



UNGEZIFFER

Ein kribbeliges Rechen-Memo für 2 - 4 Spieler von 6 - 99 Jahren.

Autorin: Kristin Mückel
Illustration: Benedikt Beck
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Spielinhalt

- 32 Ungeziefer-Plättchen
- 1 Zahlenwürfel 1 - 6 (grün)
- 1 Zahlenwürfel 0 - 3 (gelb)
- 1 Spielanleitung



Spielidee

Es kribbelt und krabbelt überall! Doch wie viele Krabbeltierchen sind es genau? Merkt euch gut, wo sich Kakerlaken, Käfer und Co. verstecken und rechnet das Ungeziefer zusammen. Doch Achtung: Ihr müsst die genaue Anzahl finden und dürft nicht zu viel aufdecken. Wer am Ende die meisten Ungeziefer-Plättchen gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Mischt alle Plättchen und legt sie verdeckt in die Tischmitte. Haltet beide Zahlenwürfel bereit.

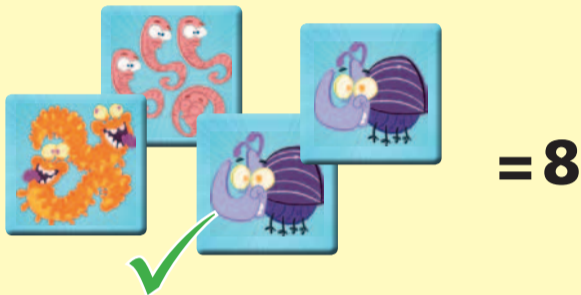
Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der beste Fliegenfänger beginnt und würfelt mit beiden Würfeln. Welche Zahlen sind zu sehen? Addiere beide Zahlen zusammen und nenne laut die Summe. Jetzt deckst du einzeln und nacheinander Plättchen auf und addierst das abgebildete Ungeziefer (0 bis 9). Rechne laut mit. Die Summe der abgebildeten Krabbeltierchen muss der gewürfelten Summe genau entsprechen. Das kann auch schon mit einem aufgedeckten Plättchen der Fall sein.

- Hast du die richtige Anzahl aufgedeckt?**
Super! Nimm das bzw. die Plättchen zu dir!

Beispiel:

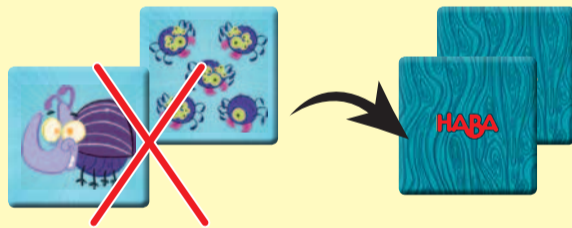
Paul hat eine 3 und eine 5 gewürfelt. Zusammen ergibt das die Summe 8. Er deckt Plättchen mit 2, 4, 1 und 1 Ungeziefer auf. Zusammen ergibt das ebenfalls 8. Er darf alle vier Plättchen zu sich nehmen.



- Hast du zu viele Krabbeltiere aufgedeckt?**
Schade, du hast leider überboten. Verdecke das bzw. die Plättchen wieder.

Beispiel:

Tom hat eine 2 und eine 0 gewürfelt (= 2). Er deckt zuerst ein Plättchen mit 1 Ungeziefer auf. Das zweite Plättchen zeigt 5 Ungeziefer. Damit hat er zu viel Ungeziefer aufgedeckt und muss beide Plättchen wieder umdrehen.



Achtung Mückenmatsch:

Bei einem Plättchen mit einer „Null“ hast du Glück gehabt! Du darfst weiter Plättchen aufdecken. Sobald ein oder mehrere Plättchen die gewürfelte Summe zeigen, darfst du keine weiteren Plättchen mehr aufdecken (auch keine Null!).

Beispiel:

Lisa hat eine 4 und eine 3 gewürfelt (= 7). Sie deckt nacheinander Plättchen mit einer 0, 1, 0, 6 auf. Sie darf alle vier Plättchen zu sich nehmen.



Spielende

Das Spiel endet, sobald nur noch vier (oder weniger) Plättchen in der Mitte liegen. Der Spieler mit den meisten Ungeziefer-Plättchen gewinnt.

Einstiegsvariante (ab 5 Jahren)

Gespielt wird nach den Grundregeln mit folgenden Änderungen:

- Ihr spielt nur mit den Ungeziefer-Plättchen 0 bis 6 und dem grünen Würfel. Das nicht benötigte Spielmaterial kommt in die Schachtel.

