


Mosquito




 Dès 5 ans


 2-4 joueurs

 **Contenu :** 48 cartes (16 Moustiques, 16 Abeilles, 16 Pommes).

7 figurines (4 Abeilles, 1 Moustique, 1 Fleur, 1 Pomme).

25 jetons Coccinelles.

 **But du jeu :** gagner le plus de jetons Coccinelles possible.

 **Règle du jeu :** on distribue toutes les cartes entre les joueurs. Chaque joueur pose ses cartes devant lui, en pile, face cachée, sans les avoir regardées. Placer la Fleur, le Moustique et la Pomme au centre.

Chaque joueur reçoit 1 Abeille qu'il place près de lui à portée de sa main, et 1 jeton Coccinelle. Les joueurs retournent en même temps la première carte de leur pile.



- 1- Si 2 joueurs ou plus retournent une carte Moustique, ils doivent, **et seulement eux**, taper sur le Moustique.
- 2- Si 2 joueurs ou plus retournent une carte Abeille, ils doivent, **et seulement eux**, poser leur Abeille sur la Fleur.
- 3- Si 2 joueurs ou plus retournent une carte Pomme, **tous les joueurs** essaient d'attraper la Pomme.
- 4- Si aucune carte n'est en commun, rien ne se passe.

Le joueur le plus rapide reçoit un jeton Coccinelle. Le joueur qui se trompe d'action rend un jeton, s'il en possède. Les joueurs se servent d'une seule main, celle qui retourne la carte.

Les cartes qui viennent d'être retournées sont écartées du jeu. Les joueurs recommencent et retournent la carte suivante. La partie se termine lorsque les piles de cartes sont épuisées. Les joueurs comptent leurs jetons.

NB. Dans une partie à 4 joueurs, il peut y avoir une double action de jeux lorsque sont retournées, par exemple, 2 Moustiques et 2 Abeilles, ou 2 Pommes et 2 Abeilles, etc. Tous les joueurs sont alors concernés, mais seuls les 2 joueurs les plus rapides recevront chacun 1 jeton Coccinelle.



GB



5 years and up



From 2 to 4 players



Contents: 48 cards (16 Mosquitoes, 16 Bees, 16 Apples).

7 figurines (4 Bees, 1 Mosquito, 1 Flower, 1 Apple).

25 Ladybird chips.



Object of the game: To win as many Ladybird chips as possible.

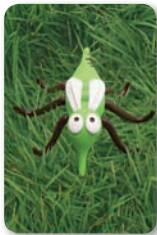


Games rules: All the cards are dealt to the players.

Players put their cards in front of them, in a pile, face down, without looking at them. Put the Flower, the Mosquito and the Apple in the middle.

Each player gets 1 Bee that they put near them and 1 Ladybird chip.

Players turn up the first card of their pile at the same time.



1- If 2 or more players turn up a Mosquito card, they, **and only they** must tap on the Mosquito.

2- If 2 or more players turn up a Bee card, they, **and only they** must put their Bee on the Flower.

3- If 2 players or more turn up an Apple card, **all the players** try to catch the Apple.

4- If there is no card in common, nothing happens.

The fastest player receives a Ladybird chip. The player that doesn't make the action gives back a chip if they have one. Player's only use one hand, that which turns up the card. The cards that have just been turned up are taken out of the game.

Players begin again and turn up the next card.


The game is over when the piles of cards are exhausted.

The players count their chips.


NB. In a game with 4 players, a double game action could occur if, for example, 2 Mosquitoes and 2 Bees, or 2 Apples and 2 Bees, etc. are turned up. Therefore, all players are concerned, but only the 2 fastest each receive 1 Ladybird chip.





D

 Ab 5 Jahre

 2 bis 4 Spieler

 **Inhalt:** 48 Karten (16 Mücken, 16 Bienen, 16 Äpfel).
7 Spielfiguren (4 Bienen, 1 Mücke, 1 Blume, 1 Apfel).
25 Marienkäferchips

 **Ziel des Spiels:** Die größte Anzahl an Marienkäferchips gewinnen.

 **Spielregeln:** Die gesamten Karten werden an den Spielern ausgeteilt. Ohne die Karten angeschaut zu haben, legen die Spieler sie in einem Haufen vor sich nieder.

