

WER KRABBELT DA?

Ein krabbeliges Memo-Spiel für 2-5 kleine Versteckspieler ab 3 Jahren.

Autorin: Kristin Dittmann
Illustration: Nadine Reitz
Redaktion: Robin Eckert
Spieldauer: ca. 10 Minuten



SPIELINHALT

- 4 Blüten-Plättchen
- 36 Krabber-Plättchen
- 1 Blumenwürfel
- 1 Spielanleitung

SPIELIDEE

Wenn die kleinen Krabber Verstecken spielen, dann ist einiges los! Und was eignet sich besser als Versteck als die bunten Blütenblätter der herrlich duftenden Blumen? Huch! Unter welche Blüte ist denn der Marienkäfer gerade geflitz? Und wer sitzt da noch mal unter dem weißen Gänseblümchen?

Ziel des Spiels ist es, am Spielende die meisten Krabber gefunden zu haben.

SPIELVORBEREITUNG

Stapelt die Krabber-Plättchen zufällig aufeinander, sodass vier ungefähr gleich hohe Stapel entstehen. Legt dann neben jeden Stapel eine farbige Blüte.

Schaut euch nun gemeinsam den oberen Krabber auf dem ersten Stapel an. Merkt ihn euch gut. Legt dann die danebenliegende Blüte darauf, sodass der Krabber vollständig verdeckt wird. Macht dasselbe beim zweiten, dritten und vierten Stapel, bis auf jedem Stapel eine Blüte liegt. Haltet den Blumenwürfel bereit.



SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das zuletzt einen Krabber auf der Hand hatte, beginnt. Du würfelst mit dem Blumenwürfel.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

eine Farbe: Welcher Krabber sitzt direkt unter dieser Blüte?



ein Stern: Wähle eine beliebige Blüte aus.

Sage laut, welcher Krabber sich wohl unter dieser Blüte versteckt.



Danach darfst du darunter schauen. Hattest du Recht?



Ja?

Super, dann darfst du dir den gefundenen Krabber nehmen und vor dir ablegen. Darunter ist ein neuer Krabber aufgetaucht! Schaut ihn euch gemeinsam an und legt dann die Blüte wieder auf den Stapel.



Nein?

Schade. Schaut euch den Krabber noch einmal gemeinsam an und legt dann die Blüte wieder auf den Stapel.

Jetzt ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

SPIELENDE

Sobald ein Spieler den letzten Krabber eines beliebigen Stapels richtig benannt hat und zu sich nimmt, endet das Spiel.

Wer kann seine gesammelten Krabber zum höchsten Turm stapeln? Herzlichen Glückwunsch! Du bist der beste Versteckspieler! Bei Gleichstand haben alle Kinder mit dem höchsten Turm gewonnen.

BASHFUL BUGS

A beautiful bug memory game for 2 to 5 players ages 3 and up.

Game Designer: Kristin Dittmann
Illustrator: Nadine Reitz
Game Developer: Robin Eckert
Playtime: about 10 minutes



CONTENTS

- 4 flower tiles
- 36 bug tiles
- 1 flower die
- 1 rulebook

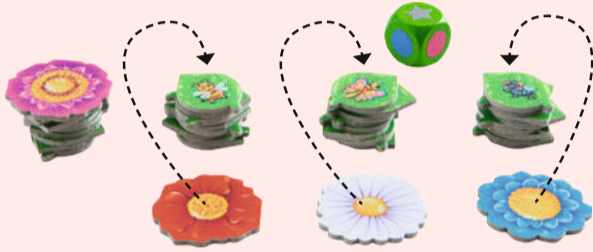
GOAL OF THE GAME

The bashful bugs are playing hide and seek! The perfect hiding places are underneath the petals of sweet-smelling flowers. Hey! Which flower did the ladybug just run under? Do you remember who is hiding under the white daisy?

The goal of the game is to find the most bugs by the end of the game.

GAME SETUP

Randomly stack the bug tiles into four mostly equal stacks. Then place one colorful flower next to each stack. Everyone looks at the bug on top of the first stack. Try well to remember it! Then place the flower next to each stack on top of that stack so that the bugs are completely covered. Keep the flower die handy.



