

LV – Latviešu

DJ00823 Spēle - Kukaiņi

Ieteicamais vecums: no 6 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 4 (2 komandās)

Komplektā ietilpst: 20 kukaiņu žetoni, 40 kartiņas, 2 zīmēšanas bločiņi un 2 zīmuļi.



Spēles princips: Spēle 4 spēlētājiem, kuri sadalās komandās pa divi. Viens spēlētājs zīmē, bet otrs spēlētājs min. Zīmētājiem pēc iespējas ātrāk un precīzāk jāuzzīmē kukainis no izvilktās kartiņas, lai viņu komandas biedrs varētu to atrast starp uz galda izklātajiem kukaiņu žetoniem.

Spēles mērķis: Būt pirmajai komandai, kas iegūst 10 kartiņas.

Sagatavošanās spēlei: Sadalieties komandās pa 2 spēlētājiem. Katrā komandā ir viens spēlētājs, kurš zīmē, un viens spēlētājs, kurš min. Katrs pāris paņem vienu zīmēšanas bločiņu un vienu zīmuļi. Tad 20 kukaiņu žetonus izlieciet galda vidū, lai tie būtu redzami visiem spēlētājiem. Samaisiet kartiņas un nolieciet tās blakus kukaiņiem vienā kaudzītē ar attēliem uz leju.

Spēles norise: Katra komanda izlemj, kurš pirmajā spēles kārtā būs zīmētājs. Zīmētāji katrs izvelk pa vienai kartiņai, to aplūko, iegaumē un noliek sev blakus ar attēlu uz leju. **Piezīme:** otri komandas biedri (minētāji), nedrīkst redzēt zīmētāju izvilktās kartiņas.

Kad abas komandas ir gatavas, zīmētāji vienlaicīgi sāk zīmēt kukaiņus no savām kartiņām. **Piezīme:** spēlētājs, kurš zīmē, drīkst jebkurā laikā vēlreiz apskatīt izvilktu kartiņu, tikai pārliedzinoties, ka tā netiek parādīta savas komandas otram spēlētājam.

Tajā pašā laikā otrs komandas spēlētājs starp žetoniem uz galda mēģina atrast kukaini, kuru viņa komandas biedrs zīmē. Tiklīdz minētājs uzskata, ka ir atradis pareizo kukaini, viņš iesaucas "Tas kukainis!" un norāda uz attiecīgo žetonu uz galda.

Spēlētājs, kurš zīmēja, pārbauda, vai minējums ir pareizs:

- **Ja tas ir pareizais kukainis, lieliski!** Komanda iegūst izvilktu kartiņu, un patur to sev. Pretinieku komanda noliek savu kartiņu atpakaļ kaudzītes apakšā.

- **Ja tas ir nepareizais kukainis, neveiksme!** Komanda atdod savu kartiņu pretinieku komandai, kas to patur kā uzvarētu kartiņu. Pretinieku komanda savu kartiņu noliek atpakaļ kaudzītes apakšā.

Pēc tam katras komandas spēlētāji mainās lomām, un sākas jauna spēles kārtā.

Padoms: Kukaiņi ir dažādās formās, ar atšķirīgiem rakstiem, kāju un acu skaitiem. Zīmējiet pārdomāti, lai komandas biedrs varētu ātri un precīzi atpazīt kukaini pēc tā unikālajām iezīmēm.



Spēles beigas: Kad kāda no komandām ir ieguvusi 10 kartiņas, tā uzvar spēli.

Variācija ar 3 vai 5 spēlētājiem:

Katrā spēles kārtā 1 spēlētājs zīmē, bet pārējie sacenšas, lai atrastu pareizo kukaiņu žetonu.

Zīmētājs izvelk kartiņu no kaudzītes un sāk zīmēt attēloto kukaini. Pārējie spēlētāji mēģina atrast šo kukaini starp žetoniem uz galda.

Tiklīdz kāds spēlētājs uzskata, ka ir atradis pareizo kukaini, viņš iesaucas "Tas kukainis!" un norāda uz attiecīgo žetonu uz galda.

