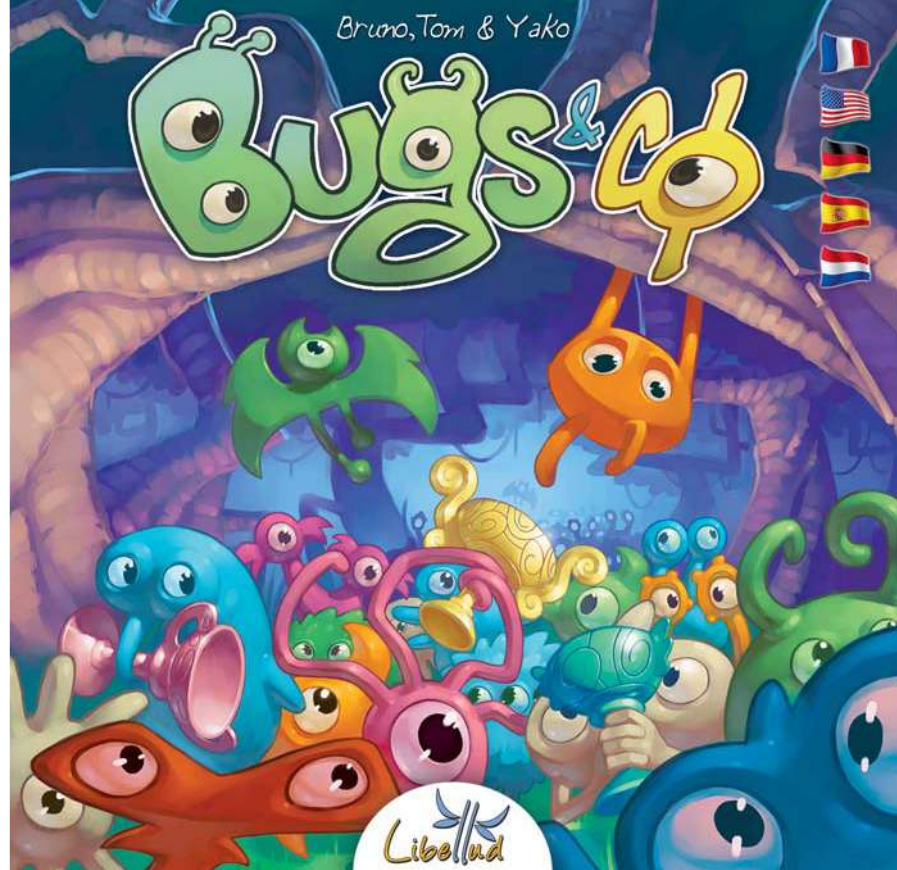


Bruno, Tom & Yako

Bugs & Co



Bugs & Co

Auteurs
Bruno Faidutti
Thomas Vuarchex
Pierric Yakovenko

Illustrateur
Naïade



Matériel

80 tuiles, soit :

- 15 séries de 3 tuiles monstres à deux yeux
- 5 séries de 3 tuiles monstres à un œil
- 5 séries de 3 tuiles monstres à trois yeux
- 5 tuiles trophées de valeurs 3, 3, 2, 2 et 1



Matériel utilisé selon le nombre de joueurs

Nombre de joueurs	Toutes les tuiles monstres à :	Tuiles trophées numérotées :
2	2 yeux	3
3	2 yeux	3,2
4	2 yeux	3,2,1
5	2 yeux (+1 ou 3)	3,2,2,1
6	2 yeux (+1 ou 3)	toutes
7&8	1, 2 et 3 yeux	toutes

Mise en place

- Mélangez soigneusement les tuiles monstres, faces cachées.
- Retirez sept tuiles monstres au hasard et remettez les dans la boîte de jeu, sans les regarder. Ces tuiles ne seront pas utilisées pendant cette partie.
- Placez toutes les autres tuiles en désordre, faces cachées, sur la surface de jeu entre les joueurs.
- Placez les tuiles trophée utilisées au centre de la table
- Un joueur compte jusqu'à 3 pour donner le signal de départ.

Déroulement du jeu

- Tous les joueurs jouent simultanément. Il n'y a pas de tours de jeu.
- Pour toutes les explications qui suivent, on suppose que les joueurs sont droitiers. Les joueurs gauchers inverseront les mains indiquées.

• Les joueurs utilisent leur main droite pour prendre des tuiles monstres sur la table, une seule tuile à la fois. Un joueur qui prend une tuile monstre la regarde puis peut soit la reposer sur la table face cachée soit la faire passer dans sa main gauche, également face cachée (c'est à dire l'image non visible, du côté de la paume de la main). Il prend ensuite une autre tuile monstres, et ainsi de suite.

