



AGE  
5-10



2-4



10+

TACTIC

# BUGSY



PLAY  
TIME

**Sisältö: 30 isoa ötökkäkiekkoa, 30 pientä ötökkäkiekkoa,  
13 muovista pelimerkkiä (4 eri väriä), 2 noppaa + väritarroja ja ötökkätarroja.**

## Pelin tavoite

Yritä ensimmäisenä päästä eroon kaikista pelimerkeistäsi asettamalla ne oikeille kiekkoille. Yritä löytää nopan osoittama ötökkä- ja väriyhdistelmä mahdollisimman nopeasti!

## Ennen ensimmäistä peliä

Irrota ötökkäkiekot kehyksistään varovasti. Lisää ötökkätarrat toiseen noppaan ja väritarrat toiseen.

## Ennen jokaista peliä

Peruspelissä tarvitset vain isot ötökkäkiekot. Aseta kiekot pöydälle kuvapuoli ylöspäin. Jätä keskelle tyhjää tilaa ja laita nopat siihen. Jokainen pelaaja valitsee värin ja ottaa tietyn määrän pelimerkkejä, pelaajien määrästä riippuen:

- ▶ Jos pelissä on 2 pelaajaa, pelaajat ottavat 8 pelimerkkiä (ei violetteja pelimerkkejä).
- ▶ Jos pelissä on 3 pelaajaa, pelaajat ottavat 6 pelimerkkiä.
- ▶ Jos pelissä on 4 pelaajaa, pelaajat ottavat 5 pelimerkkiä.

## Pelin kulku

1. Nuorin pelaaja aloittaa ja heittää molemmat nopat.
2. Kaikki pelaajat yrittävät mahdollisimman nopeasti löytää kiekon, joka vastaa noppien kuvia (sama taustaväri sekä ötökkä).
3. Ensimmäinen pelaaja, joka asettaa oman pelimerkinsä oikean ötökkäkiekon päälle, voittaa kierroksen. Pelimerkki jää kiekon päälle. Tämä pelaaja aloittaa seuraavan kierroksen ja heittää molemmat nopat.

Jos laitat pelimerkkisi väärän kiekon päälle, sinun on otettava pelimerkki takaisin. Sen lisäksi sinun täytyy ottaa pois yksi jo jonkin kiekon päälle oikein asettamasi pelimerkki (jos on yhtään).

Jos noppien näyttämän ötökkäkiekon päällä on jo pelimerkki, toimi näiden ohjeiden mukaan:

- ▶ Jos kiekon päällä on jo yksi tai useampi pelimerkkisi, voit asettaa yhden lisää niitten päälle. Ötökkäkiekon päälle voi siis asettaa kaksi tai useampaa samanväristä pelimerkkiä.
- ▶ Jos kiekon päällä on jo yksi tai useampi toisen pelaajan pelimerkki, tämän pelaajan täytyy ottaa oma(t) pelimerkkinsä pois. Nyt voit asettaa oman pelimerkkisi kiekolle. Yhden kiekon päällä voi olla vain yhdenvärisiä pelimerkkejä.

**Jos värinoppa näyttää valkoista** (tyhjä sivu), vuorossa oleva pelaaja voi laittaa pelimerkkinsä minkä tahansa kiekon päälle, jossa on nopan osoittama ötökkä. Jos kiekon päällä on jo toisen pelaajan pelimerkki, tämän täytyy ottaa se takaisin. Tällä kierroksella muut pelaajat eivät laita pelimerkkejä minkään kiekon päälle.

## Pelin voittaja

Peli päättyy, kun joku pelaajista asettaa viimeisen pelimerkkinsä ötökkäkiekolle. Tämä pelaaja voittaa pelin!

*Onnea peliin!*

## BONUSPELI

### Bang!

Voit pelata muistipeliä käyttämällä isoja ja pieniä ötökkäkiekkoja.

1. Sekoita kiekot ja aseta ne pöydälle kuvapuoli alaspäin.
2. Nuorin pelaaja aloittaa ja kääntää minkä tahansa kiekon. Käännetty kiekot jätetään aina kuvapuoli ylöspäin.
3. Vasemmalla puolella istuva pelaaja jatkaa peliä kääntämällä toisen kiekon. Muut pelaajat jatkavat samaan tapaan omilla vuoroillaan.
4. Heti, kun kaksi samanlaista kiekkoa on käännetty, kaikki pelaajat laittavat yhden käden sen kiekon päälle, joka oli käännetty **ensin**, ja huutavat "Bang!".
  - ▶ Tämän nopeimmin tehnyt pelaaja voittaa kiekkoparin itselleen ja jatkaa peliä kääntämällä uuden kiekon.
  - ▶ Jos huudat "bang" mutta kiekko onkin väärä, sinun täytyy palauttaa yksi jo saamistasi pareista pelilaatikoon (mikäli sinulla on yhtään).
5. Peli päättyy, kun pöydällä on kaksi kiekkoa jäljellä. Pelaaja, joka viimeksi voitti parin, saa myös viimeisen parin. Pelin voittaa pelaaja, jolla on eniten pareja.