- **Ja tas ir pareizais kukainis, lieliski!** Gan zīmētājs, gan spēlētājs, kurš atrada kukaini, iegūst kartiņu. Zīmētājs iegūst kartiņu, ko bija attēlojis, bet spēlētājs, kurš atrada kukaini, paņem vienu kartiņu no kaudzītes.
- **Ja tas ir nepareizais kukainis, neveiksme!** Spēlētājam, kurš kļūdījās, nav atļauts vēlreiz minēt šajā kārtā. Pārējie spēlētāji turpina spēli.

Ja neviens neatrod pareizo kukaiņu žetonu, neviens neiegūst kartiņas, un izvilktā kartiņa tiek izņemta no spēles.

Spēles beigas: Ja spēlē 3 spēlētāji, spēle beidzas, kad katrs spēlētājs ir zīmējis 5 reizes. Ja spēlē 5 spēlētāji, spēle beidzas, kad katrs spēlētājs ir zīmējis 4 reizes. Spēlētājs, kuram spēles beigās ir visvairāk kartiņu, ir uzvarējis.

LT – Lietuvių*

DJ00823 Žaidimas - Vabzdžiai

Amžius: nuo 6 metų

Žaidėjų skaičius: 4 (2 komandos)

Žaidimo sudėtis: 20 vabzdžių plytelių, 40 kortelių, 2 piešimo bloknatai ir 2 pieštukai.



Žaidimo esmė: Žaidimas 4 žaidėjams. Kaip žaidimas veikia: susiskirstykite į 2 žaidėjų komandas. Vienas žaidėjas piešia, kitas spėlioja. Piešiantieji turi kuo greičiau ir aiškiau nupiešti vabzdį iš kortelės, kad jų komandos draugas galėtų jį surasti išdėliotų vabzdžių plytelių tarpe ant stalo.

Žaidimo tikslas: Būti pirmąja komanda, laimėjusia 10 kortelių.

Paruošimas: Susiskirstykite į 2 žaidėjų komandas. Kiekvieną komandą sudaro vienas žaidėjas – “A” žaidėjas, kuris piešia, ir vienas žaidėjas – “B” žaidėjas, kuris spėlioja. Kiekviena komanda pasiima vieną piešimo bloknatą ir vieną pieštuką.

Išdėliokite 20 vabzdžių plytelių stalo viduryje, kad visi žaidėjai jas matytų. Sumaišykite korteles ir padėkite jas į krūvą atversta puse žemyn šalia vabzdžių plytelių.

Kaip žaisti: Kiekviena komanda nusprendžia, kas bus “A” žaidėjas pirmame žaidimo raunde. “A” žaidėjai kiekvienas paima po vieną kortelę. Jie peržiūri savo kortelę, įsimena ją ir padeda šalia savęs, atversta į apačią. **Prašome atkreipti dėmesį:** “B” žaidėjams draudžiama matyti korteles, kurias paėmė “A” žaidėjai.

Kai abi komandos pasiruošusios, “A” žaidėjai pradeda vienu metu piešti vabzdžius iš savo kortelių. **Pastaba:** “A” žaidėjai gali bet kada žiūrėti į savo korteles, tačiau privalo neleisti, kad jas matytų jų komandos „B“ žaidėjai.

Tuo pačiu metu kiekvienas “B” žaidėjas bando rasti vabzdį, kurį piešia jų komandos “A” žaidėjas, tarp vabzdžių plytelių stalo viduryje.

Kai tik “B” žaidėjas mano, kad rado piešiamą vabzdį, jis šaukia: “BUG’it!” ir rodo į atitinkamą vabzdžių plytelę ant stalo.

“A” žaidėjas patikrina, ar spėjimas teisingas:

- **Jeigu tai yra teisingas vabzdys: Puiku!** Komanda laimi kortelę, kurią pasirinko “A” žaidėjas, ir laiko ją priešais save. Priešingos komandos kortelė dedama atgal į kortų kaladės apačią.
- **Jeigu tai yra neteisingas vabzdys: Nelaimė!** Komanda duoda kortelę, kurią pasirinko “A” žaidėjas, priešininkų komandai, kuri laiko ją priešais save kaip laimėtą kortelę. Priešingos komandos kortelė dedama atgal į kortų kaladės apačią.

