle spelers 5 keer hebben getekend.

Met 5 spelers eindigt het spel wanneer alle spelers 4 keer hebben getekend.

De speler met de meeste kaarten wint het spel.

Een Babayaga-spel

Contenido: 20 insectos, 40 cartas, 2 blocs de dibujo, 2 lápices.

Juego de 4 jugadores. Bases del juego: formar equipos de 2 jugadores: un jugador que dibuja y otro que adivina. Los dibujantes deben reproducir de la manera más rápida y eficaz posible el insecto de la carta que han sacado para que su compañero de equipo pueda identificarlo entre los insectos que hay repartidos sobre la mesa.



Objetivo del juego: ser el primer equipo en ganar 10 cartas.

Preparación: formar equipos de 2 jugadores. Cada equipo se compone de un jugador A que dibuja y de un jugador B que adivina. Cada equipo coge un bloc de dibujo y un lápiz.

Disponer los 20 insectos en el centro de la mesa, a la vista de todos los jugadores. Barajar las cartas y colocarlas boca abajo, en un montón, junto a los insectos.

Desarrollo del juego: cada equipo nombra al jugador A para la 1.ª ronda. Cada jugador A coge una carta. La observa, la memoriza y la coloca a su lado, boca abajo.

Importante: los jugadores B no pueden ver la carta que han sacado los jugadores A. Cuando los equipos están preparados, y al mismo tiempo, los jugadores A empiezan a dibujar el insecto de la carta que han sacado.

Nota: los jugadores A pueden mirar la carta que han sacado tantas veces como quieran, pero con cuidado de no enseñársela al jugador B.

Mientras tanto, cada jugador B intenta localizar, entre los insectos repartidos por el centro de la mesa, el que está dibujando el jugador A de su equipo.

En cuanto un jugador B cree haber identificado el insecto que ha dibujado su jugador A, dice en voz alta: «¡BUG'it!» y señala con el dedo al insecto en cuestión sobre la mesa.

El jugador A comprueba:

- Si es el insecto correcto: **¡enhorabuena!** El equipo gana la carta que ha sacado el jugador A y se la guarda delante. El equipo contrario vuelve a colocar su carta debajo del montón.

- Si el insecto no es el correcto: **¡habéis perdido!** El equipo da la carta que ha sacado su jugador A al equipo contrario, que gana la carta y se la coloca delante. El equipo contrario vuelve a colocar la carta que ha sacado debajo del montón.

A continuación, se intercambian los roles de los jugadores A y B y empieza otra ronda.

Truco:

Los insectos tienen formas, motivos, números de ojos y patas diferentes: debes ser eficaz y dibujar las formas, los motivos y los números de ojos y patas correctos para que tu compañero de equipo no se equivoque.

Fin de la partida:

Cuando un equipo consigue 10 cartas, gana la partida.

Variante para 3 o 5 jugadores

En cada ronda, 1 solo jugador es el dibujante y los demás compiten para tratar de identificar el insecto.

El dibujante coge una carta y empieza a dibujar el insecto correspondiente.

Los demás jugadores tratan de localizar, entre los insectos repartidos por el centro de la mesa, el insecto dibujado.

En cuanto un jugador cree haber identificado el insecto, dice en voz alta: «¡BUG'it!» y señala con el dedo al insecto en cuestión sobre la mesa.

- Si es el insecto correcto: ¡**enhorabuena!** El dibujante y el jugador que lo ha encontrado ganan una carta (el dibujante gana la carta que ha sacado y el otro jugador coge una carta del montón).

- Si el insecto no es el correcto: ¡**habéis perdido!** El jugador que ha probado suerte ya no puede jugar en esta ronda. El dibujante y los demás jugadores siguen jugando.

Si nadie lo consigue, ninguno de los jugadores gana ninguna carta y la carta se descarta del juego.

Fin de la partida:

Con 3 jugadores, la partida termina cuando todos los jugadores han dibujado 5 veces.