Plus-Minus-Mix (ab 7 Jahren)

Gespielt wird nach den Grundregeln mit folgenden Änderungen:

- Addiert weiterhin die Zahlen der beiden Würfel.
- Ihr dürft immer nur maximal zwei Plättchen aufdecken und könnt selber entscheiden, ob ihr addieren oder subtrahieren wollt, um das richtige Ergebnis zu erreichen.
- Für jede Null darf ein weiteres Plättchen aufgedeckt werden.



Buggy Numbers

A creepy, calculating memory game for 2 to 4 players between the ages of 6 and 99 years.

Author: Kristin Mückel
Illustrator: Benedikt Beck
Length of the game: approx. 10 minutes

Game contents

- 32 vermin tiles,
- 1 number die 1 - 6 (green)
- 1 number die 0 - 3 (yellow)
- 1 set of game instructions



Game idea

They're creeping and crawling everywhere! But exactly how many creepy-crawlies are there? Remember where the cockroaches, beetles, and their friends are hiding and add the vermin together. Be careful because you must find the exact number and must not turn over too many vermin. The player who has collected the most vermin tiles at the end wins the game.

Preparation

Shuffle all the tiles and place them face down in the middle of the table. Keep both number dice ready.

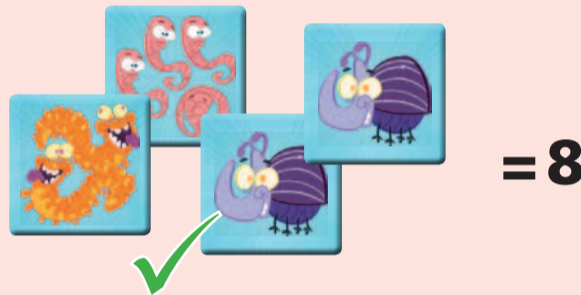
How to play

Play in a clockwise direction. The best fly catcher begins and rolls both dice. Which numbers can you see? Add both numbers together and say the sum aloud. You now turn over tiles one by one and add the depicted vermin (0 to 9). Add the numbers together out loud. The total of the depicted creepy-crawlies has to exactly match the total of the dice roll. It can be that only one tile is used.

- Did you turn over the correct number?**
Fantastic! Take the tile(s)!

Example:

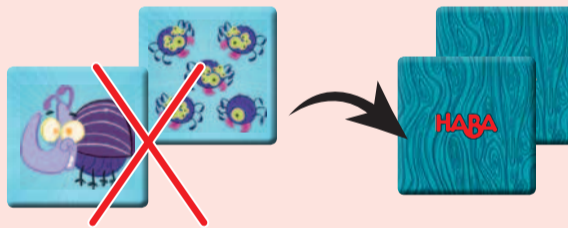
Paul has rolled a 3 and a 5. Together that results in a sum of 8. He turns over tiles with 2, 4, 1, and 1 vermin. Together that also results in 8. He may take all four tiles.



- Did you turn over too many creepy-crawlies?**
Too bad, you have unfortunately surpassed the number rolled. Turn the tile(s) face down again.

Example:

Paul has rolled a 2 and a 0 (= 2). He first turns over a tile with 1 vermin. The second tiles shows 5 vermin. He has turned over too many vermin and has to turn both tiles face down again.



Attention midge mush:

You're in luck when you turn over a tile with a zero! You may continue to turn over tiles. As soon as one or more tiles show the sum rolled, you must not turn over any more tiles (also no zeros).

Example:

Lisa has rolled a 4 and a 3 (= 7). She turns over one after the other tiles with a 0, 1, 0, and 6. She may take all four tiles.



End of the game

The game ends when there are only four (or fewer) tiles in the middle. The player with the most vermin tiles wins.

Beginners' version (5 years and up)

The game is played according to the basic rules with the following changes:

- You only play with the vermin tiles 0 to 6 and the green die. The game material that is not needed goes back in the box.

Plus-minus mix (7 years and up)

The game is played according to the basic rules with the following changes:

- Continue to add the numbers of both dice.
- You may only turn over a maximum of two tiles and can decide whether you want to add or subtract in order to get the correct result.
- For each zero, another tile may be turned over.