**Huom:** Sääntöjä voi helpottaa pieniä lapsia varten: jos he huutavat "bang" väärän kiekon kohdalla, he eivät menetä yhtä voittamaansa paria. Jos haluat pelistä helpomman, käytä vähemmän kiekkopareja.

## REGLER

**Innehåll: 30 stora småkrypsbrickor, 30 små småkrypsbrickor, 35 plastmarker i fyra olika färger, 2 blanka tärningar + färgklistermärken och småkrypsklistermärken.**

### Spelidé

Att bli den första spelaren som blir av med alla sina marker genom att lägga dem på de rätta brickorna. Du ska vara snabb att hitta de rätta brickorna med samma småkryp och färg som tärningen visar.

### Innan ni spelar första gången

Tryck försiktigt ut småkrypsbrickorna ur ramarna. Sätt småkrypsklistermärkena på den ena tärningen och färgklistermärkena på den andra (en sida blir blank).

### Innan spelet börjar

I huvudspelet använder ni bara de stora brickorna (om ni vill ha större utmaning kan ni använda de små brickorna). Sprid ut brickorna på bordet med småkrypen uppåt och lämna ett tomt område i mitten där ni lägger de två tärningarna. Alla spelarna väljer varsin färg och tar ett bestämt antal marker i samma färg beroende på hur många spelare ni är:

- ▶ 2 spelare – 8 marker var (inga lila marker)
- ▶ 3 spelare – 6 marker var
- ▶ 4 spelare – 5 marker var

## Spelets gång

1. Den yngsta spelaren börjar och kastar båda tärningarna.
2. Alla spelarna skyndar sig nu att hitta den rätta brickan på bordet först. Bakgrundsfärg och småkryp ska alltså matcha tärningarna.
3. Den spelare som först lägger en mark på den rätta brickan vinner rundan och låter marken ligga kvar på brickan. Denna spelare börjar nästa runda och kastar båda tärningarna.

Om du lägger en mark på fel bricka ska du ta upp marken igen. Samtidigt måste du lägga tillbaka en mark som du redan har lagt (om det finns någon).

Ligger där redan en mark på den bricka som tärningarna visar ska du göra följande:

- ▶ Om en eller flera av dina egna marker redan ligger på brickan kan du lägga ytterligare en mark ovanpå. Det får alltså lov att ligga två eller flera marker i samma färg på en bricka.
- ▶ Om en eller flera av en annan spelares marker redan ligger på brickan ska denna andra spelare ta tillbaka sina marker så att det bara är din mark som ligger där. Det får alltså bara ligga marker i samma färg på en bricka.

**Om tärningen visar en vit sida (blank)** ska spelaren som är i tur lägga en mark på en valfri färg men med ett småkryp som matchar den andra tärningen. Om det redan ligger en annan spelares marker på den brickan ska den personen ta tillbaka sina marker. I den här rundan ska de andra spelarna inte lägga marker på brickor.

## Spelslut och vinnare

Spelet är slut när en av spelarna har lagt sin sista mark på rätt bricka. Den spelaren är vinnaren!

*Lycka till!*

## BONUSSPEL

### Bang!

Ni kan också spela ett memospel och använda både de stora och de små brickorna men varken tärning eller marker.

1. Blanda brickorna och sprid ut dem på bordet med bildsidan nedåt.
2. Den yngsta spelaren börjar genom att vända valfri bricka. Vända brickor ska alltid ligga kvar med bildsidan uppåt.
3. Spelaren till vänster fortsätter genom att vända en annan bricka och alla spelare fortsätter att vända en bricka på sin tur.
4. Så fort två brickors bildsidor bildar ett par (två likadana bilder) ska alla spelare försöka vara snabbast med att lägga en hand över den bricka i brickparet som vändes först, och samtidigt skrika "bang!".
  - ▶ Den snabbaste spelaren vinner de två brickorna som bildade ett par och fortsätter med att vända en ny bricka.
  - ▶ Om du lägger en hand på fel bricka måste du lägga tillbaka ett av de brickpar som du tidigare har vunnit i spelet (om du har några par).

5. Spelet slutar när det bara finns två brickor kvar på bordet. Den spelare som vann det näst sista brickparet vinner också det sista paret. Spelaren med flest brickpar vinner hela spelet.

**Observera:** För de allra yngsta barnen kan man lätta på reglerna så tillvida att om en spelare lägger sin hand på fel bricka så förlorar spelaren inte några vunna brickor utan spelet går vidare som vanligt. Om ni vill ha ett lättare spel kan färre brickor användas.

