

NL Bezige Beestjes

Inhoud:

40 ronde kaarten met 'bezige beestjes' en 1 'jokerkaart' die als een willekeurige kleur of een willekeurig beestje gebruikt kan worden.

Doel:

De bedoeling van het spel is om als eerste al je 'bezige beestjes' kaarten kwijt te raken. Spelers kunnen ofwel een kaart met dezelfde kleur ofwel een kaart met hetzelfde beestje op tafel leggen.

Spelregels:

(Voor 2-5 spelers)

- Iedere speler krijgt vijf kaarten, die met het plaatje naar boven gericht vóór de speler op de tafel worden uitgespreid.
- De overige kaarten worden in een stapel en met het plaatje naar beneden gericht midden op de tafel gelegd.
- De bovenste kaart van deze blinde stapel wordt omgedraaid en met het plaatje naar boven naast de stapel neergelegd.
- De jongste speler begint. Als die een kaart heeft met hetzelfde beestje of dezelfde kleur als de kaart in het midden, dan legt die zijn kaart daar bovenop. Als de speler geen overeenkomende kaart heeft, pakt die de bovenste kaart van de blinde stapel en voegt hij/zij die aan de eigen kaarten toe.
- Een 'jokerkaart' kan op elk gewenst moment tijdens het spel gebruikt worden. Als een speler de jokerkaart wil gebruiken, moet die zeggen welke kleur of welk beestje de kaart vertegenwoordigt wanneer de jokerkaart op de kaarten met het plaatje naar boven wordt gelegd.
- Als er geen kaarten meer in de blinde stapel liggen, moeten de kaarten die met het plaatje naar boven op tafel liggen, geschud worden en weer in een blinde stapel op tafel worden neergelegd. Draai de bovenste kaart om, leg hem naast de nieuwe stapel en ga verder.

De winnaar:

De winnaar is de eerste speler die geen kaarten meer over heeft.

I Mostriciattoli

Contiene:

40 carte mostriciattolo rotonde e un jolly che può sostituire qualsiasi colore o personaggio.

Obiettivo:

Essere il primo a scartare tutti i mostriciattoli. I giocatori possono abbinare o il colore della carta o il personaggio.

Come si gioca:

(Per 2-5 giocatori)

- Ogni giocatore riceve cinque carte che tiene sparse a faccia in su davanti a sé.
- Le altre carte vanno messe a faccia in giù in un mazzo al centro del tavolo.
- La carta in cima viene scoperta e posta accanto al mazzo.
- Inizia il giocatore più giovane. Se ha una carta mostriciattolo della stessa forma o colore della carta scoperta, ce la può mettere sopra. Se invece non ha una carta corrispondente, pesca una carta dal mazzo coperto e la aggiunge alle proprie.
- Il jolly può essere usato in qualsiasi momento. Se un giocatore lo vuole usare, deve dichiarare che colore o personaggio vuole che rappresenti mentre mette la carta sul mazzo scoperto.
- Se il mazzo centrale finisce, le carte scoperte vengono mescolate e poste a faccia in giù, girando la prima carta e sistemandola accanto al nuovo mazzo.

Il vincitore:

Vince il primo giocatore che elimina tutte le proprie carte.

E Insectos Voladores

Contenido:

40 tarjetas circulares con los personajes de los 'insectos voladores' y un comodín que vale por cualquier color o personaje.

Objetivo:

El objetivo del juego es ser el primer jugador en deshacerse de todas las tarjetas de los 'insectos voladores'. Los jugadores pueden formar pares de tarjetas, ya sea por color o por personaje.

¿Cómo se juega?