Con 5 jugadores, la partida termina cuando todos los jugadores han dibujado 4 veces.

El jugador que haya conseguido más cartas gana la partida.

Un juego de Babayaga

Contenuto: 20 insetti, 40 carte, 2 blocchi da disegno, 2 matite.

Con 4 giocatori. Principio del gioco: formare squadre da 2 giocatori: uno che disegna e uno che indovina. I disegnatori devono riprodurre il più velocemente ed efficacemente possibile l'insetto della carta che hanno pescato in modo che il loro compagno di squadra lo ritrovi tra gli insetti sul tavolo.



Scopo del gioco: essere la prima squadra a vincere 10 carte.

Preparazione: formare squadre da 2 giocatori. Ogni squadra è composta da un giocatore A che disegna e un giocatore B che indovina. Ciascuna squadra prende un blocco da disegno e una matita.

Posizionare i 20 insetti al centro del tavolo, ben visibili a tutti i giocatori. Mischiare le carte e metterle in un mazzo, a faccia in giù, a fianco agli insetti.

Svolgimento del gioco: ogni squadra designa chi sarà il giocatore A per il 1° turno di gioco. I giocatori A pescano ciascuno una carta. La guardano, la memorizzano e la appoggiano a fianco a sé, a faccia in giù. Attenzione: i giocatori B non devono vedere la carta che i giocatori A hanno pescato.

Quando le squadre sono pronte, i giocatori A cominciano a disegnare nello stesso momento l'insetto della carta che hanno pescato.

N.B.: in qualsiasi momento, i giocatori A hanno il diritto di guardare la carta che hanno pescato facendo attenzione a non mostrarla al giocatore B.

Nello stesso momento, ogni giocatore B cerca di trovare, tra gli insetti al centro del tavolo, quello disegnato dal giocatore A della sua squadra.

Non appena un giocatore B pensa di aver trovato l'insetto disegnato dal suo giocatore A, dice: "BUG'it!" e indica l'insetto in questione sul tavolo.

Il giocatore A verifica:

- Se è l'insetto giusto: **congratulations!** La squadra vince la carta pescata dal giocatore A e la conserva davanti a sé. La squadra avversaria rimette la propria carta in fondo al mazzo.

-Se non è l'insetto giusto: è **andata male!** La squadra dà la carta pescata dal giocatore A alla squadra avversaria che la appoggia davanti a sé come carta vinta. La squadra avversaria rimette la carta pescata in fondo al mazzo.

Inizia un nuovo turno di gioco invertendo i ruoli dei giocatori A e B.

Trucchi:

Gli insetti hanno forme, motivi, numero di occhi e zampe diversi: siate efficaci e disegnate le forme giuste, i motivi giusti, il numero di zampe e di occhi giusto in modo che i vostri compagni di squadra non si sbagliano.

Fine della partita:

Quando una squadra ottiene 10 carte, vince la partita.

Variante con 3 o 5 giocatori

Ad ogni turno, 1 solo giocatore disegna, mentre gli altri si sfidano per trovare l'insetto giusto.

Il disegnatore pesca una carta e comincia a disegnare l'insetto corrispondente.

Gli altri giocatori cercano di ritrovare l'insetto disegnato tra quelli posti al centro del tavolo.

Non appena un giocatore pensa di aver trovato l'insetto, dice: "BUG'it!" e indica l'insetto in questione sul tavolo.

- Se è l'insetto giusto: **congratulations!** Il disegnatore e il giocatore che ha indovinato vincono una carta (il disegnatore vince la carta che ha pescato e il giocatore che ha indovinato prende una carta dal mazzo).

- Se non è l'insetto giusto: è **andata male!** Il giocatore che ha cercato di indovinare non può più giocare in questa manche. Il disegnatore e gli altri giocatori continuano a giocare.

Se nessuno indovina l'insetto giusto, nessuno vince la carta e la carta viene scartata.