HOW TO PLAY

Play in a clockwise direction. The child that last had a bug on their hand starts. On their turn, they roll the flower die.

What does the die show?

A color: Which bug is directly under that color flower?



A star: Pick one of the flowers.

Guess out loud which bug you think is under that flower.



Check to see if you guessed correctly. Did you?



Yes?

Great! You can take the bug tile and place it in front of you. Now a different bug appears. Make sure everyone sees the new bug and then place the flower back on the stack.



No?

Too bad. Look at the bug again together, then place the flower back on top of the stack.

Now it is the next player's turn to roll the die.

END OF THE GAME

The game ends as soon as a player correctly guesses the last bug in one of the stacks and places it in front of them.

Who can make the tallest stack with the bashful bugs they collected? Congratulations! You're the best at bug hide and seek! In the event of a tie all players with the highest stack win together.

CACHETTES FLEURIES

Un jeu de mémoire et de cache-cache tout fleuri pour 2 à 5 joueurs à partir de 3 ans.

Auteurs : Kristin Dittmann
Illustration : Nadine Reitz
Rédaction : Robin Eckert
Durée de la partie : env. 10 minutes



CONTENU DU JEU

- 4 tuiles « fleurs »
- 36 tuiles « petite bête »
- 1 dé fleuri
- 1 règle du jeu

IDÉE DE JEU

Lorsque les petites bêtes jouent à cache-cache, c'est l'effervescence ! Et quoi de mieux pour se cacher que des pétales de fleurs multicolores au doux parfum ? Mais sous quelle fleur la coccinelle a-t-elle bien pu se cacher ? Et qui va-t-on trouver derrière la marguerite blanche ?

Le but du jeu est de récupérer le plus de petites bêtes avant la fin de la partie.

PRÉPARATION DU JEU

Empilez les tuiles « petite bête » au hasard pour former quatre piles de hauteur similaire. Posez une fleur colorée à côté de chaque pile. Regardez tous ensemble la petite bête du dessus de la première pile. Mémorisez-la bien. Posez dessus la fleur située à côté de sorte qu'elle cache entièrement la petite bête. Faites la même chose avec la deuxième, troisième et quatrième pile, jusqu'à ce que chaque pile soit recouverte d'une fleur. Préparez le dé fleuri.



DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier enfant à avoir attrapé une petite bête dans sa main commence. Tu lances le dé fleuri.

Qu'indique le dé ?

Une couleur : quelle est la petite bête cachée juste sous cette fleur ?



Une étoile : choisis la fleur de ton choix.

Dis à voix haute quelle petite bête se cache sous cette fleur.



Tu peux ensuite regarder dessous. Tu avais raison ?



Oui ?

Super, tu peux prendre la petite bête que tu as trouvée et la poser devant toi. Une autre petite bête fait son apparition en dessous ! Regardez-la ensemble et reposez ensuite la fleur sur la pile.



Non ?

Dommage ! Regardez encore une fois la petite bête ensemble et reposez ensuite la fleur sur la pile.

C'est au tour de l'enfant suivant de lancer le dé.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève dès qu'un joueur a nommé la dernière petite bête d'une des piles et l'a prise.

Qui formera la plus haute tour en empilant ses petites bêtes ? Félicitations ! Tu es le meilleur joueur de cache-cache ! En cas d'égalité, tous les enfants ayant la plus haute tour ont gagné.

KRIEBELBEESTJES

Een kriebelig geheugenspel voor 2-5 kleine verstoppertjespelers vanaf 3 jaar.