MÉMO-math PETITES BESTIOLES

Un jeu de mémoire et de calcul pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Auteure : Kristin Mückel
Illustration : Benedikt Beck
Durée du jeu : env. 10 minutes

Contenu du jeu

- 32 tuiles « petites bestioles »
- 1 dé vert à points de 1 à 6
- 1 dé jaune à points de 0 à 3
- 1 règle du jeu



Idée

Ça grouille de partout ! Mais combien y-a-t-il vraiment de petites bestioles ? Retenez où se cachent les blattes, scarabées et autres insectes et calculez la somme totale de petites bestioles. Mais attention : vous devez trouver leur nombre exact et n'avez le droit d'en retourner qu'un certain nombre. A la fin de la partie, le joueur qui a le plus de tuiles « petites bestioles » remporte la victoire !

Préparatifs

Mélangez toutes les tuiles et posez-les faces cachées au milieu de la table. Préparez les deux dés à points.

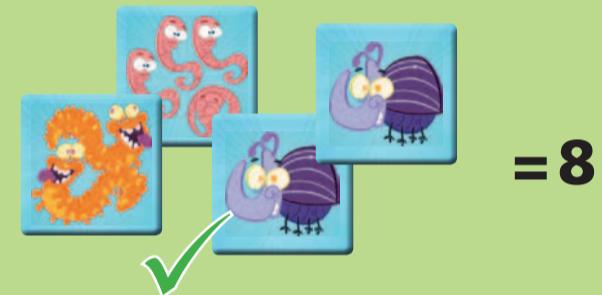
Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a attrapé le plus de mouches commence en lançant les deux dés. Quels chiffres as-tu obtenus ? Additionne les deux chiffres et énonce la somme à voix haute. A présent, retourne les tuiles les unes après les autres en additionnant la ou les bestioles qui figure(nt) dessus (0 à 9). Compte à voix haute. La somme des petites bestioles représentées doit parfaitement correspondre à la somme des dés. Celle-ci peut aussi être atteinte avec une seule tuile retournée.

- Tu as retourné les tuiles et trouvé le bon nombre ?**
Super ! Prends la ou les tuiles !

Exemple :

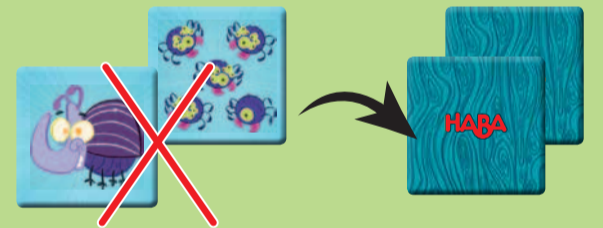
Les dés de Paul indiquent les chiffres 3 et 5. Cela fait un total de 8. Il retourne des tuiles sur lesquelles figurent 2, 4, 1 et 1 petites bestioles. Cela fait aussi 8 au total. Il peut prendre l'ensemble des quatre tuiles.



- Tu as retourné trop de petites bestioles ?**
Dommage, tu as dépassé le nombre requis. Retourne à nouveau la ou les tuiles.

Exemple :

Les dés de Tom indiquent les chiffres 2 et 0 (= 2). Il retourne d'abord une tuile représentant 1 bestiole. Sur la seconde tuile figurent 5 bestioles. Il a donc retourné un trop grand nombre de bestioles et doit replacer les deux tuiles faces cachées.



Attention moustique écrasé :

Une tuile de « zéro » est un coup de chance ! Tu peux retourner d'autres tuiles. Dès que la ou les tuiles retournées correspondent à la somme des dés, tu ne peux plus retourner aucune tuile (pas même une de zéro !).

Exemple :

Les dés de Lisa indiquent les chiffres 4 et 3 (= 7). Elle retourne des tuiles l'une après l'autre : 0, 1, 0, 6 bestioles. Elle peut prendre l'ensemble des quatre tuiles.



Fin de la partie

Le jeu s'achève dès qu'il ne reste plus que quatre tuiles ou moins au milieu de la table. Le gagnant est le joueur qui a le plus de tuiles « petites bestioles ».

Variante pour débutants (à partir de 5 ans)

Le jeu se joue avec les règles de base et la consigne suivante :

- vous ne jouez qu'avec les tuiles « petites bestioles » 0 à 6 et le dé vert. Rangez dans la boîte le matériel de jeu qui ne sert pas.

Combinaison plus et moins (à partir de 7 ans)

Le jeu se joue avec les règles de base et les consignes suivantes :

- vous additionnez toujours les chiffres des deux dés.
- Vous ne pouvez jamais retourner plus de deux tuiles et vous choisissez vous-même si vous faites une addition ou une soustraction pour atteindre le résultat qui convient.
- A chaque zéro, vous pouvez retourner une tuile supplémentaire.

