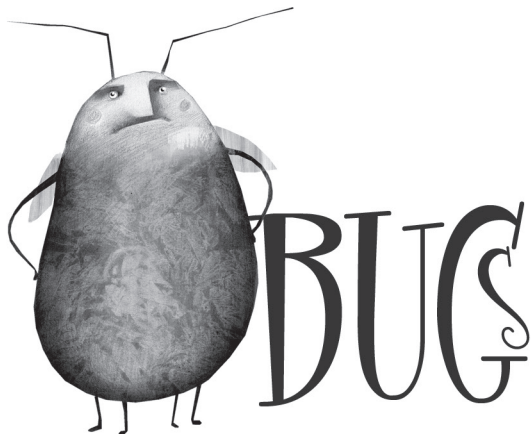


EN, DE, FR, NL, ES, PT, PL, HU, SK, CZ, IT, RU, SI



www.marbushka.com

Bugs - team game

EN

Professor Bugsy loves bugs. To be able to observe them he wants to catch as many of them as possible. But what bug would want to get into his matchbox? Life is much better outside the box! The bugs are on holiday right now. They're relaxing and swimming in their summer houses. When the fun ends, sadly they have to go home. The road is dangerous, because the professor is lurking on the path leading to the city... How many bugs will get home to Bugsville?

recommended age: 4+, number of players: 2-6, time: 5-10 minutes

Preparations: Place the board in the middle of the table and place the bugs in their summer houses according to their color. (The green bugs in the summer house marked with green, the blue ones in the one marked with blue... etc.) If you did it right, there are five bugs resting in each summer house. Place the matchbox on one of the stone blocks. Move it clockwise during the game! An arrow in the main square of the town shows which way that is. Get the dice ready.

Playing the game: The first player should throw the bug die. (The following players always have to throw this first!)

- If the die shows a bug, the player should choose a bug (any bug) and take it from the summer house into the town. This bug has gotten home safely.
- If the player threw a magnifying glass, then the professor moves the matchbox further in hopes of new prey, but the other die will show how many places he moves it.

The player who threw the magnifying glass should take the die showing the points, and throw it as well! The professor's box will move ahead as many places as the die shows. Stepping on the stone block, follow the instructions! You can see pictures on the stone blocks:

- If you see a colorful bug, then sadly a bug gets moved from the summer house into the matchbox. If there are no bugs of that color left in the summer house, then nothing happens!
- If you see bugs running away, then the professor was clumsy, the bugs escaped from the matchbox. Everyone escaped back into their summer houses. Pay attention to the colors! Each bug can only return to their summer house of according color!
- Plain stone block: nothing happens, it seems the professor got lost in his thoughts...

The next player should always throw the die showing bugs first, and only use the second die if there was a magnifying glass on the first one.

If there are no bugs left in the summer houses, but not everyone has reached the town because some of them are still trapped in the matchbox, then you only have to throw with the dotted die.

The end of the game: You have won the game if all the little bugs have reached home in the town. But sadly you have all lost if there are 4 bugs in the professor's matchbox!

Contents of the game: 1 gameboard, 1 matchbox, 20 bugs, 2 dice

KäferChen - kooperatives Sammelspiel

DE

Professor Buggy liebt Käfer. Um sie beobachten zu können, möchte er möglichst viele von ihnen erwischen. Welcher Käfer möchte aber schon in seine Streichholzschatel geraten?! Das Leben ist doch viel besser außerhalb der Schachtel! Die Käfer machen gerade Urlaub. Sie entspannen sich und schwimmen bei ihren Sommerhäusern. Wenn dieser Spaß vorbei ist, müssen sie leider nach Hause zurückkehren. Der Rückweg ist gefährlich, denn der Professor schleicht auf dem Pfad Richtung Stadt herum... Wie viele Käfer werden nach Hause ins Käferdorf gelangen?

empfohlenes Alter: 4+, Anzahl der Spieler: 2-6, Spielzeit: 5-10 Minuten

Spielvorbereitungen: Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches, und ordnet die Käferchen nach Farbe ihren Sommerhäusern zu. (Die grünen Käfer in die grünen Häuser, die blauen Käfer in die blauen Häuser, etc.) Wenn ihr das richtig gemacht habt, erholen sich fünf Käfer in jedem Haus. Setzt die Streichholzschatel auf irgendeinen der Steinblöcke. Bewegt sie im Uhrzeigersinn im Laufe des Spiels. Der Pfeil auf dem Hauptplatz der Stadt zeigt an, welche Richtung es ist. Legt den Würfel bereit.

Spielablauf: Der erste Spieler nimmt den Würfel mit dem Käfer zu sich. Alle Spieler sollen immer zuerst damit würfeln.

- Zeigt der Würfel Käferchen, soll der Spieler ein Käferchen (irgendeines) auswählen, und aus seinem Sommerhaus in die Stadt setzen. Dies ist dann sicher zu Hause angekommen.
- Wenn eine Lupe gewürfelt wird, bewegt der Professor die Schachtel weiter in der Hoffnung auf neue Beute, aber der andere Würfel zeigt dabei an, wie weit er vorwärts gehen darf.