• Un joueur a le droit de regrouper les tuiles monstres qui l'intéressent pour essayer de les retrouver plus facilement, mais les autres ont le droit de "déranger" ses plans en déplaçant ailleurs les tuiles qu'il a regroupées.

• Une fois passée dans la main gauche du joueur, une tuile monstres ne peut plus ni être regardée, ni être reposée sur la table.

• Un joueur peut à tout moment prendre une tuile trophée de la plus forte valeur encore disponible et la mettre dans sa main gauche. Il arrête alors de jouer.

• Lorsque la dernière tuile trophée est prise, tous les joueurs ayant une tuile trophée, et ayant donc arrêté de jouer, commencent ensemble, à voix haute, à compter : « 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, stop ». Au « stop », la partie est terminée et les joueurs qui n'ont pas pris de tuile trophée doivent eux aussi arrêter de jouer.

Score

- Chaque joueur prend toutes les tuiles monstres dans sa main gauche et les trie par motif (la couleur est sans importance).
- Trois tuiles monstres de même motif rapportent 3 points.
- Chaque autre tuile monstres fait perdre 1 point.
- Chaque tuile trophée rapporte la valeur inscrite dessus.

Ainsi, par exemple, un joueur ayant 4 séries de 3 tuiles monstres identiques, deux tuiles monstres identiques, une tuile monstres isolée et une tuile trophée de valeur 2 marquera :

- 4 séries de 3 tuiles monstres: $4 \times 3 = 12$ points
- 3 autres tuiles monstres: - 3 points
- Une tuile trophée de valeur 2: +2 points

Total: 11 points

Le joueur ayant le score le plus élevé est déclaré vainqueur.



Bugs & Co

Design by
Bruno Faidutti
Thomas Vuarchex
Pierrick Yakovenko

illustrated by
Naiade



Contents

75 monster tiles:

- 15 sets of 3 two-eyed monster tiles
- 5 sets of 3 one-eyed monster tiles
- 5 sets of 3 three-eyed monster tiles
- 5 trophy tiles with the values 3, 3, 2, 2 and 1



Components used depending on the number of players

Number of players	Monster tiles	Trophy tiles
2	2 eyes	3
3	2 eyes	3,2
4	2 eyes	3,2,1
5	2 eyes +1 or 3 eyes	3,2,2,1
6	2 eyes +1 or 3 eyes	All
7&8	All	All

Set-up

- Shuffle the monster tiles face down.
- Remove seven monster tiles at random and put them back in the box without looking at them. They will not be used during the rest of the game.
- Place all the remaining monster tiles in a jumble face down between the players.
- Place the trophy tiles being used face up in the center of the table.
- One of the players counts to three out loud to give the starting signal.

Game play

- All players play simultaneously. There are no turns.
- In the description that follows, it is assumed that players are right-handed. Left-handed players should use the hand opposite that listed in the rules.
- Players should use their right hand to re-

move monster tiles from the table, one at a time. Players may then look at the tile they have chosen, and may then either return it face-down to the table or place it face-down in their left hand so that the tile is not visible when the hand is turned palm-up. He then grabs another tile, and so on.

• Players may stack or group monster tiles on the table however they wish, but other players are permitted to disrupt this organization by moving the tiles around as they look at them.

• Once a tile is in a player's left hand, it may no longer be looked at or placed back on the table.

• At any time, a player may pick up the highest value trophy still available and add it to his left hand. He then must stop playing.

• Once the last trophy has been taken, players with trophies should count down together from ten to one, "10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, STOP!"

As soon as "stop" is called, the game is over and those players without a trophy tile must also stop playing.

Score

- Each player takes all the monster tiles in his left hand and sorts them by symbol (the color isn't important).
- Three monster tiles with the same symbol are worth 3 points.
- Any other monster tiles cost 1 point.
- Each trophy tile is worth the value shown on it.

So, for example, a player with four sets of 3 identical monster tiles, two identical monster tiles, a single monster tile and a trophy tile worth 2 points will score as follows:

- 4 sets of 3 tiles: $4 \times 3 = 12$ points
- 3 other tiles: - 3 points
- "2" trophy: +2 points

Total: 11 points

The player with the most points is the winner.