“A” ir “B” žaidėjai keičiasi vaidmenimis ir prasideda naujas žaidimo raundas.

Patarimai: Vabzdžiai turi skirtingas formas, raštus, akių ir kojų skaičių. Padarykite savo piešinius efektyvius, piešdami tinkamas formas, raštus, kojų ir akių skaičių, kad jūsų komandos draugas neklystų.



Žaidimo pabaiga: Kai komanda surenka iš viso 10 kortelių, ji laimi žaidimą.

Variantas su 3 arba 5 žaidėjais:

Kiekviename raunde vienas žaidėjas piešia, o kiti varžosi, kuris pirmas suras teisingą vabzdžio plytelę. Piešantis žaidėjas pasirenka kortelę iš kaladės ir pradeda piešti vabzdį, esančią kortelėje. Kiti žaidėjai bando rasti piešiamą vabzdį tarp vabzdžių plytelių, esančių stalo viduryje.

Kai kuris nors žaidėjas mano, kad rado vabzdį, jis šaukia “BUG’it!” ir rodo į atitinkamą plytelę ant stalo.

- **Jeigu tai teisingas vabzdys: Puiku!** Tiek piešantis žaidėjas, tiek tas, kuris rado vabzdį, laimi po vieną kortelę (piešantis žaidėjas gauna kortelę iš kaladės, o vabzdį radęs žaidėjas paima kortelę iš kaladės).
- **Jeigu tai neteisingas vabzdys: Nelaimė!** Žaidėjas, kuris neteisingai atspėjo, negali daugiau žaisti šiame raunde. Piešantis žaidėjas ir kiti žaidėjai tęsia žaidimą.

Jeigu niekas neranda teisingos vabzdžio plytelės, niekas nelaimi kortelių, o kortelė pašalinama iš žaidimo.

Žaidimo pabaiga: Jeigu žaidžia 3 žaidėjai, žaidimas baigiasi, kai kiekvienas yra piešęs po 5 kartus. Jeigu žaidžia 5 žaidėjai, žaidimas baigiasi, kai kiekvienas yra piešęs po 4 kartus.

Žaidimą laimi žaidėjas, kuris yra laimėjęs daugiausiai kortelių.

EE – Eesti*

DJ00823 Mäng – Putukad

Vanus alates: 6–99-aastastele

Mängijate arv: 4 (2 meeskonda)

Mängu komplekt sisaldab: 20 putukate plaati, 40 kaarti, 2 joonistusplokki ja 2 pliiaitsit.



Mängu põhimõte. Mäng 4 mängijale. Kuidas mäng töötab: jagage end 2-liikmelistesse meeskondadesse. Üks mängija joonistab ja teine arva. Joonistajad peavad võimalikult kiiresti ja selgelt joonistama kaardi putuka, et nende meeskonnakaaslane saaks selle laual olevate putukaplaatide seast üles leida.

Mängu eesmärk: Olla esimene meeskond, kes võidab 10 kaarti.

Ettevalmistus: Jagage end 2-liikmelistesse meeskondadesse. Igas meeskonnas on üks mängija – “A” mängija –, kes joonistab, ja üks mängija – “B” mängija –, kes arvab. Iga meeskond saab ühe joonistusploki ja ühe pliiaitsi.

Laiutage 20 putukate plaat laua keskele, kus kõik mängijad neid näevad. Segage kaardid läbi ja asetage need kaardipakina näoga allapoole putukate plaatide kõrvale.

Kuidas mängida: Iga meeskond otsustab, kes on esimese vooru “A” mängija. “A” mängijad võtavad kumbki ühe kaardi. Nad vaatavad oma kaarti, mäletavad seda ja asetavad enda kõrvale näoga alla. **Palun pange tähele:** “B” mängijatel ei ole lubatud näha “A” mängijate valitud kaarte. Kui mõlemad meeskonnad on valmis, hakkavad “A” mängijad samaaegselt joonistama oma kaartidel olevaid putukaid. **Märkus:** “A” mängijad võivad kaarte igal ajal vaadata, kuid peavad hoidma, et nende meeskonna “B” mängijad neid ei näeks.