Der Spieler, der die Lupe gewürfelt hat, soll den Punktwürfel nehmen und damit ebenso würfeln. Die Schachtel des Professors zieht so weit vorwärts, wie es der Würfel anzeigt. Tretet auf den Steinblock und folgt den Anweisungen. Auf den Steinblöcken sind Bilder zu sehen:

- Wenn ihr einen bunten Käfer seht, ist ein Käferchen aus dem Sommerhaus in die Streichholzschatel geraten. Wenn es keinen Käfer mit jener Farbe in dem Sommerhaus gibt, passiert nichts.
- Falls ihr Käfer weglaufen seht, war der Professor ungeschickt; die Käfer sind aus der Streichholzschatel entkommen. Alle sind in ihre Häuser geflohen. Achtet auf die Farben. Jeder Käfer kann nur in das Sommerhaus seiner Farbe zurückkehren.
- Glatter Steinblock: es passiert nichts, der Professor scheint sich seinen Gedanken hingegeben zu haben...

Der nächste Spieler hat zuerst immer den Käfer-Würfel zu benutzen, der andere sollte nur dann verwendet werden, wenn auf dem ersten Würfel eine Lupe zu sehen war. Wenn keine Käfer in den Sommerhäusern sind, sind hingegen nicht alle Käfer in die Stadt gekommen, da einige noch in der Streichholzschatel gefangen sind. In diesem Fall müsst ihr nur mit dem punktierten Würfel würfeln.

Ende des Spiels: Gewonnen habt ihr das Spiel, wenn alle kleinen Käfer in die Stadt nach Hause gekommen sind. Ihr habt leider verloren, falls es in der Schachtel des Professors 4 Käfer sind.

Spielinhalt: 1 Spielbrett, 1 Streichholzschatel, 20 Käferchen, 2 Würfel

Bestioles - jeu coopératif

FR

Le Professeur Bugsy adore les bestioles. Pour les étudier il essaye d'en attraper le plus possible. Mais quelle bestiole voudrait rentrer dans sa boîte d'allumettes? La vie est bien meilleure en dehors de la boîte! Les bestioles sont en vacances en ce moment. Elles se détendent à la campagne. Ces dernières se terminent malheureusement, et elles doivent rentrer chez elles. La route est dangereuse, parce que le professeur se cache sur le chemin menant à la ville... Combien de bestioles réussiront à rentrer à Bugsville?

Tous les joueurs sont dans la même équipe, et défendent les bestioles contre le Prof. Bugsy. À partir de 4 ans, 2 à 6 joueurs, 5 à 10 minutes

Préparation

Placez le plateau au milieu de la table, et déposez les bestioles dans leur maisons de vacances, selon leurs couleurs respectives (les bestioles vertes sur la maison avec un drapeau vert, les bestioles bleues sur la maison avec un drapeau bleu, etc.). Si vous ne vous trompez pas, il doit y avoir 5 bestioles dans chaque maison.

Mettez la boîte d'allumettes sur une des pierres. On la déplace dans le sens des aiguilles d'une montre. Une flèche sur le bâtiment principal de Bugsville vous indique dans quel sens la déplacer.

Déroulement du jeu

Chaque joueur à son tour lance le dé avec les bestioles (on commence toujours par ce dé):

- Si le dé montre une bestiole, le joueur prend une bestiole, n'importe laquelle, dans sa maison de campagne, et la dépose dans la ville : elle est arrivée saine et sauve chez elle.
- Si le dé montre une loupe, alors le professeur part à la chasse avec sa boîte d'allumettes.

Le joueur rejoue, cette fois-ci, avec le dé à points. On déplace alors la boîte d'allumettes sur les pierres, d'autant que de points sur le dé.

- Si la boîte d'allumettes arrive sur une pierre où est dessinée une bestiole, alors, pas de chance, on va mettre une bestiole dans la boîte d'allumettes ; une bestiole de la couleur de celle qui est dessinée sur la pierre. S'il n'y a plus de bestiole de cette couleur dans la maison de campagne, tant pis pour le chasseur, il ne se passe rien.
- Si la boîte d'allumettes arrive sur une pierre où sont dessinées les bestioles qui se sauvent, toutes les bestioles enfermées dans la boîte sont libérées, et chacune s'en retourne dans sa maison de campagne (de la même couleur).
- Si la boîte d'allumettes arrive sur une simple pierre, rien ne se passe, le professeur devait être perdu dans ses pensées, il n'a rien attrapé.

C'est alors au joueur suivant de lancer le dé, le dé avec les bestioles d'abord, puis le dé à points s'il est tombé sur la loupe. S'il n'y a plus personne dans les maisons de campagne, mais que toutes les bestioles ne sont pas encore rentrées en ville, parce qu'il y a des prisonnières dans la boîte d'allumettes, alors on joue seulement le dé à points, pour essayer de les libérer.

Fin de la partie

Tout le monde a gagné si toutes les bestioles sont rentrées chez elles en ville. Mais, hélas, vous avez perdu s'il reste 4 bestioles dans la boîte d'allumettes du professeur, quand toutes les maisons de campagne sont vides. Vous pouvez faire varier ce nombre pour corser le jeu.

Contenu du jeu: 1 plateau de jeu, 1 boîte d'allumettes, 20 bestioles, 2 dés

Bugs - coöperatief teamspel

NL

Professor Buggy houdt van insecten. Om de insecten te kunnen observeren, wil hij er zo veel mogelijk vangen. Maar welk insect wil in een luciferdoosje terecht komen? Het leven is veel leuker buiten een luciferdoosje! De insecten zijn nu op vakantie. Ze ontspannen zich in hun zomerhuizen en nemen af en toe een duik. Als de vakantiepret eindigt, moeten ze naar huis. Dat is een gevaarlijke reis, want de professor loert op hen op het pad dat naar de stad leidt... Hoeveel insecten zullen naar Insectendam terugkeren?