Die Blume, die Mücke und der Apfel werden in die Mitte gelegt. Jeder kriegt 1 Biene und einen Marienkäferchip, den er in Handreichweite niederlegt. Die Spieler decken alle gleichzeitig die oberste Karte ihres Stapels auf.



- 1- Wenn 2 oder mehr Spieler eine Mückenkarte aufdecken, dann müssen **nur die betroffenen Spieler** auf die Mücke schlagen.
- 2- Wenn 2 oder mehr Spieler eine Bienenkarte aufdecken, dann müssen **nur die betroffenen Spieler** ihre Biene auf die Blume legen.
- 3- Wenn 2 oder mehr Spieler eine Apfelkarte aufdecken, müssen **alle Spieler** probieren den Apfel zu greifen.
- 4- Wenn jeder eine andere Karte aufdeckt, passiert nichts.


Der Schnellste bekommt einen Marienkäferchip. Derjenige, der unpassend handelt, muss einen Marienkäferchip zurückgeben, falls sie welche besitzen. Es darf mit nur einer Hand gespielt werden, diejenige die auch die Karten aufdeckt. Die bereits aufgedeckten Karten werden beiseite gelegt. Die Spieler fangen von vorne an und setzen das Spiel gleichermaßen fort. Das Spiel endet, wenn keine Karten mehr übrig sind. Die Spieler zählen ihre gewonnenen Marienkäferchips zusammen.


Bemerkung: In einer Runde mit 4 Spielern kann es vorkommen, dass mehr als eine Handlung durchzuführen ist, wenn z.B. 2 Mücken und 2 Bienen oder 2 Äpfel und zwei Bienen aufgedeckt werden usw. Dann sind alle Spieler mit einbezogen und müssen ihre jeweiligen Handlungen ausführen, wobei nur die zwei schnellsten Spieler einen Marienkäferchip gewinnen.




E

 A partir de 5 años

 De 2 a 4 jugadores

 **Contenido:** 48 cartas (16 mosquitos, 16 abejas, 16 manzanas).
7 figurillas (4 abejas, 1 mosquito, 1 flor, 1 manzana).
25 fichas mariquitas.

 **Objetivo del juego:** Ganar el mayor número posible de fichas mariquitas.

 **Reglas del juego:** Se reparten todas las cartas entre los jugadores. Cada jugador coloca sus cartas sin verlas delante de él, en un montón y bocabajo. Se colocan la flor, el mosquito y la manzana en el centro. Cada jugador recibe una abeja que pondrá cerca de él, al alcance de su mano, y una ficha mariquita. A continuación, los jugadores dan la vuelta a la primera carta de su montón al mismo tiempo.



- 1- Si 2 jugadores o más dan la vuelta a una carta mosquito, deberán, **solamente ellos**, golpear sobre el mosquito.
- 2- Si 2 jugadores o más dan la vuelta a una carta abeja, deberán, **solamente ellos**, poner su abeja sobre la flor.
- 3- Si 2 jugadores o más dan la vuelta a una carta manzana, **todos los jugadores** intentarán atrapar la manzana.
- 4- Si no se repite ninguna carta, no pasa nada.

El jugador más rápido recibirá una ficha mariquita. El jugador que se confunda de acción deberá devolver una ficha, si tiene alguna. Los jugadores usarán una sola mano, la que da la vuelta a las cartas.

Las cartas que se han dado la vuelta se retiran del juego. Los jugadores vuelven a empezar dando la vuelta a la carta siguiente. La partida finaliza cuando se acaban las cartas de los montones. Los jugadores contarán entonces sus fichas.

Nota: En una partida de 4 jugadores, pueden darse dos acciones de juego diferentes si se dan la vuelta, por ejemplo, 2 mosquitos y 2 abejas, o 2 manzanas y 2 abejas, etc. En este caso, jugarán todos los jugadores, pero sólo los 2 jugadores más rápidos recibirán cada uno 1 ficha mariquita.



I



A partire dai 5 anni



Da 2 a 4 giocatori



Contenuto: 48 carte (16 Zanzare, 16 Api, 16 Mele)

7 figurine (4 Api, 1 Zanzara, 1 Fiore, 1 Mela)

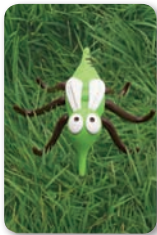
25 gettoni Coccinelle.