Samas ajal proovib iga „B“ mängija leida putuka, mida tema meeskonna “A” mängija joonistab, laua keskel olevate putukate plaatide seast.

Niipea, kui “B” mängija arvab, et on leidnud joonistatava putuka, hüüab ta „BUG’it!“ ja osutab laual olevale vastavale putukaplaadile.

“A” mängija kontrollib, kas arvamus on õige:

- **Kui see on õige putukas: Tubli!** Meeskond võidab „A“ mängija kaardi ja hoiab seda enda ees. Vastameeskond paneb oma kaardi tagasi kaardipaki põhja.
- **Kui see on vale putukas: Ebaõnn!** Meeskond annab „A“ mängija kaardi vastameeskonnale, kes hoiab seda enda ees võidetud kaardina. Vastameeskond paneb oma kaardi tagasi kaardipaki põhja.

“A” ja “B” mängijad vahetavad rolle ja algab uus mänguring.

Nõuanded: Putukatel on erinevad kujundid, mustrid, silmade ja jalgade arv. Tee oma joonistused tõhusaks, joonistades õiged kujundid, mustrid, jalgade ja silmade arvu, et su meeskonnakaaslane ei teeks viga.



Mängu lõpp: Kui meeskond on võitnud kokku 10 kaarti, võidab see mängu.

Variatsioon 3 või 5 mängijaga:

Igas voorus joonistab üks mängija ja teised võistlevad, kes leiab õige putukaplaadi.

Joonistaja võtab kaardipakist ühe kaardi ja hakkab joonistama sellel kaardil olevat putukat. Teised mängijad proovivad leida joonistatava putuka laua keskel olevate putukaplaatide seast.

Niipea kui mõni mängija arvab, et on leidnud õige putuka, hüüab ta „BUG’it!“ ja osutab vastavale putukaplaadile laual.

- **Kui see on õige putukas: Tubli!** Nii joonistaja kui ka putuka leidja võidavad kaardi (joonistaja saab kaardi, mille ta võttis kaardipakist, ja putuka leidja võtab kaardipakist kaardi).
- **Kui see on vale putukas: Ebaõnn!** Mängijal, kes valesti pakkus, ei ole sellele vooru jooksul enam lubatud mängida. Joonistaja ja teised mängijad jätkavad mängu.

Kui keegi ei leia õiget putukaplaati, siis keegi kaarte ei võida ja kaart visatakse mängust välja.

Mängu lõpp: Kui mängijaid on 3, lõpeb mäng, kui kõik on joonistanud 5 korda. Kui mängijaid on 5, lõpeb mäng, kui kõik on joonistanud 4 korda.

Mängu võidab mängija, kes on võitnud kõige rohkem kaarte.

Variante à 3 ou 5 joueurs

À chaque tour de jeu, 1 seul joueur est le dessinateur, les autres jouent en compétition pour trouver l'insecte.

Le dessinateur pioche une carte et commence à dessiner l'insecte correspondant. Les autres joueurs tentent de retrouver, parmi les insectes du centre de la table, l'insecte dessiné.

Dès qu'un joueur pense avoir retrouvé l'insecte, il annonce « BUG'it ! » et pointe du doigt l'insecte en question sur la table.

- Si c'est le bon insecte : **Bravo !** le dessinateur et celui qui a trouvé gagnent une carte (le dessinateur gagne la carte qu'il a tiré, le joueur qui a trouvé prend une carte de la pioche).

- Si ce n'est pas le bon insecte : **Raté !** le joueur qui a tenté sa chance ne peut plus jouer lors de ce tour de jeu. Le dessinateur et les autres joueurs continuent de jouer.

Si personne ne trouve, personne ne gagne de carte et la carte est écartée du jeu.

Fin de partie :

À 3 joueurs la partie prend fin dès que tous les joueurs ont dessiné 5 fois.

À 5 joueurs la partie prend fin dès que tous les joueurs ont dessiné 4 fois.

Le joueur qui a gagné le plus de carte remporte la partie.



Contents: 20 insect tiles, 40 cards, 2 sketch pads and 2 pencils.