Aanbevolen leeftijd: 4+ • Aantal spelers: 2-6 • Speeltijd: 5-10 minuten

Vorbereiding

Leg het spelbord in het midden van de tafel en plaats de insecten (op kleur) in hun zomerhuizen. Elk zomerhuis biedt plaats aan 5 insecten.

Plaats het luciferdoosje op een van de steenblokken. Het luciferdoosje gaat met de klok mee door het spel! Op het hoofdplein van de stad wijst een pijl naar de juiste richting. Leg de dobbelstenen klaar.

Het spel

De speler die begint gooit met de insecten-dobbelsteen. (De volgende spelers gooien ook altijd eerst met deze dobbelsteen.)

- Als er op de dobbelsteen een insect staat, mag de speler een (willekeurig) insect kiezen en het vanuit het zomerhuis naar de stad brengen. Dit insect is al veilig thuisgekomen.
- Als de speler het vergrootglas gooit, stapt de professor met het luciferdoosje verder in de hoop op een nieuwe prooi. De andere dobbelsteen toont aan hoeveel vakjes hij verder mag gaan.

De speler die het vergrootglas gooit, gooit dus ook de dobbelsteen met punten. Hij of zij is ook degene die het luciferdoosje van de professor verplaatst volgens het aantal punten gegooid met de dobbelsteen. Stap op het steenblok en volg de instructies.

Je vindt de volgende tekeningen op de steenblokken:

- Als je een op de steen met een kleurrijk insect komt, verdwijnt er helaas een insect van het zomerhuis in het luciferdoosje. Als er in het zomerhuis geen insecten meer van dezelfde kleur zijn, gebeurt er niets.
- Als je insecten ziet weglopen, betekent het dat de professor onhandig was en de insecten uit het luciferdoosje konden ontsnappen. Iedereen vlucht terug naar het zomerhuis. (Let op: elk insect mag alleen naar het zomerhuis met dezelfde kleur terugkeren!)
- Een gewoon steenblok: er gebeurt niets. Het lijkt erop dat de professor in zijn gedachten ergens anders zit...

De volgende speler gooit weer eerst met de dobbelsteen waarop een insect staat. Hij hoeft pas met de andere dobbelsteen te gooien, als er met de eerste dobbelsteen een vergrootglas wordt gegooid.

Je mag alleen maar met de dobbelsteen met stippen gooien als er in de zomerhuizen geen insecten meer zijn en nog niet iedereen naar de stad is teruggekeerd, omdat sommige van hen nog steeds in het luciferdoosje gevangen zijn.

Einde van het spel

Jullie hebben het spel gewonnen als alle insecten naar de stad zijn teruggekeerd. Helaas hebben jullie verloren zodra de professor 4 insecten in zijn doosje gevangen heeft genomen.

Inhoud van het spel: 1 spelbord, 1 luciferdoosje, 20 insecten, 2 dobbelstenen

Bichos - juego colaborativo

ES

Al profesor Bichito le encantan los bichos. Pero no se conforma con observarlos ¡quiere atraparlos a todos! ¿Crees que a los pobres bichos les gusta estar encerrados en una caja de cerillas? ¡La vida es mucho más interesante ahí fuera!

Hoy es un día de fiesta para los bichos, están relajándose, nadando o paseando con sus amigos. Pero cuando termine la diversión, tendrán que regresar a casa. Y no saben que el trayecto es peligroso, con el profesor acechando en la calle principal de la ciudad... ¿Cuántos bichos conseguirán llegar a su casa?

Juego colaborativo, de 2 a 6 jugadores, a partir de 4 años.
Tiempo de juego: de 5 a 10 minutos aproximadamente.

Preparación: Pon el tablero en el centro de la mesa y coloca los bichos en las casas de verano según sus colores (los bichos verdes en la casa de verano verde, los azules en la casa de verano azul...). Si lo has hecho bien, habrá 5 bichos descansando en cada casa de verano.

Pon la caja de cerillas en uno de los bloques de piedra. ¡Durante el juego se moverá en el sentido de las agujas del reloj! La flecha en la plaza principal os recordará cuál es la dirección correcta. Deja los dados a mano.

Juego: El primer jugador lanza el dado de bichos (¡Un turno empieza siempre lanzando este dado!).

- Si el dado muestra un bicho, el jugador elige cualquier bicho y lo mueve desde su casa de verano hasta la ciudad. Este bicho ha llegado a casa sin peligro.
- Si el dado muestra una lupa, el profesor mueve la caja de cerillas en busca de una nueva presa. El segundo dado te indicará cuantas casillas hay que moverla.

El jugador que sacó la lupa lanza el dado numerado. La caja de cerillas del profesor se moverá tantas casillas como indique este dado. Según el dibujo que haya en la baldosa donde acabe la caja pasará lo siguiente:

- Si hay dibujado un bicho de un color: desgraciadamente, un bicho se tendrá que mover desde la casa de verano de ese color hasta la caja de cerillas. Si no quedan bichos de ese color, entonces ¡no pasa nada!
- Si hay dibujados bichos escapándose: significa que el profesor ha sido torpe y ha dejado escapar a los bichos de la caja de cerillas. Estos bichos vuelven a su casa de verano. ¡Presta atención a los colores! ¡Cada bicho sólo puede regresar a la casa de verano de su color correspondiente!
- Si no hay ningún dibujo en la baldosa: No ocurre nada. Parece que el profesor se ha despistado...

Tras esto el turno pasa al siguiente jugador, que empieza lanzando el dado de bichos, y sólo si sale una lupa, lanza entonces el dado numerado.