Auteur: Kristin Dittmann
Illustrator: Nadine Reitz
Redactie: Robin Eckert
Duur van het spel: ca. 10 minuten



INHOUD VAN HET SPEL

- 4 bloemenkaartjes
- 36 kriebelbeestjeskaartjes
- 1 bloemendobbelsteen
- 1 handleiding

SPELIDEE

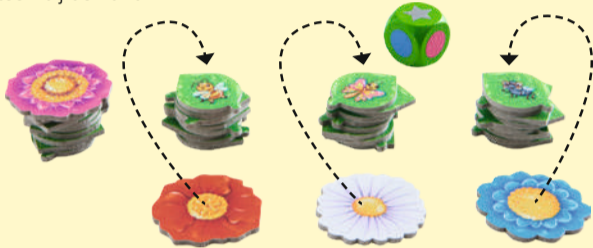
Als de kleine kriebelbeestjes verstoppertje spelen, valt er wat te beleven! En wat is nu een betere verstoppelplek dan onder de gekleurde bloemblaadjes van de heerlijk ruikende bloemen? Oeps! Onder welke bloem is het lieveheersbeestje net gevlogen? En wie zit er toch onder het witte madeliefje?

Het doel van het spel is om aan het einde van het spel de meeste kriebelbeestjes te hebben gevonden.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Stapel de kriebelbeestjeskaartjes willekeurig op elkaar tot vier ongeveer even hoge stapels. Leg vervolgens naast elke stapel een vrolijk gekleurde bloem.

Bekijk met zijn allen het bovenste kriebelbeestje van de eerste stapel. Onthoud goed welk kriebelbeestje het is. Leg vervolgens de ernaast liggende bloem erop, zodat het kriebelbeestje volledig bedekt wordt. Doe hetzelfde met de tweede, derde en vierde stapel, totdat er op elke stapel een bloem ligt. Houd de bloemendobbelsteen bij de hand.



VERLOOP VAN HET SPEL

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Het kind dat het meest recent nog een kriebelend diertje op zijn hand heeft gehad, begint en gooit met de bloemendobbelsteen.

Wat zie je op de dobbelsteen?

Een kleur: Welke kriebelend diertje zit er onder deze bloem?



Een ster: Kies zelf een bloem.

Zeg hardop welk kriebelend diertje onder deze bloem verstopt zit.



Daarna mag je eronder kijken. Heb je gelijk?



Ja?

Super, dan mag je het gevonden kriebelbeestje nemen en bij je leggen. Daaronder is een nieuwe kriebelbeestje verschenen! Bekijk het samen en leg dan de bloem weer op de stapel.



Nee?

Jammer! Bekijk het kriebelbeestje nog eens met zijn allen en leg dan de bloem weer op de stapel.

Nu is het volgende kind aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler het laatste kriebelbeestje van een willekeurige stapel juist heeft benoemd en bij zich legt, is het spel afgelopen. Wie kan de hoogste toren bouwen met zijn kriebelbeestjes? Gefeliciteerd! Jij bent de beste verstoppertjespeler! Bij een gelijke stand hebben alle kinderen met de hoogste toren gewonnen.

¿QUIÉN ESTÁ AQUÍ?

Un fantástico juego de memoria para 2 - 5 jugadores buscadores de bichitos a partir de 3 años.

Autora: Kristin Dittmann
Ilustradora: Nadine Reitz
Redacción: Robin Eckert
Duración del juego: aprox. 10 minutos



CONTENIDO DEL JUEGO

- 4 flores
- 36 bichitos
- 1 dado
- 1 instrucciones del juego

IDEA DE JUEGO

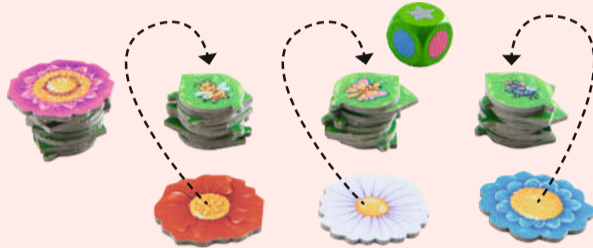
Cuando los bichitos juegan al escondite, se forma un gran alboroto. ¿Qué mejor sitio para esconderse que los coloridos pétalos de las flores? ¡Uy! ¿Debajo de qué flor se acaba de meter la mariquita? Y, ¿quién está debajo de la margarita blanca?

El objetivo del juego es encontrar el mayor número de bichitos.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Apilad los bichitos aleatoriamente en cuatro montones de tamaño similar. Colocad una flor al lado de cada montón.