Bugs & Co

Autor
Bruno Faidutti
Thomas Vuarchex
Pierric Yakovenko

Ilustrador
Naïade



Material

75 de fichas de bichos, divididos en:

- 15 series de 3 fichas de bichos con dos ojos
- 5 series de 3 fichas de bichos con un ojo
- 5 series de 3 fichas de bichos con tres ojos
- 5 fichas de trofeo con valor 3, 3, 2, 2 y 1



Material que se utiliza en función del nº de jugadores

Nº de jugadores	Fichas de bichos	Fichas de trofeo
2	2 ojos	3
3	2 ojos	3,2
4	2 ojos	3,2,1
5	2 ojos + Fichas de 1 ó 3 ojos	3,2,2,1
6	2 ojos + Fichas de 1 ó 3 ojos	Todas
7&8	Todas	Todas

Preparación

- Mezcla con cuidado las fichas de bichos que tengas que utilizar en función del nº de jugadores, boca abajo.
- Retira siete fichas de bichos al azar y déjalas en la caja sin mirarlas. Estas fichas no se usarán en esta partida.
- Coloca las fichas de bichos restantes entre todos los jugadores, boca abajo y desordenadas.
- Pon las fichas de trofeo necesarias en función del nº de jugadores en el centro de la mesa.
- Cuenta hasta 3 para comenzar la partida.

Desarrollo del juego

- Todos los jugadores juegan simultáneamente. No hay rondas.
- Todas las reglas que aparecen a continuación, están dirigidas a jugadores diestros. Los jugadores zurdos deberán aplicar éstas con la mano contraria a la señalada.

• Cada jugador utiliza su mano derecha para coger fichas de bichos de la mesa, sólo una ficha por vez. Una vez que el jugador ha cogido una ficha, la mira, y decide si la guarda, pasándola a su mano izquierda, o si por el contrario la vuelve a dejar en la mesa. En ambos casos la ficha siempre tendrá que estar boca abajo, es decir, que en ningún momento se mostrará el bicho dibujado en ella. A continuación, cogerá otra ficha y repetirá los pasos anteriores, y así sucesivamente.

• Un jugador puede ir reagrupando las fichas que descarta sobre la mesa para recuperarlas fácilmente en caso de necesitarlas. Por otro lado, los demás jugadores tienen derecho a echar por tierra sus planes moviendo o revolviendo dichas piezas.

• Una vez que una ficha se ha pasado a la mano izquierda, no se puede volver a mirar, ni puede volver a ser colocada sobre la mesa.

• Un jugador puede, en cualquier momento, coger la ficha de trofeo con el valor más alto que haya sobre la mesa, y ponerla en su mano izquierda. A partir de ese momento la partida termina para dicho jugador.

• Cuando se coge la última ficha de trofeo de la mesa, los jugadores que hayan terminado (es decir, los que tienen una ficha de trofeo) cuentan en voz alta: "10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, Stop". Una vez que se ha dicho "Stop", se acaba la partida y los jugadores que no tengan trofeo no podrán seguir cogiendo fichas.

Puntuación

- Cada jugador ordena todos los bichos de su mano izquierda en función de la forma (el color es irrelevante).
- Tres fichas de bichos iguales equivalen a 3 puntos.
- Cada bicho que no se pueda agrupar de la forma anterior resta 1 punto.
- Cada trofeo da tantos puntos como la propia ficha indique.

Así, por ejemplo, un jugador con 4 grupos de 3 bichos idénticos, dos fichas con bichos idénticos, una ficha de bicho suelta y una ficha de trofeo de 2 puntúa:

- 4 grupos de 3 fichas: $4 \times 3 = 12$ puntos
- 3 fichas sueltas: -3 puntos
- Trofeo '2 pto.': +2 puntos

Total: 11 puntos

El jugador con mayor puntuación es el ganador.



Bugs & Co

Van
Bruno Faidutti
Thomas Vuarchex
Pierric Yakovenko

Illustraties
Naïade



Materiaal

75 monstertegels, verdeeld als volgt:

- 15 series van 3 tegels met monsters met 2 ogen
- 5 series van 3 tegels met monsters met 1 oog
- 5 series van 3 tegels met monsters met 3 ogen

- 5 overwinningstegels met de waarden 3, 3, 2, 2 en 1



Gebruikt materiaal naargelang het aantal spelers

Aantal spelers	Nodige series monstertegels	Overwinningstegels
2	2 ogen	3
3	2 ogen	3,2
4	2 ogen	3,2,1
5	2 ogen + 1 of 3 ogen	3,2,2,1
6	2 ogen + 1 of 3 ogen	allemaal
7&8	allemaal	allemaal

Spelstelling

- Schud de monstertegels goed door elkaar maar zorg ervoor dat de tekeningen niet zichtbaar zijn.
- Neem 7 tegels weg en leg ze, zonder naar de tekening te kijken, terug in de doos. Deze tegels worden niet gebruikt tijdens het spel.
- Leg de overblijvende tegels willekeurig neer met de tekening naar beneden. Zorg dat alle spelers er goed bij kunnen.
- Leg de gebruikte overwinningstegels in het midden van de tafel.
- Eén speler telt tot 3 en dan begint het spel.