Si ya no hay bichos en las casas de verano, pero aún queda alguno atrapado en la caja de cerillas, en su turno el jugador lanza directamente el dado numerado.

Fin del juego: Ganáis todos juntos si todos los bichos están a salvo en la ciudad. ¡Pero cuidado, todos perdéis si en algún momento hay 4 bichos en la caja de cerillas del profesor!

Contenido: 1 tablero, una caja de cerillas, 20 bichos, 2 dados.

Bugs - jogo em equipa

PT

O professor Buggy adora insectos. Para os poder observar, o professor quer apanhar tantos quanto conseguir. Mas que insecto quereria ficar preso numa caixa de fósforos? A vida é muito melhor fora da caixa! Está na altura das férias dos insectos. Eles relaxam e nadam nas suas casas de férias. Quando a diversão acabar, infelizmente terão de voltar a casa. O caminho é perigoso, porque o professor está à espreita na rua principal da cidade... Quantos insectos vão conseguir chegar a casa?

Idade recomendada: 4+, número de jogadores: 2 a 6, duração do jogo: 5-10 minutos

Preparação: Coloca-se o tabuleiro no centro da mesa e põem-se os insectos nas suas casas de férias, de acordo com as suas cores (os insectos verdes na casa verde, os azuis na casa azul... etc.). No fim, devem estar 5 insectos a descansar em cada casa de férias.

Coloca-se a caixa de fósforos sobre um dos blocos de pedra. Durante o jogo, esta desloca-se no sentido dos ponteiros do relógio! A seta na praça principal da cidade indica o caminho a seguir. Prepara os dados!

O Jogo: Lança-se o dado com insectos (todos os jogadores devem lançar este dado na sua primeira jogada).

- Se o dado mostra um insecto, o jogador escolhe um insecto (qualquer um) e leva-o da sua casa de férias para a cidade. Este insecto chegou a casa são e salvo.
- Se o dado mostra uma lupa, o professor avança a caixa de fósforos, com esperança de encontrar uma nova presa. O outro dado indica quantas casas avançar.

O jogador que lançou a lupa, lança o outro dado. A caixa do professor avança o número de casas indicadas no segundo dado. Caminhando sobre os blocos de pedra, seguem-se as suas instruções! Podem ver-se estes desenhos nos blocos de pedra:

- um insecto colorido significa que, infelizmente, um insecto da mesma cor passa da casa de férias para a caixa de fósforos. Se já não restar nenhum insecto dessa cor na casa de férias, não acontece nada!
- insectos a fugir significam que o professor foi trapalhão e deixou escapar os insectos da caixa de fósforos. Todos os que fugiram voltam às suas casas de férias. Atenção às cores! Cada insecto só pode voltar à casa de férias da sua cor!
- blocos de pedra: não acontece nada. Parece que o professor se perdeu nos seus pensamentos...

Os jogadores lançam primeiro o dado com insectos. Apenas se usa o segundo dado se no primeiro tiver saído a lupa.

Se não restar nenhum insecto nas casas de férias, mas nem todos tiverem chegado à cidade porque alguns estão presos na caixa de fósforos, apenas se lança o dado com os pontos.

Fim do jogo: Ganha-se o jogo quando todos os insectos conseguiram chegar à cidade. Mas infelizmente, se houver quatro insectos na caixa de fósforos do professor, todos perdem!

Conteúdo: 1 tabuleiro de jogo, 1 caixa de fósforos, 20 insectos, 2 dados

Robaczki - gra zespołowa

PL

Profesor Robakowski uwielbia przyglądać się robaczkom. I dlatego pragnie schwytać ich jak najwięcej. Ale który z owadów chciałby wejść do jego pudełka zapałek? Życie jest piękniejsze na zewnątrz. Robaczki są teraz na wakacjach. Pływają, odpoczywają w swoich domkach letniskowych. Kiedy zabawa dobiega końca, czas wracać do domu. Ale podróż jest niebezpieczna – profesor czyha przy drodze wiodącej do miasta. Ile z robaczek powróci do Robakowa?

zalecany wiek: 4+, liczba graczy: 2-6, czas rozgrywki: 5-10 minut

Przygotowania: Umieść planszę w środku stołu, a robaczki w domkach letniskowych, dopasowanych do ich koloru. W każdym z domków powinno być po 5 robaczek. Pudełko po zapałkach należy ustawić na jednej z kamiennych płyt. Podczas rozgrywki przemieszczaj je zgodnie ze wskazówkami zegara! Strzałka na placu głównym miasta pokazuje właściwy kierunek. Przygotuj kostki.

Rozgrywka:

- pierwszy z graczy rozpoczyna rzutem kostką z robaczkami (kolejni gracze również!)
- jeśli kostka pokaże robaczka, gracz powinien wybrać robaczka (któregokolwiek) i zabrać go z domku letniskowego do miasta. Ten szczęściarz bezpiecznie dotarł do domu.
- Jeśli kostka pokaże szkło powiększające, profesor przesuwając pudełko po zapałkach do przodu licząc na obfitych łow.

Gracz, który wyrzucił szkło powiększające powinien następnie rzucić kostką z kropczkami. Pudełko profesora przesunie się o tyle pól, ile wskaże kostka. Po zatrzymaniu się na konkretnej kamiennej płycie, należy postępować zgodnie z instrukcjami. Każda z nich jest opatrzona rysunkiem:

- robaczek konkretnego koloru: profesorowi udało się schwytać jednego z owadów i zabiera go z domku letniskowego do pudełka po zapałkach. Jeśli w tym domku nie ma już żadnego robaczka, uff... nie dzieje się nic!
- uciekające robaczki: profesor był niezdamny i robaczki uciekły z pudełka. Wszystkie wracają do swoich domków letniskowych. Każdy z robaczek może powrócić tylko do letniego domku takiego samego koloru co on!
- pusta kamienna płyta: nie dzieje się nic, profesor chyba znów bujał w obłokach.