A game for 4 players. How the game works: Get into teams of 2 players. One player draws and the other player guesses. The players drawing have to reproduce the insect on the card they have drawn as quickly and clearly as possible to enable their teammate to find it among the insect tiles spread out on the table.

Aim of the game: Be the first team to win 10 cards.

Set-up: Get into teams of 2 players. Each team is made up of one player – the 'A' player – who draws, and one player – the 'B' player – who guesses. Each team takes one sketch pad and one pencil.

Spread the 20 insect tiles out in the centre of the table, visible to all of the players. Shuffle the cards and stack them in a deck, face down, next to the insect tiles.

How to play: Each team decides who will be the 'A' player for the 1st round of the game. The 'A' players draw one card each. They each look at the card they have drawn, memorise it and put it down next to them, face down. Please note: The 'B' players are not allowed to see the cards that the 'A' players have drawn.

When both teams are ready, the 'A' players start, at the same time, to draw the insects on the cards they have drawn.

NB: The 'A' players are allowed to look at the cards they have drawn at any time, making sure not to show them to the 'B' players on their teams.



At the same time, each 'B' player tries to find the insect that the 'A' player in their team is drawing among the insect tiles in the centre of the table.

As soon as a 'B' player thinks that they have found the insect being drawn by the 'A' player on their team, they call out "BUG'it!" and point to the insect tile in question on the table.

The 'A' player checks if they have guessed correctly:

- If it is the right insect: **Well done!** The team wins the card drawn by the 'A' player and keeps it in front of them. The opposing team puts its card back at the bottom of the deck.

- If it is the wrong insect: **Bad luck!** The team gives the card drawn by the 'A' player to the members of the opposing team, who keep it in front of them as a card they have won. The opposing team puts the card it drew back at the bottom of the deck.

The 'A' and 'B' players swap roles and a new round of the game begins.

Tricks: The insects have different shapes, patterns, numbers of eyes and legs. Make your drawings effective by drawing the right shapes, patterns, numbers of legs and eyes to make sure your teammate doesn't make a mistake.

End of the game: When a team has won a total of 10 cards, they win the game.

Variation with 3 or 5 players

Each round, 1 player draws and the others compete to find the right insect tile.

The player drawing picks a card from the deck and starts drawing the insect on the card. The other players try to find the insect being drawn among the insect tiles in the centre of the table.

As soon as a player thinks that they have found the insect, they call out "BUG'it!" and point to the insect tile in question on the table.

- If it is the right insect: **Well done!** The player drawing and the player that found the insect both win a card (the player drawing wins the card that they drew from the deck and the player that found the insect takes a card from the deck).

- If it is the wrong insect: **Bad luck!** The player that guessed incorrectly is not allowed to play again for the rest of the round. The player drawing and the other players carry on playing.

If no one finds the right insect tile, no one wins any cards and the card is discarded from the game.

End of the game: If there are 3 players, the game ends when all of the players have drawn 5 times. If there are 5 players, the game ends when all of the players have drawn 4 times. The player that has won the most cards wins the game.

A game by Babayaga

Variation med 3 eller 5 spillere

Kun 1 spiller er tegner hver omgang. De andre spillere konkurrerer om at finde insektet.

Tegneren tager et kort og begynder at tegne det tilsvarende insekt.

De andre spillere forsøger at finde ud af, hvilket af insekterne midt på bordet, der tegnes. Når en spiller mener at have fundet insektet, siger han/hun BUG'it! og peger på det relevante insekt på bordet.

- Hvis det er det rigtige insekt: **Godt gået!** Tegneren og ham/hende, som har fundet insektet, vinder et kort (tegneren vinder det kort, han/hun har trukket, og spilleren, som fandt insektet, tager et kort fra bunken).

- Hvis det ikke er det rigtige insekt: **Ærgerligt!** Spilleren, som tog chancen, må ikke spille mere i denne runde. Tegneren og de andre spillere fortsætter med at spille.

Hvis ingen finder insektet, vindes der ingen kort, og kortet lægges væk.

Spillets slutning:

Hvis der er 3 spillere, slutter spillet, når alle spillere har tegnet 5 gange. Hvis der er 5 spillere, slutter spillet, når alle spillere har tegnet 4 gange. Spilleren, som har flest kort, vinder spillet.