ONGEDIERTE

Een kriebelige rekenmemo voor 2 - 4 spelers van 6 - 99 jaar

Auteur: Kristin Mückel
Illustraties: Benedikt Beck
Speelduur: ca. 10 minuten

Spelinhoud

32 ongediertekaartjes
1 dobbelsteen met getallen van 1 - 6 (groen),
1 dobbelsteen met getallen van 0 - 3 (geel)
1 handleiding



Spelidee

Het kriebelt en krabbelt overal! Maar hoeveel kruipende diertjes zijn er juist? Onthoud goed waar kakkerlakken, kevers en dergelijke zich verstopten en tel het ongedierte samen. Maar let op: jullie moeten het exacte aantal vinden en mogen niet te veel kaartjes omdraaien. Wie op het einde de meeste ongediertekaartjes heeft, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Meng alle kaartjes en leg ze met de afbeelding naar beneden in het midden van de tafel. Houd beide dobbelstenen bij de hand.

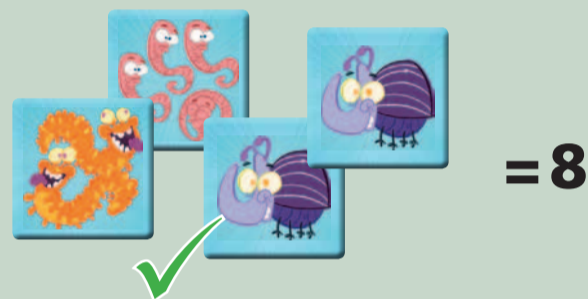
Spelverloop

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De beste vliegvanger begint en gooit met beide dobbelstenen. Welke getallen zie je? Tel beide getallen op en zeg hardop het resultaat. Draai nu één voor één kaartjes om en tel het afgebeelde ongedierte op (0 tot 9). Tel hardop mee. De som van de krabbeldiertjes op de kaartjes moet exact overeenkomen met de som van de getallen op de dobbelstenen. Dat kan ook al na één omgedraaid kaartje het geval zijn.

- **Heb je het juiste aantal omgedraaid?**
Geweldig! Je mag het/de kaartje(s) nemen.

Bijvoorbeeld:

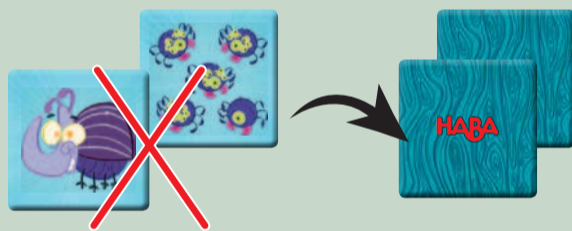
Paul heeft een 3 en een 5 gegooid. Dat is in totaal 8. Hij draait kaartjes met 2, 4, 1 en 1 beestje(s) om. Dat is in totaal ook 8. Hij mag de vier kaartjes bijhouden.



- **Heb je te veel krabbelende diertjes omgedraaid?**
Jammer, je hebt te hoog geboden. Draai het/de kaartje(s) weer om.

Bijvoorbeeld:

Tom heeft een 2 en een 0 gegooid (= 2). Hij draait eerst een kaartje met 1 beestje om. Op het tweede plaatje staan 5 diertjes. Hij heeft te veel ongedierte omgedraaid en moet beide kaartjes weer omdraaien.



Opgelet: vliegendrek!

Bij een kaartje met een 'nul' heb je geluk gehad: je mag nog een kaartje omdraaien. Als een of meerdere kaartjes met de gegooide som overeenkomen, mag je geen andere kaartjes meer omdraaien (ook geen nul!).

Bijvoorbeeld:

Lisa heeft een 4 en een 3 gegooid (= 7). Ze draait achtereenvolgens kaartjes met een 0, 1, 0 en 6 om. Ze mag de vier kaartjes houden.



Einde van het spel

Het spel eindigt als er nog vier (of minder) kaartjes in het midden van de tafel liggen. De speler met de meeste ongediertekaartjes wint.

Beginnersvariant (vanaf 5 jaar)

In dit geval gelden dezelfde regels als in het basisspel, maar met de volgende wijzigingen:

- Jullie spelen enkel met kaartjes met 0 tot 6 beestjes en met de groene dobbelsteen. Het overgebleven spelmateriaal gaat terug in de doos.