Kolejny z graczy zawsze jako pierwszą rzucają kostką z robaczkami. Kostki z kropczkami używa się jedynie wtedy, gdy pierwsza kostka pokaże szkło powiększające.

W momencie, gdy w domkach letniskowych nie zostały już żadne robaczki, ale nie wszystkie z nich dotarły do miasta (gdyż uwięzione są w pudełku po zapałkach), rzucać można jedynie kostką z kropczkami.

Zakończenie: Wygraliście, jeśli wszystkie robaczki dotarły do domu w mieście. Jeśli w pudełku profesora uwięzione pozostają 4 i więcej robaczek, przegraliście!

Zawartość gry: 1 plansza, 1 pudełko po zapałkach, 20 robaczek, 2 kostki do gry

Bogárkák - csapatjáték

HU

Professzor Bugsy imádja a bogarakat. Ahhoz, hogy megfigyelhesse őket, a lehető legtöbbet szeretné elkapni közülük. De ugyan melyik bogár szeretne a gyufásdobozába kerülni? Sokkal jobb az élet a dobozon kívül! A bogarak most éppen szabadságon vannak. A nyaralókban pihennek, pancsolnak. Amikor véget ér a móka, sajnos haza kell térniük. Az út veszélyes, mert a városba vezető ösvényen a professzor áll lesben...Vajon hányan jutnak haza Bogárfalvára?

ajánlott kor: 4+, játékosok száma: 2-6, időtartam 5-10 perc

Az előkészületek: A táblát helyezték az asztal közepére, és a bogárkákat színek szerint tegyék a nyaralókba. (A zöld színnel jelölt nyaralóba a zöld bogarakat, a kék színnel jelöltbe a kékeket...stb.) Ha jól csináltatok, minden nyaralóban öt bogárka pihen.

Helyezték a gyufásdobozt bármelyik kőkockára. A játék során az óramutató járásával megegyező irányban mozgassátok! A város főterén nyíl mutatja, hogy merre is van az. Helyezték készenlétbe a dobókockákat.

A játék menete: Az első játékos dobjon a bogárkás dobókockával. (A soron következő játékosoknak is mindig ezzel kell dobni először!)

- Ha a kocka bogárkát mutat, a játékos válasszon egy bogárkát (bármelyiket), és a nyaralójából helyezze a városba. Ez a bogárka már szerencsésen hazaért.
- Ha nagyítót dobott, akkor a professzor a gyufásdobozt tovább mozditja új zsákmány reményében, de azt, hogy mennyivel, azt a másik dobókocka fogja megmutatni.

A játékos, aki a nagyítót dobta, vegye kézbe a pontokat mutató kockát és dobjon ezzel is! A professzor doboza annyit mozdul előre, ahányat a kocka mutat. A kőkockára lépve kövessétek az utasítást! A kőkockákon ábrákat láthattok:

- Ha egy színes bogarat, akkor sajnos egy bogárka a nyaralóból bekerült a gyufásdobozba. Ha nincs olyan színű bogárka már a nyaralóban, akkor semmi sem történik!
- Ha szétszaladó bogárkát, akkor a professzor ügyetlen volt, a bogarak kiszabadultak a gyufásdobozból. Mindenki visszamenekült a nyaralójába. A színekre ügyeltek! Minden bogár csak a neki megfelelő színű nyaralóba térhet vissza!
- Sima kőkocka: nem történik semmi, a professzor, úgy látszik, elgondolkodott...

A soron következő játékos mindig a bogarakat ábrázoló kockával dobjon először, és csak akkor használja a másik dobókockát, ha az elsón nagyító volt.

Ha elfogytak a bogarak a nyaralókból, viszont nem ért mindenki a városba, mert néhányan még a gyufásdobozban raboskodnak, akkor már csak a pöttös dobókockával kell dobnotok.

A játék vége: Akkor nyertétek meg a játékot, ha az összes kis bogár hazatért a városba. Viszont sajnos mindannyian veszítettetek, ha a professzor gyufásdobozában 4 bogár van!

A játék tartalma: 1 játéktábla, 1 gyufásdoboz, 20 bogárka, 2 dobókocka

Chrobáci - tímová hra

Pán profesor Chrobáčnik miluje chrobáky. Snaží sa ich nazbierať čo najviac, aby ich mohol pozorovať. Lenže ktorý chrobák by chcel dobrovoľne vliezť do jeho škatuľky od zápaliek? Život je oveľa lepší vonku! Chrobáky sú práve na dovolenke. Užívajú si pohodičku a kúpu sa vo svojich letných sídlach. Keď im radovánky skončia, smutne sa vracajú domov. Návrat je nebezpečný, pretože pán profesor číha na cestičke, ktorá vedie do mesta. Koľko chrobákov sa dostane domov do Chrobáčikova?

Odporúčany vek: 4+, počet hráčov: 2-6, čas: 5-10 minút

Príprava: Hrací plán položte doprostred stola a chrobáčikov umiestnite do ich letných domčekov (spoznáte ich podľa farby - zelené chrobáky patria do domčeka označeného na zeleno, atď.). Ak sa vám to podarilo, odpočívajte v každom domčeku päť chrobákov.