(Para 2 a 5 jugadores)

- A cada jugador se le reparten cinco tarjetas. El jugador debe colocarlas boca arriba formando una fila frente a él.
- El resto de las tarjetas se coloca boca abajo en un montón en el centro de la mesa.
- Se toma la primera tarjeta del montón y se coloca boca arriba, de muestra, junto al montón principal.
- El jugador más pequeño empieza el juego. Si tiene una tarjeta del mismo color o con la misma figura de la tarjeta de muestra, puede colocarla encima de la otra. Si no puede formar un par, debe 'robar' una del montón principal.
- Los comodines pueden usarse en cualquier momento. Si un jugador va a utilizar un comodín, al descartarse debe decir qué color o personaje va a representar.
- Si se acaban las tarjetas del montón principal, se barajan las del otro montón y se colocan boca abajo. Se voltea la primera tarjeta y se coloca de muestra al lado del nuevo montón.

¿Quién gana?

Gana el primer jugador que utilice todas las tarjetas.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 025 Gemaakt in Engeland
Bewaar deze instructies voor toekomstig gebruik.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 025 Fabricato in Inghilterra
Conservare queste informazioni per consultazioni future.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 025 Fabricado en Inglaterra
Conserve esta información para consultarla en el futuro.

GB Doodlebugs

Contents:

40 circular 'doodlebug' character cards and 1 'wild card' which counts as any colour, or character.

Object:

The object of the game is to be the first to discard all your 'doodlebug' cards. Players can match either the colour of the card or the 'doodlebug' character.

To play:

(For 2-5 players)

- Each player is dealt five cards which are spread out, face up, in front of them.
- The remaining cards are placed face down in a pile on the table.
- The top card from this pile is turned over and placed face up next to the pile.
- The youngest player begins. If they have a doodlebug card that matches either the shape or colour of the central card, they may place their card on top of it. If they do not have a card they can match, they pick up the top card from the face down pile on the table and add it to their cards.
- A wild card can be used at any time during the game. If a player wants to use it, they say which colour, or character they want the card to represent while placing the wild card, on the face up cards.
- If the cards in the central pile run out, the face up cards are shuffled and placed face down, turning over the top card and placing it next to the new pile.

The winner:

The winner is the first player to play all of their cards.

F Doodlebugs

Contenu :

40 cartes rondes 'doodlebug' et 1 carte 'chance' qui compte comme n'importe quelle couleur ou n'importe quel 'doodlebug'.

But du jeu :

L'objectif du jeu est d'être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes 'doodlebug'. Les joueurs peuvent assortir une couleur de carte ou un 'doodlebug'.

Le jeu :

(pour 2 à 5 joueurs)

- Chaque joueur reçoit cinq cartes et les étale, face visible, devant lui.
- Les cartes restantes sont placées face cachée sur la table sous forme de pile.
- La carte du dessus de la pile est retournée et placée face visible près de la pile.
- Le joueur le plus jeune commence. S'il a un 'doodlebug' assorti soit à la forme, soit à la couleur de la carte centrale, il peut placer sa carte dessus. S'il n'a pas de carte assortie, il doit piocher la première carte face cachée se trouvant sur la pile et l'ajouter à son jeu.
- Une carte 'chance' peut être utilisée à tout moment du jeu. Si un joueur veut l'utiliser, il doit dire quel couleur ou 'doodlebug' elle représente, lorsqu'il place sa carte 'chance' sur les cartes à face visible.
- Quand il n'y a plus de cartes dans la pile centrale, les cartes à face visible sont brassées puis replacées face cachée. La première carte est retournée face visible et placée près de la pile.

Le gagnant :

Le gagnant est celui qui se débarrasse de toutes ses cartes en premier.

D Käfer

Inhalt:

40 runde "Käfer"-Spielfigurenkarten und 1 Joker, den man als beliebige Farbe oder Spielfigur einsetzen kann.

Ziel:

Als erste(r) alle deine "Käfer"-Karten loszuwerden. Übereinstimmungen sind entweder mit der Farbe der Karte oder der "Käfer"-Spielfigur möglich.