Plus-min-mix (vanaf 7 jaar)

In dit geval gelden dezelfde regels als in het basisspel, maar met de volgende wijzigingen:

- Tel de getallen van beide dobbelstenen op.
- Jullie mogen altijd slechts twee kaartjes omdraaien en mogen zelf beslissen of je wilt optellen of aftrekken om het juiste resultaat te bereiken.
- Bij elke nul mag je nog een kaartje omdraaien.

BICHOS

Un inquietante juego de memoria para 2 - 4 jugadores con edades comprendidas entre 6 y 99 años.

Autora: Kristin Mückel
Ilustración: Benedikt Beck
Duración del juego: aprox. 10 minutos

Contenido del juego

32 fichas-bicho
1 dado de números del 1 al 6 (verde)
1 dado de números del 0 al 3 (amarillo)
1 instrucciones del juego



Opciones de juego

¡Hay bichos por todos lados! Pero, ¿cuántos son exactamente? Memorizad bien dónde se esconden las cucarachas, los escarabajos, etc., y contad los bichos juntos. Atención: debéis encontrar la cantidad exacta y no levantar demasiados bichos. El que consiga el mayor número de fichas al final del juego, será el ganador.

Preparación del juego

Mezclad todas las fichas y ponedlas boca abajo en el centro de la mesa. Preparad los dados.

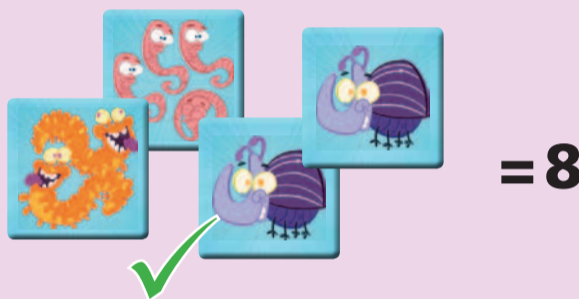
Desarrollo del juego

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El mejor «atrapamoscas» empieza lanzando los dos dados. ¿Cuánto has sacado? Suma los números de los dos dados y di el resultado en voz alta. Seguidamente, destapas las fichas de una en una y sumas los bichos que aparezcan en ellas (de 0 a 9). Cuéntalos en voz alta. La suma de los bichos que aparecen en las fichas debe coincidir exactamente con la suma de los dados. Esto puede conseguirse destapando una sola ficha también.

- ¿Has destapado el número correcto?
¡Estupendo! Quédate con las fichas (o la ficha).

Ejemplo:

Pablo ha sacado un 3 y un 5. La suma da como resultado 8. A continuación, destapa fichas con 2, 4, 1 y 1 bichos. Sumándolos, obtiene también un 8. Puede quedarse con todas las piezas.



- **¿Has destapado demasiados bichos?**
Lástima, te has pasado. Vuelve a dar la vuelta de nuevo a las fichas (o la ficha).

Ejemplo:

Tom ha sacado un 2 y un 0 (= 2). En primer lugar, destapa una ficha con 1 bicho. La segunda ficha tiene 5 bichos. Con ello, ha destapado demasiados bichos y tiene que dar la vuelta de nuevo a las dos fichas.



Atención, mosquito aplastado:

Si destapas una ficha con un cero, habrás tenido suerte. Puedes continuar destapando fichas. En cuanto consigas obtener la suma de los dados, no tendrás que levantar más fichas (tampoco un cero).

Ejemplo:

Lisa ha sacado un 4 y un 3 (= 7). Una a una, destapa fichas con un 0, 1, 0, 6. Puede quedarse todas las fichas.



Finalización del juego

El juego termina en el momento en que sólo queden cuatro fichas (o menos) en el centro de la mesa. Ganará el jugador con el mayor número de fichas.

Variante para principiantes (a partir de 5 años)

Se aplicarán las reglas básicas del juego con los siguientes cambios:

- Jugaréis únicamente con las fichas de 0 a 6 y con el dado verde.
- El resto del material lo dejáis en la caja.

¿Más o menos? (a partir de 7 años)

Se aplicarán las reglas básicas del juego con los siguientes cambios:

- Suma los números de ambos dados.
- Seguidamente, tienes que destapar un máximo de dos fichas y decidir si quieres sumar o restar sus bichos.
- Por cada cero levantando, podrás destapar otra ficha.

CACCIA AGLI INSETTI

Un movimentato gioco di calcolo e memoria, per 2-4 giocatori da 6 a 99 anni.

Autrice: Kristin Mückel
Illustrazioni: Benedikt Beck
Durata del gioco: circa 10 minuti.