Položte škatuľku od zápaliek na jeden z kameňov. Krabička sa počas hry pohybuje v smere hodinových ručičiek! Šípka na hlavnom námestí Chrobáčikova vám napovie. Pripravte si kocku.

Ako sa hrá: Prvý hráč by mal hodiť najskôr kockou chrobákov. Ďalší hráči tiež musia vždy hodiť kockou chrobákov ako prvou!

- Ak padne chrobák, hráč si vyberie akéhokoľvek chrobáka a preloží ho z domčeka do mesta. Tento chrobák sa dostal domov v poriadku.
- Ak padne lupa, profesor posunie svoju krabičku ďalej v nádeji na novú korisť, ale až druhá kocka ukáže, o koľko políčok ju posunie.

Hráč, ktorý hodil lupu, si vezme kocku s bodkami a hodí ešte aj ňou! Krabička od zápaliek sa posunie o toľko kamienkov, koľko padlo na kocke bodiek. Na poslednom kameni sa zastavte a postupujte podľa inštrukcií. Na kamienkoch sú obrázky.

- Keď je na kameni obrázok farebného chrobáka, pán profesor mal šťastie, jedného chrobáka danej farby chytil do krabičky (vezmite jedného chrobáka z domčeka a dajte ho do krabičky). Ak v domčeku tejto farby nie je žiadny chrobák, neputuje do krabičky žiadny!
- Keď na kameni uvidíte obrázok utekajúcich chrobákov, pán profesor bol nešťastný a všetky chrobáky mu zo škatuľky od zápaliek utiekli. Všetci utiekli späť do svojich letných sídiel. Dávajte pozor na farby! Chrobáky sa môžu vrátiť iba do domčeka svoje farby.
- Ak je kameň bez obrázku, nič sa nestane. Vyzerá to, že profesor sa stratil vo svojich myšlienkach...

Každý ďalší hráč by mal najskôr hádzať kockou s obrázkami chrobákov, a kocku s bodkami použiť len keď padne lupa. Ak v domčekoch nezostali žiadne chrobáky, ale do mesta zatiaľ všetci nedorazili, pretože sú chytení v krabičke, hádže sa naopak iba bodkovanou kockou.

Koniec hry: Vyhrali ste, akonáhle všetky chrobáky dorazia do Chrobáčikova. Ale bohužiaľ prehráte, keď sa profesorovi podarí do krabičky nazbierať 4 chrobáky!

Obsah balenia: 1 hracia doska, 1 krabička od zápaliek, 20 chrobákov, 1 kocka chrobákov, 1 kocka s bodkami

Pan profesor Broučník miluje brouky. Snaží se jich nasbírat co nejvíce, aby je mohl pozorovat. Jenže, který brouk by chtěl dobrovolně vlézt do jeho krabičky od sirek? Život je mnohem lepší venku! Brouci jsou právě na dovolené. Užívají si pohodičku a koupou se ve svých letních sídlech. Když jim radovánky skončí, smutně se vrací domů. Návrat je nebezpečný, protože pan profesor číhá na cestičce, která vede do města. Kolik brouků se dostane domů do Broučkova?

doporučený věk: 4+, počet hráčů: 2-6, čas: 5-10 minut

Příprava: Hrací plán položte doprostřed stolu a brouky umístěte do jejich letních domků (poznáte je podle barvy...zelení brouci patří do domku označeného zeleně, atd.) Jestli se vám to povedlo, odpočívá v každém domku pět brouků. Položte krabičku od sirek na jeden z kamenů. Krabička se během hry pohybuje ve směru hodinových ručiček! Šipka na hlavním náměstí Broučkova vám napoví. Připravte si kostku.

Jak si zahrát: První hráč by měl hodit nejdříve kostkou brouků. Další hráči musí vždy hodit kostkou brouků jako první! Pokud padne brouk, hráč si vybere jakéhokoliv brouka a přendá ho z domečku do města. Tento brouk se dostal domů v pořádku. Pokud padne lupa, profesor posune svou krabičku dál v naději na novou kořist, ale až druhá kostka ukáže, o kolik políček ji posune.

Hráč, který hodil lupu, by si měl vzít kostku s puntíky a hodit ještě s ní! Krabička od sirek se posune o tolik kamínek, kolik padlo na kostce puntíků. Na posledním kameni se zastavte a postupujte podle instrukcí! Na kamínkách jsou obrázky. Když je na kameni obrázek barevného brouka, pan profesor měl štěstí, jednoho brouka dané barvy chytil do krabičky (vezměte jednoho brouka z domečku a dejte ho do krabičky). Pokud v domku této barvy není žádný brouk, neputuje do krabičky žádný! Když na kameni uvidíte utíkající brouky, pan profesor byl nešikovný a všichni brouci mu z krabičky od sirek utekli. Všichni utíkali zpět do svých letních sídel. Dávejte pozor na barvy! Brouci se mohou vrátit pouze do domku své barvy. Pokud je kámen prázdný, nic se nestane. Vypadá to, že profesor se ztratil ve svých myšlenkách...

Každý další hráč by měl nejdříve házet kostkou s obrázky brouků, a kostku s puntíky použít jen když padne lupa. Pokud v domácích nezbyli žádní brouci, ale do města zatím všichni nedorazili, protože jsou lapeni v krabičce, hází se naopak pouze puntíkovanou kostkou.

Konec hry: Vyhráli jste, jakmile všichni brouci dorazí do Broučkova. Ale bohužel prohraje, když se profesorovi podaří do krabičky nasbírat 4 brouky!