A continuación, fijaos en el primer bichito del primer montón y memorizadlo bien. Seguidamente, colocad encima la flor que se encuentra junto a ese montón, de modo que el bichito quede cubierto completamente. Haced lo mismo con el resto de los montones, hasta que cada uno de ellos tenga una flor encima. Preparad el dado.



DESARROLLO DEL JUEGO

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza lanzando el dado quien haya cogido un bichito por última vez.

¿Qué muestra el dado?

Un color: ¿Qué bichito se encuentra debajo de la flor de este color?



Una estrella: Elige la flor que prefieras.

En voz alta, di qué bichito crees que se encuentra debajo de esa flor.



A continuación, puedes mirar debajo. ¿Has acertado?



¿Sí?

Genial. En ese caso, puedes coger el bichito que has encontrado y colocarlo delante de ti. Ha aparecido un bichito nuevo. Observadlo bien y colocad de nuevo la flor sobre el montón.



¿No?

Lástima. Fijaos de nuevo en el bichito y colocad la flor sobre el montón.

A continuación, le toca tirar el dado al siguiente jugador.

FINALIZACIÓN DEL JUEGO

El juego termina cuando alguien acierte el último bichito de alguno de los montones.

¿Quién puede formar la torre más alta con los bichitos que ha encontrado? ¡Felicidades! ¡Eres invencible buscando bichitos! En caso de empate, habrá varios ganadores.

TROVA L'INSETTO!

Un gioco di memoria sugli insetti, per 2-5 cercatori di nascondigli a partire da 3 anni.

Autrice: Kristin Dittmann
Illustrazioni: Nadine Reitz
Testo: Robin Eckert
Durata del gioco: circa 10 minuti



DOTAZIONE DEL GIOCO

- 4 dischetti fiore
- 36 dischetti insetto
- 1 dado dei fiori
- 1 istruzioni di gioco

IDEA DI GIOCO

Quando gli insetti giocano a nascondino, ne combinano delle belle! I petali colorati dei fiori dal magnifico profumo sono il nascondiglio perfetto. Oh! Sotto quale fiore è corsa a nascondersi la coccinella? E chi si nasconde sotto la margherita bianca?

Lo scopo del gioco è, alla fine, aver trovato il maggior numero di insetti.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Impilate i dischetti insetto a piacere l'uno sopra l'altro, in modo da ottenere quattro pile all'incirca della stessa altezza. Accanto a ogni pila sistemate un fiore colorato.

Ora osservate insieme l'insetto che si trova in cima alla prima pila. Cercate di tenerlo bene a mente. Appoggiateci poi sopra il fiore posto accanto alla pila, in modo da coprire interamente l'insetto. Ripetete l'operazione con la seconda, la terza e la quarta pila, fino a quando non saranno tutte coperte da un fiore. Tenete pronto il dado dei fiori.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Giocate a turno in senso orario. Inizia il bambino che ha tenuto più di recente un insetto in mano.

Tira il dado dei fiori.

Cosa è uscito sul dado?

un colore: quale insetto si nasconde sotto questo fiore?



una stella: scegli un fiore a piacere.

Annuncia ad alta voce il nome dell'insetto nascosto sotto il fiore in questione.



A questo punto puoi guardare sotto il dischetto. Hai indovinato?



Sì?

Ottimo! Prendi l'insetto che hai trovato e mettilo davanti a te. Sotto è spuntato un nuovo insetto! Osservatelo insieme e poi coprite di nuovo la pila con il fiore.



No?

Peccato. Osservate di nuovo insieme l'insetto e coprite di nuovo la pila con il fiore.

Il turno passa quindi al giocatore successivo, che tira il dado.

FINE DEL GIOCO

Non appena un giocatore indovina e prende l'ultimo insetto di una pila qualsiasi, il gioco finisce.

Chi riesce a formare la torre più alta con gli insetti che ha raccolto? Complimenti! Sei il campione dei nascondigli! In caso di parità vincono tutti i giocatori con la torre più alta.