## REGLER

**Innhold: 30 store småkrypbrikker, 30 små småkrypbrikker, 35 plastmarkører i 4 farger, 2 umerkede terninger + fargeklistremerker og Småkrypklistremerker**

### Måsetting

Prøv å bli den spilleren som først kvitter deg med alle markørene dine ved å plassere dem på de riktige brikkene. Du må være rask til å finne den riktige brikken med småkrypet og fargen som anvist på de to terningene!

### Før det første spillet

Fjern forsiktig alle småkrypbrikkene fra rammene. Fest småkrypklistremerkene på den ene terningen og fargeklistremerkene på den andre.

### Før hvert spill

I det vanlige spillet trenger dere bare de store brikkene. Spre brikkene utover bordet med bildesiden opp. La det være et tomrom i midten og plasser de to terningene der. Hver spiller velger så en farge og tar det antallet markører i en farge, avhengig av antallet spillere, som anvist:

- ▶ Hvis det er 2 spillere – 8 markører hver (ingen lilla markører)
- ▶ Hvis det er 3 spillere – 6 markører hver
- ▶ Hvis det er 4 spillere – 5 markører hver

### Hvordan spille

1. Den yngste spilleren starter med å kaste begge terningene.
2. Alle spillerne leter samtidig etter **brikken** på bordet som matcher terningene, i håp om å gjøre det først (bakgrunnsfargen og småkrypet på brikken skal matche de på terningene).
3. Spilleren som først setter ut en av markørene sine på den riktige småkrypbrikken vinner den runden og markøren blir stående på brikken. Spilleren begynner neste runde ved å kaste begge terningene.

Hvis du plasserer markøren din på gal brikke, må du ta den tilbake. Du må også ta tilbake en markør du allerede har plassert ut på en brikke (om det er noen).

Hvis det allerede er en markør på brikken anvist av terningene, følg disse reglene:

- ▶ Hvis en eller flere av dine egne markører allerede er plassert på brikken, kan du plassere en ny på den. Så to eller flere markører i samme farge kan være på den samme brikken.
- ▶ Hvis en eller flere av en annen spillers markører allerede er på brikken, må den spilleren ta tilbake sin markør(er), slik at bare din markør er igjen på brikken. Det kan kun være markører av én farge på en brikke.

**Hvis fargeterningen viser hvitt** (tom side), får spilleren som har tur plassere ut en markør på valgfri brikke som har det angitte småkryptet som vist av den andre terningen. Hvis en annen spiller allerede har plassert ut markør(er) på den valgte brikken, må han eller hun ta den(m) tilbake. I en slik runde får ikke de andre spillerne muligheten til å plassere ut noen markør på noen brikke.

### Spilletts vinner

Spillet slutter når en av spillerne kvitter seg med sin siste markør ved å plassere den på en matchende brikke. Denne spilleren vinner spillet!

*Lykke til!*

## BONUS SPILL

### Bang!

Du kan også spille et memospill ved å bruke både de store og de små småkrypbrikkene, men ingen terninger.

1. Bland brikkene og spre dem ut over bordet med bildesiden ned.
2. Den yngste spilleren begynner ved å snu opp en vilkårlig brikke. De snudde brikkene blir alltid liggende med bildesiden opp.
3. Spilleren til venstre fortsetter ved å snu opp en annen brikke og slik fortsetter det rundt bordet.
4. Så fort det er to matchende brikker med bildesiden opp på bordet, prøver alle spillerne å legge hånden over den matchende brikken som ble snudd opp **først**, og samtidig rope "Bang!".
  - ▶ Spilleren som er raskest til å gjøre dette vinne brikkeparet og fortsetter spillet ved å snu opp en ny brikke.
  - ▶ Hvis du «banger» en gal brikke, må du legge et av parene du allerede har vunnet tilbake i esken (hvis du har noen).
5. Spillet slutter når det kun er to brikken igjen på bordet. Spilleren som vant det nest siste paret vinner også det siste. Vinneren er den som har flest par.

**Merk:** For mindre barn kan dere gjenke litt på reglene slik at en ikke mister noe par om en «banger» en gal brikke. Hvis du vil ha et kortere eller enklere spill, bruk færre par.

## REGLER

**Indhold: 30 store skiver kryb, 30 små skiver med kryb, 35 plastbrikker i 4 forskjellige farver, 2 blanke terninger + farvestickers og krybstickers.**

### Spilletts formål

At blive den første spiller, som bliver af med alle sine brikker ved at lægge dem på de rigtige skiver. Du skal være hurtig til at finde den rigtige skive med samme kryb og farve, som terningerne viser.

### Inden det første spil

Tryk forsigtigt krybskiverne ud af rammerne. Sæt stickers med kryb på den ene terning og de farvede stickers på den anden.