Obsah balení: 1 hrací deska, 1 krabička od sirek, 20 brouků, 2 kostky

Animaletti - gioco di squadra

IT

Il Professor Bugsy adora gli animaletti. Per poterli studiare, ne vuole catturare quanti più è possibile. Ma quale animaletto vorrebbe finire nella sua scatola di fiammiferi? La vita è migliore fuori dalla scatola! Gli animaletti sono in vacanza in questo momento. Si stanno rilassando e stanno facendo i bagni nelle loro case estive. Quando il divertimento finisce, purtroppo devono tornare a casa. La strada è pericolosa, perché il professore si è nascosto sul sentiero che porta alla città... Quanti animaletti arriveranno a casa a Bugsville?

Età consigliata: dai 4 anni in su, Numero di giocatori: 2-6 giocatori, Durata: 5-10 minuti

Preparazione: Disponete il pannello al centro del tavolo e mettete gli animaletti nelle loro case estive in base al loro colore. (Gli animaletti verdi nella casa estiva contrassegnata con il verde, quelli blu in quella contrassegnata con il blu...ecc. ecc.) Se lo avete fatto correttamente, dovrebbero esserci cinque animaletti in ognuna delle case estive.

Disponete la scatola dei fiammiferi su uno dei blocchi di pietra. Muovetela in senso orario durante il gioco! Una freccia nella piazza principale della città indica qual'è la direzione giusta. Preparate i dadi.

Come si gioca: Il primo giocatore deve lanciare il dado degli animaletti. (Anche i giocatori successivi devono lanciare questo dado per primo!)

- Se il dado indica un animaletto, il giocatore deve scegliere un animaletto (uno qualsiasi) e portarlo dalla casa estiva alla città. L'animaletto è arrivato a casa sano e salvo.
- Se il giocatore ha lanciato una lente d'ingrandimento, allora il professore sposta la scatola dei fiammiferi più lontano, nella speranza di catturare una nuova preda e l'altro dado indicherà di quanti spazi la sposterà in avanti.

Il giocatore che ha lanciato una lente d'ingrandimento deve prendere il dado con i puntini, e lanciare anche questo! La scatola del professore si sposterà in avanti di tanti spazi quanti indicati dal dado. Passando sul blocco di pietra, seguite le istruzioni! Potete vedere i disegni sui blocchi di pietra:

- Se vedete un animaletto colorato, allora purtroppo un animaletto dovrà essere spostato dalla casa estiva nella scatola dei fiammiferi. Se non ci sono rimasti animaletti di quel colore nella casa estiva, allora non succede nulla!
- Se vedete animaletti che scappano, allora il professore è stato maldestro, gli animaletti sono scappati dalla scatola dei fiammiferi. Tutti sono fuggiti nelle loro case estive. Fate attenzione ai colori! Ogni animaletto può tornare solo alla propria casa estiva dello stesso colore!
- Blocco di pietra liscio: non accade nulla, pare che il professore si sia perso nei suoi pensieri...

Il giocatore successivo deve sempre lanciare per primo il dado che indica gli animaletti e utilizzare il secondo dado solo se c'era una lente d'ingrandimento sul primo. Se non ci sono animaletti rimasti nella case estive, ma non tutti hanno raggiunto la città perché alcuni di loro sono ancora intrappolati nella scatola dei fiammiferi, allora dovete lanciare solo il dado con i puntini.

Fine del gioco: Avete vinto se tutti gli animaletti hanno raggiunto la casa in città. Ma purtroppo tutti voi avete perso se ci sono 4 animaletti nella scatola di fiammiferi del professore!

Contenuto: 1 pannello di gioco, 1 scatola di fiammiferi, 20 animaletti, 2 dadi

Жучки – командная игра

Профессор Жукевич обожает разных жуков и, чтобы проводить свои научные наблюдения, он хочет поймать как можно больше разноцветных букашек. Но разве существует в мире такой жук, который мечтает угодить в спичечный коробок? Жизнь куда интереснее снаружи! Прямо сейчас у жучков каникулы. Они купаются и отдыхают в своих летних домиках. К сожалению, когда каникулы подойдут к концу, им придется вернуться домой. Но дорога домой полна опасностей - где-то в кустах притаился профессор Жукевич... Сколько же жуков благополучно доберется домой в городок Жукеево?

Рекомендованный возраст: 4+, количество игроков: 2-6, время: 5-10 минут.

Подготовка: Разместите игровое поле в центре стола и поселите жучков в летние домики в соответствии с их цветом. (Зеленые жуки отправляются в летний домик, помеченный зеленым флажком, синие в синий... и т.д.) Если вы все сделали правильно, то в каждом домике окажется по 5 жуков.

Положите спичечный коробок профессора Жукевича на один из камней. В процессе игры перемещайте его по часовой стрелке! Указатель на главной площади города Жукеево подсказывает направление движения коробка. Подготовьте игральные кубики.

Ход игры: Первый игрок кидает игровой кубик с изображением жуков. (Все следующие игроки также сначала бросают кубик с жуками!)

- Если на кубике выпадает жук, то игрок выбирает одного жука (любого) и переносит его из летнего домика в город. Жук благополучно добирается домой.
- Если выпадает изображение лупы, значит, профессор передвигает свой спичечный коробок в надежде поймать жука. Бросайте второй игровой кубик, чтобы узнать на сколько шагов необходимо передвинуть коробок.