Spelverloop

- Iedereen speelt gelijktijdig. Er zijn geen spelrondes.
- Voor de verdere uitleg van het spel, wordt er verondersteld dat de spelers rechtshandig zijn. Linkshandige spelers keren de aangeduide handen om.

• De spelers nemen met hun rechterhand per keer één monstertegel van de tafel. De speler bekijkt de monstertegel, legt deze terug gedekt op tafel of hij neemt de tegel in zijn linkerhand (de tekening mag niet zichtbaar zijn in de handpalm). Vervolgens neemt hij een andere tegel, enzoverder.

• Je mag proberen om de monstertegels die je interesseren bij elkaar te leggen om ze zo makkelijker terug te vinden, maar de andere spelers mogen je plannen dwarsbomen door je tegels helemaal anders te leggen.

• Van zodra je een tegel in je linkerhand hebt, mag je deze niet meer bekijken en niet meer terugleggen.

• Je mag, op elk moment tijdens het spel, een overwinningstegel met de hoogste waarde van tafel nemen en gedekt in je linkerhand houden. Vanaf dit moment mag je niet meer verder spelen.

• Van zodra er geen overwinningstegels over zijn, beginnen alle spelers die een overwinningstegel hebben (en die dus gestopt zijn met spelen) luidop te tellen: "10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, stop". Bij 'stop', is het spel voor alle spelers afgelopen, ook voor diegenen die geen overwinningstegel genomen hebben.

Score

- Elke speler neemt de monstertegels uit zijn linkerhand en sorteert ze per tekening (de kleur is hierbij van geen belang).
- Drie monstertegels met dezelfde tekening leveren 3 punten op.
- Al de andere tegels geven je per tegel 1 minpunt
- Elke overwinningstegel levert je de vermelde waarde in punten op.

Bijvoorbeeld: een speler heeft 4 reeksen met 3 identieke monsters, 2 tegels met identieke monsters, 1 aparte monstertegel en 1 overwinningstegel met waarde 2. De speler ontvangt volgende punten:

- 4 series van 3 tegels: $4 \times 3 = 12$ punten
- 3 andere tegels: - 3 punten
- overwinningstegel '2': + 2 punten

Totaal: 11 punten

De winnaar is de speler met de hoogste score.



Bugs & Co

Autor
Bruno Faidutti
Thomas Vuarchex
Pierric Yakovenko

Illustrator
Naïade



Material

75 Monsterkarten, davon:

- 15 Sets mit jeweils 3 Monsterkarten mit 2 Augen
- 5 Sets mit jeweils 3 Monsterkarten mit 1 Auge
- 5 Sets mit jeweils 3 Monsterkarten mit 3 Augen
- 5 Siegpunktarten mit den Werten 3, 3, 2, 2 und 1



Ihr benötigt abhängig von der Anzahl der Spieler

Anzahl der Spieler	Monsterkarten	Siegpunktarten
2	2 Augen	3
3	2 Augen	3,2
4	2 Augen	3,2,1
5	2 Augen+1 oder 3 Augen	3,2,2,1
6	2 Augen+1 oder 3 Augen	Alle
7&8	Alle	Alle

Spielvorbereitung

- Mischt sorgfältig die verdeckten Monsterkarten.
- Zieht zufällig sieben Monsterkarten und legt sie in die Spieleschachtel zurück, ohne sie euch anzuschauen. Diese Karten werden für die Dauer des Spiels nicht mehr benötigt.
- Legt alle anderen Monsterkarten verdeckt ohne erkennbare Ordnung auf dem Tisch zwischen den Spielern aus.
- Legt die der Spieleranzahl entsprechenden Siegpunktarten in die Tischmitte.
- Ein Spieler zählt bis drei, und dann geht das Spiel los!

Spielregeln

- Alle Spieler spielen gleichzeitig. Es gibt keine Runden in diesem Spiel.
- Für alle nachfolgenden Erklärungen gehen wir davon aus, dass die Spieler Rechtshänder sind. Linkshänder benutzen bitte jeweils die andere Hand.