Fine della partita:

Nella variante con 3 giocatori la partita termina quando tutti i giocatori hanno disegnato 5 volte. Nella variante con 5 giocatori la partita termina quando tutti i giocatori hanno disegnato 4 volte.

Il giocatore che ha totalizzato più carte vince la partita.

Un gioco di Babayaga



Conteúdo: 20 insetos, 40 cartas, 2 blocos de desenho, 2 lápis.

Jogo para 4 jogadores. Princípio: constitua equipas de 2 jogadores: um jogador desenha e o outro adivinha. Os desenhadores devem reproduzir o mais depressa possível e da forma mais eficaz possível o inseto da carta que tiraram para que o parceiro de equipa o encontre no meio dos insetos que estão espalhados em cima da mesa.



Objetivo do jogo: ser a primeira equipa a ganhar 10 cartas.

Preparação: constituam as equipas de 2 jogadores. Cada equipa é constituída por um jogador A que desenha e por um jogador B que adivinha. Cada equipa tira um bloco de desenho e um lápis.

Espalhem os 20 insetos no centro da mesa, bem visíveis para todos os jogadores. Baralhem as cartas e coloquem-nas na pilha da bisca, viradas para baixo, ao lado dos insetos.

Como jogar: cada equipa designa quem vai ser o jogador A para a 1ª volta do jogo. Os jogadores A tiram, cada um, uma carta. Olham para ela, memorizam-na e põem-na ao lado deles, virada para baixo. Atenção: os jogadores B não devem ver a carta que os jogadores A tiraram.

Quando as equipas estiverem prontas, e no mesmo momento, os jogadores A começam a desenhar o inseto da carta que tiraram.

Nota: em qualquer altura, os jogadores A têm o direito de olhar para a carta que tiraram, tendo cuidado em não mostrar a carta ao jogador B.

Ao mesmo tempo, cada jogador B tenta descobrir, dos insetos que estão no centro da mesa, aquele que é desenhado pelo jogador A da sua equipa. Assim que um jogador B achar ter encontrado o inseto desenhado pelo seu jogador A, diz «BUG'it!» e aponta com o dedo para o inseto em questão na mesa. O jogador A verifica:

- Se se tratar do inseto certo: **parabéns!** A equipa ganha a carta tirada pelo jogador A e guarda-a na frente dela. A equipa adversária volta a por a carta dela no fundo da pilha da bisca.

- Se não for o inseto certo: **errado!** A equipa dá a carta tirada pelo jogador A à equipa adversária que a coloca na frente dela como carta ganha. A equipa adversária volta a por a carta que tirou no fundo da pilha da bisca.

Começa uma nova ronda de jogo em que se invertem os papéis dos jogadores A e B.

Dica:

Os insetos têm formas, padrões, um número de olhos e de patas diferentes: sejam eficazes e desenhem as formas corretas, os padrões corretos, os números de patas e de olhos certos para que o vosso parceiro não se engane.

Fim da partida:

Quando uma equipa totalizar 10 cartas, ganha a partida.



Variante para 3 ou 5 jogadores

A cada volta de jogo, 1 só jogador é o desenhador, os outros jogam em competição para encontrar o inseto.

O desenhador tira uma carta e começa a desenhar o inseto que corresponde.

Os outros jogadores tentam descobrir, dos insetos que estão no centro da mesa, qual o inseto desenhado.

Assim que um jogador achar ter encontrado o inseto, diz «BUG'it!» e aponta com o dedo para o inseto em questão na mesa.

- Se se tratar do inseto certo: **parabéns!** O desenhador e o jogador que acertou ganham uma carta (o desenhador ganha a carta que tirou, o jogador que acertou tira uma carta da pilha da bisca)

- Se não for o inseto certo: **errado!** O jogador que tentou acertar não pode voltar a jogar nesta ronda de jogo. O desenhador e os outros jogadores continuam a jogar.

Se ninguém descobrir, ninguém ganha carta e a carta é descartada do jogo

Fim da partida:

Com 3 jogadores, a partida acaba assim que todos os todos os jogadores tiverem desenhado 5 vezes. Com 5 jogadores, a partida acaba assim que todos os todos os jogadores tiverem desenhado 4 vezes.