Каждый игрок, у которого выпадает на кубике изображение лупы, должен бросить второй кубик для определения количества шагов! Спичечный коробок профессора передвигается на то количество шагов, которое выпадает на втором кубике. Передвигая коробок по камням, следуйте инструкции! На камнях можно встретить следующие знаки:

- Если изображен жучок какого-либо цвета, то, к сожалению, жучок из летнего домика соответствующего цвета перемещается в спичечный коробок. Если в летнем домике не осталось ни одного жука данного цвета, то ничего не происходит!
- Если изображены бегущие жуки, это означает, что профессор Жукевич оказался неуклюжим и все жучки сбежали из короба. Все жуки возвращаются в свои летние домики. Помните про цвет - жучки возвращаются в домики по цвету!
- Пустой камень: ничего не происходит. Профессор, наверное, погрузился в свои мысли... Следующий игрок сначала бросает кубик с изображением жуков. Второй кубик используется только в том случае, если выпадает изображение лупы на первом.

Если все летние домики уже пусты, но не все жучки благополучно добрались до дома, оказавшись в ловушке профессора, то необходимо кидать только игровой кубик с количеством ходов.

Конец игры: Команда выигрывает, если все жучки добираться до дома. Но, к сожалению, команда проигрывает в случае, если в спичечном коробке профессора оказалось 4 жучка!

В комплект игры входит: 1 игровое поле, 1 спичечный коробок, 20 жуков, 2 игровых кубика

HROŠČKI - skupinska igra

Profesor Hroščev je navdušen nad hrošči. Neznansko rad bi jih proučeval, a mora zato ujeti čim več primerkov. Toda le kateri hrošček bi bil pripravljen sam zlesti v profesorjevo škatlico za vžigalice? Življenje zunaj, v naravi, je pač veliko lepše! Hroščki so trenutno na počitnicah. Njihove poletne hišice so kot nalašč za sprostitev in vodne užitke. A vsega lepega je enkrat konec in žal se morajo vrniti domov. Vrnitev je nevarna, saj na poti, ki vodi v mesto, nanje preži profesor ... Koliko hroščkom bo uspelo priti domov v Hroščevo

Priporočena starost: 4+, število igralcev: 2–6, trajanje igre: 5–10 minut

Priprava: Igralno ploščo položite na sredino mize. Hroščke glede na njihovo barvo razvrstite v poletne hišice. (Zeleni hroščki gredo v poletno hišico, označeno z zeleno. Modri hroščki gredo v hišico, označeno z modro itd.) Če ste hroščke pravilno razporedili, jih v vsaki poletni hišici počiva pet. Škatlico za vžigalice položite na eno od kamnitih plošč. Med igro jo pomikajte v smeri urnega kazalca! Puščica na glavnem mestnem trgu kaže pravo smer. Pripravite igralni kocki.

Potek igre: Prvi igralec naj vrže kocko s hroščki. (Vsi naslednji igralci morajo vedno najprej metati to kocko!)

- Če kocka prikazuje hroščka, naj igralec izbere poljubnega hroščka in ga iz poletne hišice prestavi v mesto. Ta hrošček je varno prispel domov.
- Če vržena kocka prikazuje povečevalno steklo, profesor pomakne škatlico od vžigalic naprej. Upa namreč, da bo tako ujel še kakšnega žužka. Druga kocka bo pokazala, za koliko mest jo lahko premakne.

Igralec, ki je na kocki dobil povečevalno steklo, naj vrže še kocko, ki prikazuje število točk. Profesorjevo škatlico premakne naprej za toliko mest, kolikor jih prikazuje kocka. Ko škatlico postavi na kamnito ploščo, naj sledi navodilom! Na kamnitih ploščah so sličice:

- Sličica barvitenga hroščka pomeni, da mora hroščka žal prestaviti iz poletne hišice v škatlico za vžigalice. Če v poletni hišici ni več nobenega hroščka s to barvo, se ne zgodi nič.
- Sličica hroščkov, ki bežijo proč, pomeni, da je bil profesor neroden in so ušli iz škatlice. Vsi so se zatekli v svoje poletne hišice. Bodite pozorni na barve! Vsak hrošček se lahko vrne le v poletno hišico enake barve!
- Navadna kamnita plošča: tu se ne zgodi nič. Profesor se je očitno zatopil v svoje misli ...

Naslednji igralec vedno najprej vrže kocko s hroščki. Drugo kocko vrže le, če na prvi dobi povečevalno steklo.

Če v poletnih hišicah ni nobenega hroščka več, a vsi še niso prispeli do mesta, saj so nekateri še vedno ujeti v škatlici od vžigalic, mečete le kocko s pikami za točke.

Konec igre: Zmagate, če so vsi hroščki prispeli do domovanja v mestu. Žal pa vsi izgubite, če so v profesorjevi škatlici ujeti štirje hroščki!

Vsebina igre: 1 igralna plošča, 1 škatlica za vžigalice, 20 hroščkov, 2 kocki

Warning! Contains small parts.
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.
Erstickungsgefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.
Peligro de asfixia.

Attention! Contient de petites pièces être ingérées.
Danger d'étouffement.

Advarsel! Indeholder små dele.
Risiko for kvælning.

Attenzione! Contiene piccole parti.
Pericolo di soffocamento.

Figyelem! A játék 3 év alatti gyermekeknek nem ajánlott,
mert lenyelhető, beszippantható apró részeket tartalmaz!

Ostrzeżenie! Produkt zawiera małe części.
Ryzyko zadławienia.

Atenție! Conține piese mici.
Sufocare pericol.

Upozornění! Obsahuje malé části.
Choking Hazard.



MARBUSHKA 2014

©bohony