• Die Spieler benutzen ihre rechte Hand um Monsterkarten vom Tisch aufzunehmen, jeweils nur eine Karte gleichzeitig. Ein Spieler, der eine Monsterkarte aufnimmt, sieht sie sich an und kann sie dann entweder wieder verdeckt auf den Tisch zurücklegen oder die Karte in seine linke Hand wechseln, ebenfalls verdeckt (also so, dass niemand die Abbildung sehen kann, mit der Bildseite zur Handfläche hin.). Er nimmt sich dann eine neue Karte und so weiter.

• Die Spieler haben das Recht, die Monsterkarten, die sie interessieren, auf dem Tisch zu "sortieren", um sie später leichter wiederzufinden. Aber die anderen Spieler haben auch das Recht, dabei zu stören, indem sie die neu gruppierten Karten aufnehmen und wieder woanders ablegen.

• Wenn sich eine Monsterkarte erst einmal in der linken Hand des Spielers befindet, darf sie nicht mehr angeschaut werden und nicht wieder auf dem Tisch abgelegt werden.

• Ein Spieler kann jederzeit eine Siegpunktarte mit dem höchsten noch verfügbaren Wert aufnehmen und sie in seine linke Hand wechseln. Er hört dann auf zu spielen.

• Sobald die letzte Siegpunktarte aufgenommen wurde, fangen alle Spieler, die eine Siegpunktarte haben und somit aufgehört haben zu spielen, gemeinsam mit lauter Stimme an zu zählen: "10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, Stopp". Bei "Stopp" endet das Spiel, und die Spieler, die noch keine Siegpunktarte genommen haben, müssen ebenfalls aufhören zu spielen.

Wertung

- Jeder Spieler sortiert alle seine Monsterkarten, die er in der linken Hand hält, entsprechend der Abbildungen zu Dreiergruppen (die Farbe ist dabei ohne Bedeutung).
- Drei Monsterkarten mit der gleichen Abbildung ergeben drei Punkte.
- Für jede andere Monsterkarte wird ein Punkt abgezogen.
- Jede Siegpunktarte zählt so viele Punkte, wie darauf angegeben sind.

So erhält zum Beispiel ein Spieler, der 4 Serien mit 3 gleichen Monsterkarten, zwei gleiche Monsterkarten, eine einzelne Monsterkarte und eine Siegpunktarte mit dem Wert 2 hat, die folgenden Punkte:

- 4 Serien mit jeweils 3 Karten: 12 Punkte
- 3 andere Karten: - 3 Punkte
- Siegpunktarte "2": +2 Punkte

Summe: 11 Punkte

Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis ist der Sieger.




DiXit




DiXit 2




 Bugs & Co, ou quand rapidité, mémoire et prise de risque se mêlent dans une course acharnée contre la montre: Bugs & Co c'est court mais diablement jouissif.


Matériel: 80 tuiles monstre, 5 tuiles trophée, 1 livret de règles

 Bugs & Co, where speed, memory and risk-taking combine in a fierce race against the clock: Bugs & Co is short but diabolically fun.


Material: 75 monster tiles, 5 trophy tiles, 1 set of rules

 Bugs & Co, oder wenn Schnelligkeit, Erinnerungsvermögen und kalkultiertes Risiko sich zusammentun in einem Wettrennen gegen die Zeit: Bugs & Co ist kurz, aber auch teuflisch kurzweilig.

Material: 75 Monsterkarten, 5 Siegpunktkarten, 1 Regelheft

 Bugs & Co es un juego donde la rapidez, la memoria y el riesgo de una mala elección se mezclan en una feroz carrera contra reloj. Bugs & Co: rápido y diabólicamente divertido

Material: 75 fichas de bichos, 5 fichas de trofeos, Instrucciones

 Bugs & Co, waar snelheid, geheugen en risico hand in hand gaan in een hardnekkige race tegen de tijd: Bugs & Co is kort maar diavels geweldig.

Materiaal: 75 monstertegels, 5 overwinningstegels, 1 spelregel

Bruno, Tom & Yako
Bugs & Co



2-8



8+



5'

Libellud

24 rue de la Tranchée
86 000 Poitiers / FRANCE
www.libellud.com

Distributed in USA by Asmodee
35 gateway drive / suite #301
Plattsburgh NY 12901 / USA
www.asmodee.com

© 2010 Libellud
Made in Germany
2011-1BUGoILU001
ISBN 2-914849-76-1



9 782914 849753

Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver / Not suitable for children under 3 years of age. Contains small parts that may be inhaled or swallowed / No apto para menores de 3 años. Contiene pequeñas piezas susceptibles de ser tragadas o inhaladas / Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Enthält Kleinteile, die eingeatmet oder verschluckt werden könnten / Oppellet: Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar. Bevat kleine onderdelen die ingeslikt of ingeademd kunnen worden. Te bewaren informatie