## Inden hvert spil

I grundspillet skal du kun bruge de store skiver (ved et lidt sværere spil kan du også bruge de små skiver). Spred skiverne ud på bordet med krybene opad og med et tomt område i midten, hvor du lægger de to terninger. Hver spiller vælger en farve og tager et bestemt antal brikker i samme farve, afhængigt af hvor mange spillere der er:

- ▶ 2 spillere – 8 brikker hver (ingen lilla)
- ▶ 3 spillere – 6 brikker hver
- ▶ 4 spillere – 5 brikker hver

## Spillets gang

1. Den yngste spiller starter og kaster begge terninger.
2. Alle spillere skynder sig for at finde den rigtige skive på bordet først (baggrundsfarve og kryb skal matche med terningerne).
3. Den første spiller, som lægger sin brik på den rigtige skive, vinder runden og efterlader brikken på skiven. Denne spiller starter næste runde og kaster begge terninger.

Hvis du lægger en brik på en forkert skive, skal du tage den op igen. Samtidigt må du tage en af brikkerne retur, som du allerede har lagt (hvis der er nogen).

Ligger der allerede en brik på den skive, som terningerne viser, skal du gøre følgende:

- ▶ Hvis en eller flere af dine egne brikker allerede ligger på skiven, kan du lægge yderligere en brik ovenpå. Dvs. der må gerne ligge to eller flere brikker i samme farve på en skive.
- ▶ Hvis en eller flere af en anden spillers brikker allerede ligger på skiven, skal den anden spiller tage sin/sine brikker retur, så det kun er din brik, som ligger der. Der må kun ligge brikker i en farve på samme skive.

**Hvis farveterningen viser hvid** (tom side), skal spilleren, som har tur, lægge en brik på en skive med valgfri farve, men med et kryb der matcher den anden terning. Hvis der allerede ligger en anden spillers brik på denne skive, skal vedkommende tage den retur. I denne runde skal de andre spillere ikke lægge brikker på skiver.

## Spillets vinder

Spillet er slut, når en af spillerne har lagt sin sidste brik på en matchende skive. Denne spiller er vinderen.

*Held og lykke!*

## BONUSSPIL

### Bang!

Du kan også bruge de små og store krybskiver til et memory spil uden terninger.

1. Bland skiverne og spred dem ud over bordet med bagsiden opad.
2. Den yngste spiller starter med at vende en valgfri skive. Vendte skiver skal altid ligge med billedet opad.
3. Spilleren til venstre fortsætter med at vende en ny skive osv.
4. Så snart der ligger to matchende skiver på bordet, skal alle spillere lægge en hånd på den af skiverne, som blev vendt først, samtidigt som de råber "Bang!".

- ▶ Den hurtigste vinder begge skiverne og fortsætter spillet med at vende en ny skive.
  - ▶ Hvis du "banger" den forkerte skive, skal du returnere et af de par, som du vandt tidligere (hvis du har nogen) og lægge det i æsken.
5. Spillet er forbi, når der kun er to skiver tilbage på bordet. Spilleren, der vandt det næstsidste par, vinder også det sidste par. Spilleren med flest par vinder hele spillet.

**Bemærk:** Når mindre børn spiller, kan reglerne forenkles. Hvis de "banger" den forkerte skive, taber de ikke et par. Spillet kan også gøres nemmere ved at bruge færre skiver.

## **REGLUR**

**Innihald: 30 stórar pödduskífur, 30 litlar pödduskífur, 35 plastmerki í fjórum litum, 2 auðir teningar + litalimmiðar.**

### Markmið

Verið fyrst til þess að losa ykkur við öll merkin ykkar með því að láta þau á réttar skífur. Þið þurfið að vera snögg að finna réttu skífuna með pöddunni og litnum sem eru á teningunum!

### Áður en þið spilið í fyrsta skipti

Losið skífurnar úr festingunum. Látið pöddulimmiðana á einn tening og litalimmiðana á annan.

### Uppsetning

Í grunnleiknum þurfið þið aðeins að nota stóru pödduskífurnar. Dreifið þeim um borðið og látið þær snúa upp. Skiljið eftir autt pláss í miðjunni fyrir teningana. Hver leikmaður velur sér lit og tekur ákveðin fjölda plastmerkja af sama lit, miðað við hversu margir leikmenn taka þátt í spilin:

- ▶ Ef það eru 2 leikmenn – 8 merki á mann (engin fjólublá merki)
- ▶ Ef það eru 3 leikmenn – 6 merki á mann
- ▶ Ef það eru 4 leikmenn – 5 merki á mann

### Leikreglur

1. Yngsti leikmaðurinn byrjar og kastar báðum teningunum.
2. Leikmenn fara í kapp við hvor annan til að finna **skífuna** á borðinu sem passar við teningana (bakgrunnsliturinn og paddan á skífunni ættu að sjást á teningunum).
3. Fyrsti leikmaðurinn sem lætur merkið sitt á rétta pödduskífu vinnur lotuna og merkið hans verður áfram á skífunni. Næsta lota hefst þegar sami leikmaður kastar báðum teningunum.