So wird gespielt:

(Für 2-5 Spieler)

- An jeden Spieler werden fünf Karten ausgeteilt. Die Spieler verteilen ihre Karten mit der Bildseite nach oben vor sich auf dem Tisch.
- Die übrigen Karten werden mit der Bildseite nach unten in einem Stapel auf den Tisch gelegt.
- Die oberste Karte auf dem Stapel wird umgedreht und mit der Bildseite nach oben neben dem Stapel hingelegt.
- Der jüngste Spieler zieht zuerst. Wenn er eine Käferkarte hat, die entweder mit der Form oder der Farbe der Karte in der Mitte übereinstimmt, darf er seine Karte auf diese legen. Wenn keine seiner Karten übereinstimmt, nimmt er die oberste Karte vom Stapel auf dem Tisch und fügt sie zu seinen Karten hinzu.
- Joker können zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels eingesetzt werden. Wenn ein Spieler seinen Joker einsetzen will, muss er sagen, welche Farbe oder Form der Joker verkörpert, während er diesen auf die Karten mit der Bildseite nach oben legt.
- Wenn die Karten des Stapels aufgebraucht sind, werden die daneben liegenden Karten mit der Bildseite nach oben gemischt und mit der Bildseite nach unten in einem Stapel auf den Tisch gelegt. Die oberste Karte wird abgehoben und mit der Bildseite nach oben neben den neuen Stapel gelegt.

Der Sieger:

Gewonnen hat der erste Spieler, der alle seine Karten gespielt hat.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 025 Made in England
Please retain this information for future reference.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 025 Fabriqué en Angleterre
Conservez cette notice pour information future.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 025 In England hergestellt
Diese Informationen zum zukünftigen Gebrauch aufbewahren.

P Bicharada

Conteúdo:

40 fichas circulares com "bicharada" e 1 ficha universal que vale qualquer cor ou bicho.

Objectivo:

O objectivo do jogo é ser o primeiro a eliminar todas as fichas com "bicharada". Os jogadores podem conjugar qualquer cor ou qualquer bicho.

Como jogar:

(Para 2-5 jogadores)

- Cada jogador recebe cinco fichas, que são dispostas viradas para cima diante dele.
- As restantes fichas são colocadas viradas para baixo numa pilha em cima da mesa.
- A ficha de cima desta pilha é virada para cima e colocada com a face virada para cima junto à pilha.
- O jogador mais jovem é o primeiro. Se tiver uma ficha com um bicho igual à forma ou à cor da ficha central, pode colocar a sua ficha em cima dela. Se não tiver nenhuma ficha que conjugue, retira a ficha de cima da pilha de fichas viradas para baixo e junta-a às suas próprias fichas.
- Pode utilizar-se uma ficha universal em qualquer momento durante o jogo. Se um jogador a pretender usar, tem de informar que cor ou bicho deseja que a ficha represente, enquanto coloca a ficha universal sobre as fichas viradas para cima.
- Se as fichas da pilha central acabarem, devem baralhar-se as fichas viradas para cima e virá-las para baixo, virando a de cima e colocando-a junto à nova pilha.

Quem ganha:

Ganha o primeiro jogador a jogar todas as fichas.

S Krumelurfigurer

Innehåll:

40 kort med runda krumelurfigurer och 1 joker som gäller som vilken färg eller figur som helst.

Syfte:

Syftet med spelet är att bli först med att bli av med alla krumelurfigurkort. Spelarna kan matcha korten antingen efter färg eller krumelurfigur.