Finalità del gioco: Conquistare il maggior numero possibile di gettoni Coccinelle.



Regole del gioco: Si distribuiscono tutte le carte tra i giocatori. Ciascun giocatore dispone le proprie carte davanti a sé, in una pila, con la faccia nascosta, e senza averle guardate. Sistemare al centro il Fiore, la Zanzara e la Mela. Ogni giocatore. Riceve 1 Ape che sistemerà a portata di mano vicino a sé, ed 1 gettone Coccinella. I giocatori rivoltano nello stesso momento la prima carta della propria pila di carte.



- 1- Se 2 o più giocatori rivoltano una carta Zanzara, devono, **e solamente loro**, battere sulla Zanzara.
- 2- Se 2 o più giocatori rivoltano una carta Ape, devono, **e solamente loro**, posare la loro Ape sul Fiore.
- 3- Se 2 o più giocatori rivoltano una carta Mela, **tutti i giocatori** devono cercare di afferrare la Mela.
- 4- Se non viene rivoltata nessuna carta in comune, non accade niente.


Il giocatore più rapido riceve un gettone Coccinella. Il giocatore che sbaglia l'azione, deve restituire uno dei gettoni in suo possesso. I giocatori giocano utilizzando una sola mano, quella che svolta la carta. Le carte che sono appena state rivoltate, vengono scartate dal mazzo. I giocatori ricominciano a giocare rivoltando la carta seguente. La partita è terminata quando sono esaurite le pile di carte. I giocatori contano i propri gettoni.


N.B. In una partita a 4 giocatori, si può verificare una doppia azione di gioco, per esempio, quando si rivoltano 2 Zanzare e 2 Api, oppure 2 Mele e 2 Api, ecc. Questo caso interessa tutti i giocatori, ma solamente i 2 giocatori più veloci conquistano 1 gettone a testa.



P


 A partir dos 5 anos

 De 2 a 4 jogadores

 **Conteúdo:** 48 Cartas (16 mosquitos, 16 abelhas, 16 maçãs).

7 Figurinhas (4 abelhas, 1 mosquito, 1 flor, 1 maçã)

25 Fichas Joaninhas.

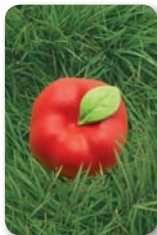
 **Objectivo do jogo:** Ganhar o maior número possível de fichas Joaninhas.

 **Regra do jogo:** Regra do jogo: Distribuem-se todas as cartas pelos jogadores.

Cada jogador coloca as suas cartas à sua frente, num monte, com as faces escondidas e sem as ter observado.

Colocar a Flor, o Mosquito e a Maçã no centro. Cada jogador recebe uma abelha, que coloca junto a si ao alcance da mão, e uma ficha Joaninha.

Os jogadores viram ao mesmo tempo a primeira carta do seu monte.




1. Se 2 jogadores ou mais viram uma carta Mosquito, eles devem, **e somente eles**, dar uma palmada no Mosquito.
2. Se 2 jogadores ou mais viram uma carta Abelha, eles devem, **e somente eles**, pousar a Abelha sobre a Flor.
3. Se 2 jogadores ou mais viram uma carta Maçã, **todos os jogadores** tentam apanhar a Maçã.
- 4 - Se nenhuma carta estiver em comum, nada acontece.

O jogador mais rápido recebe uma ficha Joaninha. O jogador que se enganar na acção, restitui uma ficha, se a possuir. Os jogadores servem-se só de uma mão, a que vira a carta.


As cartas que são viradas são retiradas do jogo. Os jogadores recomeçam e voltam a carta seguinte. A partida termina logo que os montes de cartas se esgotem. Os jogadores contam as suas fichas.


NB. Numa partida de 4 jogadores, pode haver uma dupla acção de jogos quando são virados, por exemplo, 2 Mosquitos e 2 Abelhas, ou 2 Maçãs e 2 Abelhas, etc. Todos os jogadores estão abrangidos, mas somente os 2 jogadores mais rápidos receberá cada um 1 ficha Joaninha.