Et Babayaga-spil

Игровой комплект: 20 насекомых, 40 карточек, 2 блока для рисования, 2 карандаша.

Игра с 4 игроками. Принцип: Разбейтесь на команды по 2 игрока: один игрок будет рисовать, а другой угадывать. Рисующие должны как можно быстрее и точнее изобразить насекомое с карточки, которую они вытянули, чтобы их товарищ по команде смог найти его среди насекомых, выложенных на столе.

Цель игры: набрать 10 карточек раньше команды-соперника.

Подготовка: Разбейтесь на команды по 2 игрока. В каждой команде есть участник А, который рисует, и участник Б, который угадывает. Обе команды берут блок для рисования и карандаш. Разместите 20 насекомых в центре стола так, чтобы они были видны всем игрокам. Перетасуйте карточки, а затем соберите их в колоду и положите рубашкой вверх рядом с насекомыми.

Ход игры: Участники каждой команды решают, кто будет игроком А в 1-м раунде игры. Игроки А вытягивают по одной карточке. Каждый из них рассматривает свою карточку, стараясь лучше ее запомнить, а затем кладет ее рядом с собой рубашкой вверх. Важное правило: игроки Б не должны видеть карточки, которые вытянули игроки А.

Когда участники обеих команд будут готовы, игроки А одновременно начинают рисовать насекомое с вытянутых ими карточек.

NB: игроки А могут в любой момент посмотреть карточку, которую они вытянули, но так, чтобы ее не видели игроки Б.



Далее игроки Б одновременно ищут среди насекомых, выложенных в центре стола, то, которое нарисовал игрок А из их команды.

Как только игрок Б находит насекомое с рисунка игрока А из его команды, он громко говорит: «ЖУК найден!» и указывает пальцем на нужное насекомое на столе.

Игрок А проверяет ответ:

- Если насекомое указано правильно: **Удача!** Участники команды забирают карточку, вытянутую игроком А, и оставляют ее рядом с собой. Команда-соперник возвращает свою карточку обратно в нижнюю часть колоды.

- Если насекомое указано неправильно: **Неудача!** Участники команды отдают карточку, вытянутую игроком А, своим соперникам, которые кладут ее перед собой. Эта карточка считается выигранной. Команда-соперник возвращает свою карточку обратно в нижнюю часть колоды.

Игроки А и Б меняются ролями, и начинается новый раунд.

Совет: насекомые отличаются по формам, характерным узорам на теле, количеству глаз и ножек. Постарайтесь как можно точнее отобразить формы, узоры, соответствующее количество ножек и глаз, чтобы ваш товарищ по команде не ошибся и правильно угадал насекомое.

Конец игры: В игре побеждает команда, которая первой наберет 10 карточек.

Вариант с 3 или 5 игроками

В каждом раунде игры есть только один участник, который рисует, а все остальные должны определить насекомое, соревнуясь друг с другом.

Рисующий участник вытягивает карточку из колоды и начинает рисовать изображенное на ней насекомое.

Остальные игроки пытаются найти среди насекомых, выложенных в центре стола, то, которое представлено на рисунке.

Как только один из игроков находит насекомое, он громко говорит: «ЖУК найден!» и указывает пальцем на нужное насекомое на столе.

- Если насекомое указано правильно: **Удача!** Рисующий участник и игрок, нашедший насекомое, выигрывают одну карточку (рисующий участник забирает карточку, вытянутую из колоды, а игрок, определивший насекомое, забирает карточку из колоды).

- Если насекомое указано неправильно: **Неудача!** Игрок, неправильно определивший насекомое, больше не принимает участие в текущем раунде. Рисующий участник и остальные игроки продолжают игру.

Если никто не нашел насекомое, то никто не выигрывает карточку, и она выходит из игры.

Конец игры:

В случае 3 игроков игра завершается, когда все игроки рисовали 5 раз. В случае 5 игроков игра завершается, когда все игроки рисовали 4 раза. Побеждает игрок, выигравший наибольшее количество карточек.

Автор игры: Babayaga