Ef þið látið merkið ykkar á vitlausa skífu verðið þið að taka hana til baka. Þið verðið líka að taka eitt merki til baka sem þið hafið látið á skífu (ef þið hafið gert það).

Ef það er þegar búið að láta merki á skífuna sem sést á teningunum, fylgið þá eftirfarandi reglum:

- ▶ Ef eitt eða fleiri af merkjunum ykkar er þegar á skífunni getið þið látið annað af merkjunum ykkar á þær. Það geta því tvö eða fleiri merki af sama lit verið á skífunni.
- ▶ Ef eitt eða fleiri af merkjum frá öðrum leikmanni er á skífunni verður sá leikmaður að taka merkið/merkin sín til baka og bara ykkar merki getur verið eftir á skífunni. Það geta bara verið merki af einum lit á hverri skífu.



**Ef litateningurinn sýnir hvíta hlið** (auða hlið) getur spilarinn sem á leik látið eitt merki á hvaða skífu sem er sem hefur pödduna sem sést á teningnum sem hann var að kasta. Ef annar leikmaður hefur þegar látið merkið sitt á þá skífu verður hann að taka það til baka. Í þessari umferð láta aðrir leikmenn ekki nein merki á neinar skífur.

## Leikslök

Leiknum lýkur þegar einn leikmannanna losar sig við síðasta merkið sitt með því að láta það á samsvarandi skífu. Sá leikmaður er sigurvegarinn!

*Gangi ykkur vel!*

## BÓNUSUMFERÐIR

### Bang!

Þið getið líka spilað minnisleik með því að nota bæði stóru og litlu pödduskífunar en enga teninga.

1. Stokkið skífunar, dreifið úr þeim og leggið þær á grúfu á borðið.
2. Yngsti leikmaðurinn byrjar með því að snúa hvaða skífu sem er við. Skífunum sem er snúið við eru alltaf láttnar snúa upp.
3. Spilarinn til vinstri heldur áfram með því að snúa annarri skífu við og aðrir leikmenn gera það líka þegar röðin kemur að þeim.
4. Um leið og tvær skífur sem eru alveg eins snúa upp á borðinu láta allir leikmenn eina hönd yfir skífuna sem var snúið við **fyrst** og öskra á sama tíma "Bang!"
  - ▶ Leikmaðurinn sem er sneggstur að gera þetta vinnur skífuþarið og heldur leiknum áfram með því að snúa annarri skífu við.
  - ▶ Ef þið "skellið" höndinni á ranga skífu verðið þið að skila einu pari sem þið hafið þegar unnið aftur í leikjaboxið (ef þið hafið einhver pör).
5. Leiknum lýkur þegar það eru bara tvær skífur eftir á borðinu. Leikmaðurinn sem vann næstsíðasta parið vinnur líka síðasta parið. Sigurvegarinn er sá sem hefur flestu pörin.

**Athugið:** Það má léttá á reglunum fyrir ung börn svo að þegar þau skella höndinni á ranga skífu þá tapa þau ekki skífuþari. Ef þið viljið að spilið sé auðveldara getið þið notað færri skífuþör.

## REGELS

**Inhoud: 30 grote insectschijven, 30 kleine insectschijven, 35 plastic fiches in 4 kleuren, 2 dobbelstenen + stickers.**

### Doel van het spel

Wees de eertse die van zijn fiches af is door deze op de juiste insectschijven te plaatsen. Je moet zeer snel zijn om de juiste insectschijf te vinden met de juiste combinatie die de dobbelstenen tonen.

### Klaar zetten

In het basis spel heb je alleen de grote insectschijven nodig. Verspreid de instectschijven over de tafel. Laat in het midden een ruimte over en leg daar de dobbelstenen. Elke speler kiest een kleur en neemt een aantal fiches, het aantal fiches hangt af van het aantal spelers:

- ▶ Als er 2 spelers zijn – 8 fiches elk (geen paarse fiches)
- ▶ Als er 3 spelers zijn – 6 fiches elk
- ▶ Als er 4 spelers zijn – 5 fiches elk

## Hoe te spelen

1. De jongste speler begint door de dobbelstenen te gooien.
2. Alle spelers gaan nu zoeken naar de **insectschijf** die overeenkomt met de combinatie van de dobbelstenen dus die de juiste achtergrondkleur en de juiste insect toont.
3. De speler die als eerste een van zijn fiches op de juiste insectschijf plaatst wint de ronde en de fiches blijven liggen. De speler die de vorige ronde heeft gewonnen mag de nieuwe ronde beginnen.