Dotazione del gioco

32 tessere degli insetti
1 dado numerato 1-6 (verde)
1 dado numerato 0-3 (giallo)
1 istruzioni di gioco



Idea e scopo del gioco

Che prurito e che solletico! Ma quanti sono esattamente gli insetti? Osservate con attenzione dove si nascondono gli scarafaggi, i coleotteri e gli altri insetti e sommateli. Ma attenzione: dovete trovare il numero esatto, ma non scoprite troppi insetti! Vince il gioco chi alla fine ha raccolto più tessere degli insetti.

Preparazione del gioco

Mescolate tutte le tessere e disponetele coperte al centro del tavolo. Tenete a portata di mano i due dadi numerati.

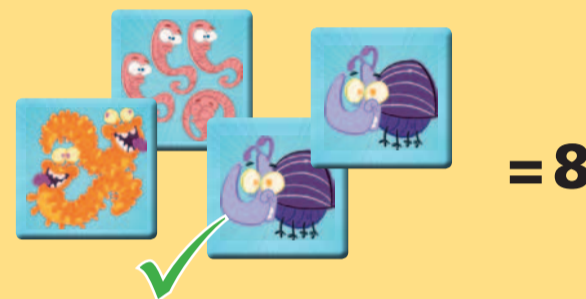
Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Inizia, lanciando i due dadi, il miglior cacciatore di mosche. Quali numeri sono usciti? Sommati e di' ad alta voce il risultato. Ora scopri le tessere, singolarmente e una dopo l'altra, e dopo aver scoperto ogni tessera fa' la somma degli insetti raffigurati nelle tessere scoperte (da 0 a 9). Conteggiali a voce alta. La somma degli insetti raffigurati deve corrispondere esattamente alla somma dei numeri usciti sui dadi. Può anche succedere che per ottenerla basti una sola tessera.

- Hai scoperto il numero giusto?
Eccellente! Puoi prendere la/e tessera/e corrispondente/i!

Esempio:

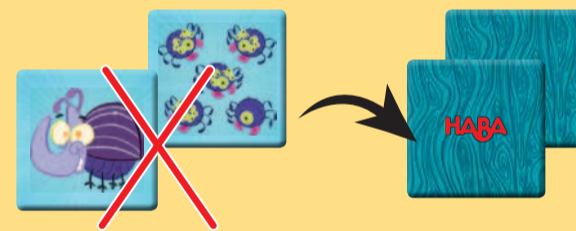
Paolo ha lanciato i dadi e sono usciti il 3 e il 5, che sommati danno il numero 8. Scopre poi le tessere con 2, 4, 1 e 1 insetti. La somma è di nuovo 8. E può prendere tutte e quattro le tessere.



- **Hai scoperto troppi insetti?**
Peccato, hai superato la somma indicata. Copri di nuovo la/e tessera/e.

Esempio:

Tommaso ha lanciato i dadi e sono usciti il 2 e lo 0 (=2). Scopre subito una tessera con 1 insetto. La seconda tessera ha però ben 5 insetti. Ha così scoperto troppi insetti e deve ricoprire entrambe le tessere.



Attenzione: poltiglia di zanzare

Se trovi una tessera con il numero zero, sei fortunato! Puoi scoprire infatti un'altra tessera. Non appena una o più tessere mostrano la stessa somma uscita sui dadi, non puoi più scoprire altre tessere (neanche con lo zero!).

Esempio:

Lisa ha lanciato i dadi e sono usciti il 4 e 3 (=7). Scopre poi una tessera con il numero 0, una con l'1, un'altra con lo 0 e una con il 6. Può prendere tutte e quattro le tessere.



Fine del gioco

Il gioco si conclude quando restano al centro del tavolo quattro tessere (o meno). Vince il giocatore con il maggior numero di tessere degli insetti.

Variante semplificata (da 5 anni)

Le regole del gioco di base rimangono invariate, eccezion fatta per quanto segue:

- si gioca solo con le tessere degli insetti da 0 a 6 e con il dado verde. Il materiale inutilizzato viene rimosso nella scatola.

Mix di addizione e sottrazione (da 7 anni)

Le regole del gioco di base rimangono invariate, eccezion fatta per quanto segue:

- continuate a sommare i numeri usciti su entrambi i dadi.
- Potete scoprire un massimo di due tessere e decidere se sommare o sottrarre per ottenere il risultato desiderato.
- Per ogni zero è possibile scoprire un'altra tessera.