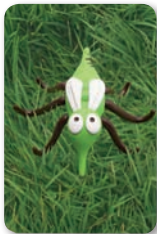
 Vanaf 5 jaar

 2 tot 4 spelers

 **Inhoud:** 48 kaarten (16 Muggen, 16 Bijen, 16 Appels).
7 figuurtjes 4 Bijen, 1 Mug, 1 Bloem, 1 Appel).
25 muntjes met een Lieveheersbeestje erop

 **Doel van het spel:** Zoveel mogelijk muntjes winnen met het Lieveheersbeestje erop.

 **Spelregels:** Alle kaarten onder de spelers verdelen. Elke speler legt zijn kaarten voor zich neer, op een stapeltje, met het plaatje naar beneden gekeerd, zonder deze te hebben bekeken. Plaats de Bloem, de Mug en de Appel in het midden. Elke speler ontvangt 1 Bij die hij/zij op een plek neerlegt waar hij/zij het gelijk kan pakken; en 1 muntje met het Lieveheersbeestje erop. De spelers draaien tegelijkertijd de eerste kaart van hun stapeltje om.



- 1-Wanneer 2 of meer spelers een kaart met de Mug omdraaien, moeten zij, **en alleen zij**, op de Mug slaan.
- 2-Wanneer 2 of meer spelers een kaart met de Bij omdraaien, moeten zij, **en alleen zijn**, hun Bij op de Bloem leggen.
- 3-Wanneer 2 of meer spelers een kaart met de Appel omdraaien, moeten **alle spelers** proberen om de Appel te pakken.
- 4-Wanneer geen enkele kaart gelijk is, gebeurt er niets.

De snelste speler krijgt een muntje met het Lieveheersbeestje erop. De speler die zich vergist, moet een muntje teruggeven wanneer hij/zij een muntje in zijn/haar bezit heeft. De spelers maken slechts gebruik van één hand, de hand die de kaart omdraait. De kaarten die net zijn omgedraaid worden uit het spel verwijderd. De spelers beginnen opnieuw en draaien de volgende kaart om. Het spelletje is afgelopen wanneer er geen stapeltjes met kaarten meer zijn. De spelers tellen hun muntjes.

NB. In een spelletje met 4 spelers, kan er een dubbele actie van spellen ontstaan wanneer bijvoorbeeld 2 Muggen en 2 Bijen of 2 Appels en 2 Bijen, enz. zijn omgekeerd. Alle spelers zijn dus betrokken, maar slechts de 2 snelste spelers ontvangen elk 1 muntje met het Lieveheersbeestje erop.



S



Från 5 år



Från 2 till 4 spelare



Innehåll: 48 kort (16 myggor, 16 bin, 16 äpplen).

7 figurer (4 bin, 1 mygga, 1 blomma, 1 äpple).

25 Nyckelpigor.



Vad spelet går ut på: Att vinna så många nyckelpigor som möjligt.

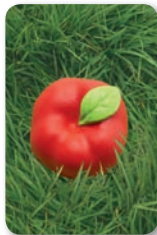


Spelregler: Dela ut alla kort till spelarna. Varje spelare lägger sina kort

framför sig i en hög upp och ner, utan att titta på dem.

Lägg blomman, myggan och äpplet i mitten. Varje spelare får 1 bi som han lägger bredvid sig inom räckhåll, och 1 Nyckelpiga.

Spelarna vänder upp det översta kortet i sin hög på en gång.



- 1- Om två eller flera spelare vänder upp ett Myggkort, ska de - **och bara de** - slå på myggan.
- 2- Om två eller flera spelare vänder upp ett Bi-kort, ska de - **och bara de** - lägga sitt Bi på blomman.
- 3- Om två eller flera spelare vänder upp ett Äpplekort, ska **alla spelarna** försöka ta äpplet.
- 4- Om inga får upp likadana kort händer ingenting.


Den snabbaste spelaren får en Nyckelpiga. Om en spelare gör fel sak, får han ge ifrån sig en Nyckelpiga, om han har någon. Spelarna får bara använda en hand, handen som vänder upp kortet. De kort som har vänts upp används inte mera. Spelarna fortsätter och vänder upp nästa kort. Spelet är slut när alla korten i högarna är slut. Spelarna räknar sina Nyckelpigor.

Obs! Om man är 4 spelare, kan det komma upp två par samtidigt när det till exempel vänds upp 2 myggor och 2 bin, eller 2 äpplen och 2 bin och så vidare. Då är alla spelarna med i leken men bara de 2 snabbaste får en Nyckelpiga var.