Wanneer je je fiche op een verkeerde insectschijf legt moet je deze terugnemen en ook een fiche die al op een van de insectschijven ligt moet je terugnemen wanneer dit het geval is.

Als er al een fiche op de insectschijf ligt lees dan de regels hieronder.:

- ▶ als er al een fiche van jouw kleur op de insectschijf ligt leg dan nog een fiche er bij, dus 2 of meer fiches van dezelfde kleur op een insectschijf is mogelijk.
- ▶ als er een fiche of fiches van een tegestander liggen moet hij deze terugnemen, en alleen jouw fiche blijft liggen, er kan maar een kleur fiche per insectschijf liggen.

**Als de dobbelsteen het witte vlak toont** (lege kant), de speler die aan de beurt is legt een fiche op een insectschijf die door de andere dobbelsteen getoont wordt. Wanneer een andere speler al een fiche gelegd had moet hij deze terugnemen. In deze ronde leggen de andere spelers geen fiches op de schijven.

## De winnaar van het spel

Het spel eindigt wanneer een van de spelers geen fiches meer heeft, hij is de winnaar van het spel!

*Succes!*

## BONUS SPEL

### Bang!

Je kunt ook memory spelen door de grote en de kleine insectschijven te gebruiken zonder dobbelstenen.

1. Schud de schijven en leg deze met het plaatje naar beneden op tafel.
2. De jongste speler begint door 2 schijven om te draaien. De gedraaide schijven laat je altijd met het plaatje naar boven liggen.
3. De volgende speler aan de linker kant is nu aan de beurt en draait ook een schijf om en de andere speler op hun beurt.
4. Op het moment dat er 2 dezelfde plaatjes omhoog liggen legt iedere speler zo snel mogelijk zijn hand op de schijf die als **eerste** is omgedraaid, en roept "bang!"
  - ▶ De snelste wint deze 2 schijven en draait de volgende schijf om .
  - ▶ Was je te snel en heb je verkeerd gespeeld leg dan al je gewonnen paartjes terug in de doos als je deze hebt.

5. Het spel eindigt wanneer er nog maar 2 schijven op tafel liggen de speler die het een na laatste paar heft gewonnen wint automatisch ook het laatste paar. De speler met de meeste paartjes heeft gewonnen.

**Opmerking:** voor kleine kinderen kun je de regels wat makkelijker maken door wanneer er een verkeerd paar wordt gemaakt er geen kaarten terug moeten worden gelegd. Wanneer je het spel makkelijker wil maken kun je ook minder paartjes gebruiken.

## RÈGLE DU JEU

**Contient : 30 grands disques « insecte », 30 petits disques « insecte », 35 pions en plastique de quatre couleurs différentes, 2 dés vierges avec leurs autocollants : insectes et couleurs, un livret de règles.**

### But du jeu

Chaque joueur essaie d'être le premier à se débarrasser de tous ses pions, en les plaçant sur les disques correspondants aux résultats des dés. Pour y parvenir, réflexes et sens de l'observation sont de mise !

### Mise en place

#### *Avant la première partie de jeu :*

Enlevez doucement tous les disques « insecte ». Collez les autocollants « insecte » sur un dé et les autocollants de couleur sur l'autre.

#### *Avant chaque nouvelle partie :*

Pour le jeu de base, tu n'as besoin que des grands disques « insecte ». Étale-les sur la table, face visible. Laisse un espace libre au centre et place les dés à cet endroit. Chacun prend un certain nombre de pions d'une même couleur, en fonction du nombre de joueurs :

- ▶ s'il y a 2 joueurs, ils prennent chacun 8 pions (sauf les violets) ;
- ▶ s'il y a 3 joueurs, ils prennent chacun 6 pions ;
- ▶ s'il y a 4 joueurs, ils prennent chacun 5 pions.

### Comment jouer ?

1. Le joueur le plus jeune lance les deux dés.
2. Chaque joueur cherche le disque dont le dessin correspond aux dés et pose vite l'un de ses pions dessus (l'insecte et la couleur de fond du dessin doivent être ceux qui ont été obtenus sur les dés).
3. Le premier qui pose l'un de ses pions sur le bon disque gagne la manche, et son pion reste sur le disque. C'est ce joueur qui commencera le prochain tour en lançant les dés.

Si tu places ton pion sur le mauvais disque, tu dois le reprendre, et tu dois aussi reprendre un autre de tes pions déjà placés (s'il y en a).