Hur man spelar:

(För 2-5 spelare)

- Varje spelare får sig tilldelat fem kort som de sprider ut framför sig med bildsidan uppåt.
- Resten av korten läggs med bildsidan nedåt i en hög på bordet.
- Det kort som ligger överst i högen vänds om och läggs med bildsidan uppåt bredvid högen.
- Den yngsta spelaren börjar. Om de har ett krumelurfigurkort som matchar antingen formen eller färgen på kortet i mitten, kan de lägga sitt kort ovanpå det. Om de inte har ett kort som matchar, tar de upp det kort som ligger överst i korthögen med bildsidan nedåt på bordet och lägger det till de egna korten.
- Ett jokerkort kan användas när som helst under spelets gång. Om en spelare vill använda det, säger de vilken färg eller vilken krumelurfigur de vill att kortet ska föreställa när de placerar jokern ovanpå korten med bildsidan uppåt.
- Om det tar slut på korten i mittenhögen, ska korten med bildsidan uppåt blandas och placeras med bildsidan nedåt. Det översta kortet vänds om och läggs bredvid den nya högen.

Vinnare:

Vinnaren är den som först spelat slut på alla sina kort.

TR Böcecikler

İçindekiler:

40 adet 'böcecik' karakter kartı ve her renk ya da karakter yerine geçebilen 1 adet 'joker kartı'.

Hedef:

Oyunun hedefi 'böcecik' kartlarını elinden çıkartan ilk oyuncu olmaktır. Oyuncular masadaki kartla aynı renkte olan ya da aynı 'böcecik' karakteri gösteren bir kartı masaya bırakabilir.

Nasıl oynanacağı:

(2-5 oyuncu için)

- Her oyuncuya beş kart dağıtılır ve bunlar, resimli yüzü üste gelecek şekilde oyuncunun önüne dizilir.
- Kalan kartlar, resimli yüzü alta gelecek şekilde deste halinde masanın üstüne konur.
- Destenin en üstündeki kart alınıp yüzü üste gelecek şekilde destenin yanına bırakılır.
- Oyunu en küçük oyuncu başlatır. Bu oyuncunun kartları arasında destenin yanındaki kartla aynı karakteri gösteren ya da aynı renkte olan bir kart varsa oyuncu bu kartı destenin yanındaki kartın üstüne koyabilir. Oyuncunun böyle bir kartı yoksa, masada duran, yüzü alta dönük destenin en üstündeki kartı alıp kartlarına eklemek zorundadır.
- Joker kartı oyunun herhangi bir aşamasında kullanılabilir. Bu kartı kullanmak isteyen oyuncu kartı yüzü yukarı dönük kartların üzerine bırakırken hangi renk ya da karakterin yerine geçeceğini söyler.
- Masada duran, yüzü alta dönük kartlar bitecek olursa, yüzü yukarı dönük kartlar karıştırılıp deste halinde ortaya konur ve en üstteki kart alınıp yüzü yukarı gelecek şekilde destenin yanına bırakılır.

Kazananın nasıl belirleneceği:

Bütün kartlarını elinden çıkartan ilk oyuncu kazanmış olur.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 025 Fabricado em Inglaterra
Garde estas informações para futura referência.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 025 Tillverkat i England
Spara denna information för framtida bruk.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 025 İngiliz malı
Lütfen bu bilgileri ileride başvurabilmek için saklayın

UAE

دولبيغس (سباع النمل)

دولبيغس (سباع النمل):

40 عدد بطاقة دائرية بها صورة 'سباع النمل' و 1 'بطاقة استثنائية' كل مكان أي لون أو صورة.

الهدف:

إن الهدف من اللعبة هو أن تكون الأول في التخلص من جميع بطاقات 'سباع النمل' التي بحوزتك، بإمكان اللاعبين أن يأتوا بمثل لون البطاقة أو صورة 'سباع النمل'.