 Fra 5 år

 2 til 4 spillere

 **Indhold:** 48 kort (16 myg, 16 bier, 16 æbler).
7 figurer (4 bier, 1 myg, 1 blomst, 1 æble).
25 mariehønebrikker.

 **Spillets formål:** At vinde så mange mariehønebrikker som muligt.

 **Spilregler:** Alle kortene deles ud til spillerne. Hver spiller lægger deres kort i en bunke foran sig, med billedsiden nedad, uden at kigge på dem. Blomsten, myggen og æblet anbringes i midten. Hver spiller modtager 1 bi, som han/hun anbringer i nærheden af sig, og 1 mariehønebrik. Spillerne vender samtidigt det første kort i bunken.



1- Hvis 2 spillere eller flere vender et myggekort, skal de **(og kun dem)** slå på myggen.

2- Hvis 2 spillere eller flere vender et bikort, skal de **(og kun dem)** anbringe deres bi på blomsten.

3- Hvis 2 spillere eller flere vender et æblekort, skal **alle spillerne** forsøge at fange æblet.

4- Hvis ingen af kortene er ens, sker der ingenting.

Den hurtigste spiller får en mariehønebrik. Den spiller, der laver en fejl, skal aflevere en brik (hvis han/hun har en). Spillerne må kun bruge én hånd, dvs. den hånd der bruges til at vende kortet.

De kort, der vendes, tages ud af spillet. Spillerne fortsætter med at vende det næste kort. Spillet er færdigt, når der ikke er flere kort i bunken. Spillerne tæller nu deres brikker.


NB: Hvis der spilles med 4 deltagere, kan der opstå situationer, hvor f.eks. 2 myggekort og 2 bikort eller 2 æblekort og 2 bikort osv. vendes samtidigt. Alle spillerne skal i så tilfælde foretage en handling, men det er kun de 2 hurtigste spillere, der modtager 1 mariehønebrik hver.





RUS

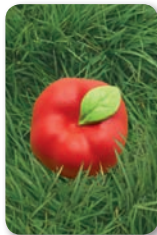
 Для детей от 5 лет и старше

 **Количество игроков:** 2-4

 **Игровой комплект:** 48 карт (16 Комаров, 16 Пчел, 16 Яблок).
7 фигурок (4 Пчелы, 1 Комар, 1 Цветок, 1 Яблоко).
25 жетонов “Божьих коровок”.

 **Цель игры:** выиграть наибольшее количество жетонов “Божьих коровок”.

 **Правила игры:** все карты раздаются игрокам. Каждый игрок, получая свои карты, не смотрит их, а кладет их перед собой на столе стопкой, лицевой стороной вниз. Цветок, Комар и Яблоко помещаются в центре стола. Каждый игрок получает 1 жетон “Божью коровку” и одну Пчелу, которую он кладет рядом с собой, чтобы она все время была под рукой. Все игроки одновременно переворачивают верхнюю карту своих стопок, и смотрят, какие карты им выпали.



- 1 – Если двоим (или больше) игрокам выпала карта “Комар”, то они (**и никто больше**) должны хлопнуть по комару.
- 2 – Если двоим (или больше) игрокам выпала карта “Пчела”, то они (**и никто больше**) должны посадить своих Пчел на Цветок.
- 3 – Если двоим (или больше) игрокам выпала карта “Яблоко”, то **все игроки** должны попытаться схватить яблоко.
- 4 – Если всем игрокам выпали разные карты, то не происходит ничего.

Самый быстрый и ловкий игрок получает жетон “Божью коровку”. Игрок, совершивший неправильное действие, теряет один из своих жетонов (если он у него есть). Каждый игрок действует только одной рукой – той же самой, которой он переворачивает карты.

Перевернутые карты сбрасываются и более в игре не используются. После этого игроки вновь одновременно переворачивают верхние карты своих стопок, и так далее. Игра заканчивается, когда в стопках не остается больше карт. Игроки подсчитывают свои жетоны.

Примечание: Если игроков четверо, то возможна ситуация, когда 2 действия одновременно являются правильными: например, если двум игрокам выпали карты “Комар”, а двум другим – карты “Пчелы”, и т.д. Тогда все игроки действуют одновременно, но только 2 самых быстрых игрока получают по одному жетону.