Si tu es le plus rapide à poser ton pion sur le bon disque et qu'il y a déjà un pion dessus, on suit la règle suivante :

- ▶ si un ou plusieurs de tes pions se trouvent déjà sur le disque, tu peux les laisser et ajouter le nouveau. Deux ou plusieurs pions de la même couleur peuvent donc se trouver sur le même disque.
- ▶ si un ou plusieurs pions d'un autre joueur se trouvent déjà sur le disque, ce joueur doit les reprendre, et seul ton pion reste sur le disque. Il ne peut donc pas y avoir deux pions de couleurs différentes sur le même disque.

**Si le dé des couleurs donne « blanc »** (face sans autocollant), le joueur qui a lancé les dés a le droit de placer l'un de ses pions sur n'importe quel disque avec l'insecte correspondant au dé des insectes (peu importe sa couleur). S'il y a des pions d'un autre joueur sur le disque choisi, ce joueur doit les reprendre. Pendant ce tour, les autres joueurs ne placent pas de pions.

### Le gagnant

La partie se termine quand l'un des joueurs a posé son dernier pion : c'est lui le gagnant !

*Bonne chance !*

## VARIANTE

### « Bang »

Tu peux aussi jouer en utilisant les grands et les petits disques, sans les dés.

1. Mélange tous les disques et étales-les sur la table, face cachée.
2. Le joueur le plus jeune commence, en retournant n'importe quel disque face visible. Les disques retournés sont toujours laissés face visible.
3. Son voisin de gauche continue en retournant un autre disque, et ainsi de suite.
4. Dès qu'il y a deux disques identiques visibles sur la table, les joueurs posent une main sur celui qui a été **retourné le premier** et crient : « bang ! »
  - ▶ Le joueur le plus rapide gagne les deux disques et continue en retournant un nouveau disque.
  - ▶ Si un joueur se trompe et pose la main sur un mauvais disque, il doit remettre dans la boîte l'une des paires de disques qu'il a déjà gagnées (s'il en a).\*
5. La partie se termine quand il n'y a plus que deux disques sur la table. Le joueur qui a gagné l'avant-dernière paire de disques gagne automatiquement la dernière. Le gagnant est celui qui possède le plus de disques.

\* **Pour les plus jeunes enfants, vous pouvez ignorer cette règle** : un joueur qui se trompe en posant la main sur un mauvais disque ne remet pas une paire déjà gagnée dans la boîte.

Vous pouvez également simplifier le jeu en utilisant moins de paires de disques.

## RULES

**Contents: 30 Big Bug Discs, 30 Small Bug Discs, 35 Plastic Markers in 4 Colours, 2 Blank Dice + Colour Stickers and Bug Stickers.**

### Object

Try to be the first player to get rid of all your markers by placing them on the right discs. You have to be quick to find the right disc with the bug and the colour shown by the two dice!

### Before the first game

Gently remove all bug discs from their frames. Apply the bug stickers onto one die and the colour stickers onto the other one.

## Before every game

In the basic game you only need the big bug discs. Spread the discs on the table face up. Leave an empty space in the centre and put the two dice in that space. Each player chooses a colour and takes a certain number of plastic markers in that colour, depending on the number of players:

- ▶ If there are 2 players – 8 markers each (no purple markers)
- ▶ If there are 3 players – 6 markers each
- ▶ If there are 4 players – 5 markers each

## How to Play

1. The youngest player starts by rolling both dice.
2. All the players race to find the **disc** on the table that matches the dice first (the background colour and the bug on the disc should be the ones shown by the dice).
3. The first player to put one of their markers on the right bug disc wins the round and their marker stays on the disc. This player starts the next round by rolling both dice.

If you put your marker on the wrong disc, you have to take it back. You also have to take back one of the markers you have already put on a disc (if there are any).

If there's already a marker on the disc shown by the dice, follow the rules below:

- ▶ If one or more of your markers is already on the disc, you can put another one of your markers on them. So, two or more markers of the same colour can stay on the disc.
- ▶ If one or more of another player's markers is already on the disc, that player has to take their marker(s) back and only your marker stays on the disc. There can only be markers of one colour on one disc.

**If the colour die shows white** (empty side), the player in turn may put one marker on any disc that has the bug shown on the die they just rolled. If another player has already placed their marker on that disc, they must take it back. On this round the other players don't put any markers on any discs.

## The Winner of the Game

The game ends when one of the players gets rid of their last marker by putting it on a matching disc. That player wins the game!

*Good luck!*

## BONUS GAMES

### Bang!

You can also play a memory game using both the big and the small bug discs but no dice.

1. Shuffle the discs and spread them on the table face down.
2. The youngest player starts by turning any disc face up. The turned discs are always left face up.
3. The player to the left continues by turning another disc and other players follow on their turns.
4. As soon as there are two matching discs face up on the table, all players put one hand over the matching disc that was turned **first**, and at the same time shout "Bang!".