O jogador que ganhar mais cartas, ganha a partida.

Um jogo Babayaga

Innehåll: 20 insekter, 40 kort, 2 ritblock, 2 pennor.

Spel med 4 spelare. Spelprinciper: Dela upp spelarna i lag om 2 spelare; med en spelare som ritar och en som gissar. De som ritar ska så snabbt och effektivt som möjligt återge insekten på kortet som de har dragit så att deras medspelare hittar den bland insekterna på bordet.



Spelets mål: Att vara det första laget som får 10 kort.

Förberedelse: Dela upp spelarna i lag om 2 spelare. Varje lag utgörs av en spelare A som ritar, och en spelare B som gissar. Lagen tar varsitt ritblock och en penna. Lägg ut de 20 insekterna mitt på bordet, så att de är synliga för alla spelare. Blanda korten och lägg dem på hög med framsidan med insekter dold.

Spelets gång: Lagen bestämmer vem som ska vara spelare A under den 1:a spelrundan. Spelarna A drar varsitt kort. De tittar på sitt kort, memorerar det och lägger det åt sidan, med framsidan dold. Observera! Spelarna B får inte se kortet som spelarna A har dragit.

När lagen är redo börjar spelarna A, samtidigt, att rita insekten som visas på kortet som de har dragit.

Notera: Spelarna A kan när som helst titta på sitt dragna kort igen, dock utan att visa det för spelarna B.

Samtidigt ska spelarna B försöka att hitta vilken insekt bland insekterna på bordet som spelaren A i deras lag försöker rita.

Så snart en spelare B tror sig ha hittat vilken insekt som spelaren A ritat, ropar spelaren ”BUG’it!” och pekar på insekten i fråga på bordet.

Spelaren A kontrollerar:

- Om det är rätt insekt: **Bravo!** Laget vinner kortet som spelaren A dragit och sparar det framför sig. Motståndarlaget lägger tillbaka sitt kort underst i högen.

- Om det inte är rätt insekt: **Miss!** Laget ger kortet som spelare A har dragit till motståndarlaget som lägger det framför sig som ett vunnet kort. Motståndarlaget lägger tillbaka sitt dragna kort underst i högen.

En ny runda påbörjas och spelarna A och B byter roller.

Tips:

Insekterna har olika former, motiv och antal ögon och ben: tänk på att vara effektiv när du ritat rätt former, motiv, antal ben och ögon så att din medspelare inte gissar fel.

Spelets slut:

Det lag som först får ihop 10 kort har vunnit.

Variant för 3 eller 5 spelare

Vid varje runda är det endast 1 spelare som ritat och de andra spelarna tävlar om att hitta rätt insekt.

Den som ska rita tar ett kort och börjar att rita insekten som visas på kortet.

De andra spelarna försöker att hitta vilken insekt bland korten på bordet som motsvarar den ritade insekten.

Så snart en spelare tror sig ha hittat rätt insekt ropar hen ”BUG’it!” och pekar på insekten i fråga på bordet.

- Om det är rätt insekt: **Bravo!** Den som ritat och den som har hittat rätt insekt vinner ett kort var (den som ritat vinner kortet hen hade dragit och spelaren som hittade rätt insekt tar ett kort ur högen).

- Om det inte är rätt insekt: **Miss!** Spelaren som gissade fel får stå över resten av omgången. Den som ritat och de andra spelarna fortsätter att spela.

Om ingen hittar rätt insekt vinner ingen något kort och det dragna kortet läggs åt sidan.

Spelets slut:

Vid 3 spelare är spelet slut så snart alla spelare har ritat 5 gånger. Vid 5 spelare är spelet slut så snart alla spelare har ritat 4 gånger.

Den spelare som har vunnit flest kort vinner spelet.