بدء اللعبة:

(2 إلى 5 لاعبين)

- توزع خمس بطاقات لكل لاعب وهي تنتشر أمامهم مكشوفة الوجه.
- وتوضع جميع البطاقات المتبقية في شكل كومة على الطاولة وهي مستورة الوجه.
- تقلب البطاقة العلوية من هذه الكومة وتوضع مكشوفة بجوار هذه الكومة.
- يبدأ اللاعب الأصغر. إذا كان لديهم بطاقة سباع النمل تآ تضاهي البطاقة المركزية في الصورة أو اللون. فيمكنهم وضع بطاقتهم عليها. ولكن إذا لم تكن لديهم بطاقة مثلها. فسيأخذون البطاقة العلوية من كومة البطاقات على الطاولة ويضيفونها إلى البطاقات بحوزتهم.
- يمكن استخدام بطاقة استثنائية في أي وقت أثناء اللعبة. إذا أراد لاعب استخدامها فعليه أن يعلن اللون أو الصورة التي يريد أن تمثلها تلك البطاقة الاستثنائية عند وضعها على البطاقات المكشوفة.
- إذا انتهت البطاقات في الكومة المركزية. تخلط البطاقات المكشوفة وتوضع مستورة. وبعد ذلك تقلب البطاقة العلوية وتوضع بجوار الكومة الجديدة.

القائز:

القائز هو اللاعب الأول الذي لعب وتخلص من جميع بطاقاته.

RUS Жучки-проказники

Комплект:

40 круглых карт «жучков» и одна универсальная карта которая защищает за любой цвет и любой символ.

Задача

Цель игры – первым выложить все карты «жучков».

Игроки могут подбирать или цвет, или жучка.

Правила игры

(Для 2-5 игроков)

- Каждый игрок получает пять карточек, которые раскладываются лицом вверх перед игроком.
- Оставшиеся карты раскладываются лицом вниз в кучу.
- Верхняя карточка из кучи переворачивается и кладется лицом вверх рядом с кучей.
- Начинает самый младший игрок. Если у них есть карта с жучком, соответствующая по форме или по цвету карте в центре, они могут свою карту положить поверх ее. Если у них нет соответствующей карты, они берут карту из повернутых вниз лицом сверху кучки и добавляют к своим картам.
- Универсальную карту можно использовать в любое время во время игры. Если игрок хочет ее использовать, они говорят, какой цвет или какого жучка карта представляет, положив универсальную карту на карты, лежащие лицом вверх.
- Если кончаются карты в центральной куче, карты, лежащие лицом вверх перемешиваются и располагаются лицом вниз. Верхняя карта переворачивается лицом вверх и укладывается рядом с новой кучкой.

Победитель

Побеждает тот, кто первым израсходует все свои карты.

J いたずら虫さん

セット内容:

丸い「いたずら虫さん」キャラクター・カードx 40枚。
どの色またはどのキャラクターとしても使える「ワイルドカード」x 1枚。

ゲームの目的:

全ての「いたずら虫さん」カードが一番早くなくなった人が勝ちです。同じ色または同じキャラクターのカードをペアにします。

遊び方:

(人数: 2人~5人)

- 各プレイヤーの前に、5枚のカードを、絵を上にして広げて並べます。
- 残りのカードは、裏返しのまま、山にしてテーブルの中央に置きます。
- 一番上のカードをめくり、絵を上にして、山の横に置きます。
- 一番年下のプレイヤーから始まります。手持ちのカードがめくったカードの色かキャラクターにマッチしたら、そのカードをめくったカードに重ねます。マッチするカードがない場合には、山からもう一枚めくって、手持ちのカードに加えます。
- ワイルドカードは、ゲーム中いつでも使えます。プレイヤーは、ワイルドカードをどの色もしくはどのキャラクターとして使いたいのか言って、ワイルドカードをめくったカードの上に置きます。
- 山のカードが全部なくなったら、めくって重ねておいたカードを切って、裏返しにおいて山にします。前と同じように、上から一枚めくって、絵を上にして山の横に置きます。

一番先に手持ちのカードがなくなった人が勝ちです。



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
الرجوع: 025 صنع في إنجلترا
يرجى الاحتفاظ بهذه المعلومات للاستفادة منها كمرجع مستقبلاً.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ссылочный номер: 025 Сделано в Англии
Пожалуйста, сохраните эту информацию для дальнейшего руководства.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
商品番号: 025 英国製
この説明書は、後日参照できるように保管してください。