- ▶ The fastest player to do this wins the disc pair and continues the game by turning a new disc.
  - ▶ If you "bang" the wrong disc, you have to return one of the pairs that you have already won into the game box (if you have any pairs).
5. The game ends when there are only two discs left on the table. The player who won the second to last pair also wins the last pair. The winner is the player who has the most pairs.

**Note:** For young children you can ease the rule so that if they bang the wrong disc they don't lose a disc pair. If you want the game to be easier use less disc pairs.

## ZASADY GRY

**Zawartość: 30 dużych krążków z robalami, 30 małych krążków z robalami, 35 plastikowych żetonów-znaczników w 4 kolorach, 2 puste kości + naklejki z kolorami i naklejki z robalami, instrukcja.**

### Cel gry

Gracze starają się jak najszybciej pozbyć wszystkich swoich znaczników, kładąc je na właściwych krążkach z robalami. Trzeba działać szybko, aby znaleźć właściwy krążek z robalem i kolorem wskazanymi przez kości.

### Przygotowanie

W podstawowej wersji gry potrzebne są tylko duże krążki z robalami. Rozkłada się je na stole obrazkiem do góry. Na środku należy zostawić wolne miejsce i położyć tam dwie kości. Każda osoba zabiera odpowiednią liczbę znaczników w wybranym przez siebie kolorze, w zależności od liczby graczy:

- ▶ 2 graczy – po 8 znaczników każdy (oprócz fioletowych)
- ▶ 3 graczy – po 6 znaczników każdy
- ▶ 4 graczy – po 5 znaczników każdy

### Przebieg gry

1. Najmłodszy zawodnik rozpoczyna grę, rzucając kośćmi.
2. Wszyscy starają się jak najszybciej odnaleźć na stole **krążek** z robalem, który odpowiada symbolom na kościach (kolor tła i robal na krążku muszą być takie same, jak na kościach).
3. Pierwsza osoba, która położy swój znacznik na właściwym krążku, wygrywa rundę, a jej znacznik zostaje na krążku. Gracz ten rozpoczyna kolejną rundę, rzucając kośćmi.

Jeśli zawodnik położy swój znacznik na nieodpowiednim krążku, musi go zabrać z powrotem. Musi też zabrać jeszcze jeden ze swoich znaczników z innego krążka, jeśli taki posiada.

Jeżeli na krążku wskazanym przez kości jest już znacznik, gracz postępuje następująco:

- ▶ Jeśli jeden lub więcej znaczników tego gracza leży już na tym krążku, to może dodać kolejny. Na krążku może znajdować się kilka znaczników w tym samym kolorze.
- ▶ Jeśli na krążku jest co najmniej jeden znacznik innej osoby, to musi ona wszystkie je usunąć, a na krążku zostanie tylko nowy znacznik. Na jednym krążku mogą leżeć znaczniki tylko jednego gracza.

**Jeśli na kolorowej kostce wypadnie kolor biały** (pusta strona), gracz, który rzucił kostką (i tylko on), może położyć swój znacznik na krążku dowolnego koloru z robalem, który wskazuje drugą kostką. Jeśli na wybranym krążku jest już znacznik innego zawodnika, to musi on ten znacznik zabrać. W tej rundzie pozostali gracze nie kładą swoich znaczników na żadnym z krążków.

### Zwycięzca gry

Gra kończy się, gdy jeden z zawodników położy ostatni ze swoich znaczników na odpowiednim krążku. Gracz ten zostaje zwycięzcą!

*Powodzenia!*

## DODATKOWA GRA

### Pac!

Można również grać w tradycyjną grę pamięciową bez kości, używając zarówno dużych, jak i małych krążków z robalami.

1. Krążki należy pomieszać i rozłożyć na stole obrazkiem do dołu.
2. Najmłodszy gracz zaczyna, odwracając jeden krążek. Odwrócone krążki zostawia się zawsze odkryte.
3. Gracz po lewej odkrywa kolejny krążek, a potem następni gracze kontynuują.
4. Gdy tylko na stole pojawią się dwa takie same krążki, wszyscy gracze kładą jedną rękę na tym z nich, który jako **pierwszy** został odwrócony i wołają „Pac!”.
  - ▶ Ten, kto zrobi to najszybciej, wygrywa parę pasujących krążków i kontynuuje grę, odwracając kolejny krążek.
  - ▶ Jeśli ktoś wskaże niewłaściwy krążek, musi zwrócić jedną ze zdobytych wcześniej par, o ile takie posiada.
5. Gra kończy się, gdy na stole zostaną tylko dwa krążki. Gracz, który zdobył przedostatnią parę, zabiera także ostatnią. Zwycięża osoba, która zbiera najwięcej par krążków.

**Uwaga:** Można ułatwić zasady młodszym dzieciom: kiedy wskażą niewłaściwy krążek, nie tracą zdobytej wcześniej pary. Grę można uprościć jeszcze bardziej, używając mniejszej liczby par.