Ett spel av Babayaga



Indhold: 20 insekter, 40 kort, 2 tegneblokke, 2 blyanter.

Spil med fire spillere. Princip: Lav hold med 2 spillere på hvert; en spiller, der tegner og en anden spiller, der gætter. Tegnerne skal tegne insektet på kortet, som de har trukket, så hurtigt og effektivt som muligt, så deres holdkammerat kan finde det blandt insekterne, som er spredt ud på bordet.



Spillets formål: At være det første hold til at vinde 10 kort.

Forberedelse af spillet: Lav hold med 2 spillere på hvert. Hvert hold består af en spiller, A, der tegner og en spiller, B, som gætter. Hvert hold tager en tegneblok og en blyant.

Læg de 20 insekter midt på bordet, så alle spillere kan se dem. Bland kortene, og læg dem i en bunke med billedsiden nedad ved siden af insekterne.

Sådan foregår spillet: Hvert hold bestemmer, hvem der er spiller A i første runde.

Spillerne A trækker hver især et kort. De kigger på kortet, husker det og lægger det ved siden af med billedsiden nedad. Bemærk: Spillerne B må ikke se kortet, som spillerne A har trukket.

Når holdene er klar, begynder spillerne A på samme tid at tegne insektet på kortet, de har trukket.

NB: Spillerne A kan når som helst se på kortet, de har trukket, men de skal passe på, at deres spiller B ikke ser det.

Spillerne B skal på samme tid prøve at finde det insekt, spilleren A tegner blandt insekterne midt på bordet.

Når en spiller B mener at have fundet det insekt, spiller A tegner, siger han/hun BUG'it! og peger på det relevante insekt på bordet.

Spiller A kontrollerer:

- Hvis det er det rigtige insekt: **Godt gået!** Holdet vinder kortet, som spiller A har trukket og lægger det foran sig. Det andet hold lægger sit kort nederst i bunken.

- Hvis det ikke er det rigtige insekt: **Ærgerligt!** Holdet giver kortet, som spiller A har trukket, til det andet hold, som lægger det foran sig og har vundet det. Det andet hold lægger sit trukne kort nederst i bunken.

En ny omgang går igang, og spillerne A og B bytter roller.

Godt råd:

Insekterne har forskellige former, motiver, antal øjne og ben. Vær effektiv, og tegn de rigtige former og motiver samt det rigtige antal ben og øjne, så din holdkammerat ikke tager fejl.

Spillets slutning:

Det hold, som først får 10 kort, vinder spillet.

Variation med 3 eller 5 spillere

Kun 1 spiller er tegner hver omgang. De andre spillere konkurrerer om at finde insektet.

Tegneren tager et kort og begynder at tegne det tilsvarende insekt.

De andre spillere forsøger at finde ud af, hvilket af insekterne midt på bordet, der tegnes. Når en spiller mener at have fundet insektet, siger han/hun BUG'it! og peger på det relevante insekt på bordet.

- Hvis det er det rigtige insekt: **Godt gået!** Tegneren og ham/hende, som har fundet insektet, vinder et kort (tegneren vinder det kort, han/hun har trukket, og spilleren, som fandt insektet, tager et kort fra bunken).

- Hvis det ikke er det rigtige insekt: **Ærgerligt!** Spilleren, som tog chancen, må ikke spille mere i denne runde. Tegneren og de andre spillere fortsætter med at spille.

Hvis ingen finder insektet, vindes der ingen kort, og kortet lægges væk.

Spillets slutning:

Hvis der er 3 spillere, slutter spillet, når alle spillere har tegnet 5 gange. Hvis der er 5 spillere, slutter spillet, når alle spillere har tegnet 4 gange.

Spilleren, som har flest kort, vinder spillet.

Et Babayaga-spil

Игровой комплект: 20 насекомых, 40 карточек, 2 блока для рисования, 2 карандаша.

Игра с 4 игроками. Принцип: Разбейтесь на команды по 2 игрока: один игрок будет рисовать, а другой угадывать. Рисующие должны как можно быстрее и точнее изобразить насекомое с карточки, которую они вытянули, чтобы их товарищ по команде смог найти его среди насекомых, выложенных на столе.

Цель игры: набрать 10 карточек раньше команды-соперника.

Подготовка: Разбейтесь на команды по 2 игрока. В каждой команде есть участник А, который рисует, и участник Б, который угадывает. Обе команды берут блок для рисования и карандаш.

Разместите 20 насекомых в центре стола так, чтобы они были видны всем игрокам. Перетасуйте карточки, а затем соберите их в колоду и положите рубашкой вверх рядом с насекомыми.

Ход игры: Участники каждой команды решают, кто будет игроком А в 1-м раунде игры. Игроки А вытягивают по одной карточке. Каждый из них рассматривает свою карточку, стараясь лучше ее запомнить, а затем кладет ее рядом с собой рубашкой вверх. Важное правило: игроки Б не должны видеть карточки, которые вытянули игроки А.

Когда участники обеих команд будут готовы, игроки А одновременно начинают рисовать насекомое с вытянутых ими карточек.

NB: игроки А могут в любой момент посмотреть карточку, которую они вытянули, но так, чтобы ее не видели игроки Б.



Далее игроки Б одновременно ищут среди насекомых, выложенных в центре стола, то, которое нарисовал игрок А из их команды. Как только игрок Б находит насекомое с рисунка игрока А из его команды, он громко говорит: «ЖУК найден!» и указывает пальцем на нужное насекомое на столе.

Игрок А проверяет ответ:

- Если насекомое указано правильно: **Удача!** Участники команды забирают карточку, вытянутую игроком А, и оставляют ее рядом с собой. Команда-соперник возвращает свою карточку обратно в нижнюю часть колоды.

- Если насекомое указано неправильно: **Неудача!** Участники команды отдают карточку, вытянутую игроком А, своим соперникам, которые кладут ее перед собой. Эта карточка считается выигранной. Команда-соперник возвращает свою карточку обратно в нижнюю часть колоды.

Игроки А и Б меняются ролями, и начинается новый раунд.

Совет: насекомые отличаются по формам, характерным узорам на теле, количеству глаз и ножек. Постарайтесь как можно точнее отобразить формы, узоры, соответствующее количество ножек и глаз, чтобы ваш товарищ по команде не ошибся и правильно угадал насекомое.

Конец игры: В игре побеждает команда, которая первой наберет 10 карточек.

Вариант с 3 или 5 игроками

В каждом раунде игры есть только один участник, который рисует, а все остальные должны определить насекомое, соревнуясь друг с другом.

Рисующий участник вытягивает карточку из колоды и начинает рисовать изображенное на ней насекомое.

Остальные игроки пытаются найти среди насекомых, выложенных в центре стола, то, которое представлено на рисунке.

Как только один из игроков находит насекомое, он громко говорит: «ЖУК найден!» и указывает пальцем на нужное насекомое на столе.

- Если насекомое указано правильно: **Удача!** Рисующий участник и игрок, нашедший насекомое, выигрывают одну карточку (рисующий участник забирает карточку, вытянутую из колоды, а игрок, определивший насекомое, забирает карточку из колоды).

- Если насекомое указано неправильно: **Неудача!** Игрок, неправильно определивший насекомое, больше не принимает участие в текущем раунде. Рисующий участник и остальные игроки продолжают игру.

Если никто не нашел насекомое, то никто не выигрывает карточку, и она выходит из игры.

Конец игры:

В случае 3 игроков игра завершается, когда все игроки рисовали 5 раз. В случае 5 игроков игра завершается, когда все игроки рисовали 4 раза. Побеждает игрок, выигравший наибольшее количество карточек.

Автор игры: Babayaga

BUG IT!

DJ00823

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts.
Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas.
Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas
dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning.
Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler.
Внимание. Маленькие части Προειδοποίηση.
Μικρά μέρη.



Adresses sur quefairedemesdechets.fr