

PL BED BUGS

Prze zabawna gra dla 2 do 4 graczy w wieku od 5 lat.

ZAWARTOŚĆ

- 20 pluskiew (pomponów), po 4 w każdym kolorze
 - 20 kart „złap pluskwy”
 - 20 kart „wykonaj”
 - skakać na jednej nodze
 - poruszać się jak robot
 - okręcić się wokół własnej osi
 - zatańczyć
 - pływać
 - zamiatać
 - klaskać
 - zjeść zupę
 - polecieć
 - napisać
 - zaśpiewać piosenkę
 - wziąć prysznic
 - grać w golfa
 - ćwiczyć szermierkę
 - wiosłować
 - prowadzić samochód
 - czesać się
 - grać na gitarze
 - ćwiczyć karate
 - tańczyć z hula-hop
- 1 dzwonek

JAK GRAĆ?

W domu jest plaga pluskiew i musimy wyłapać je, używając różnych części ciała, nawet jeśli w tym celu trzeba przyjąć bardzo niewygodne pozycje. Jeśli chcesz zdobyć więcej punktów, musisz wykonać czynność podaną na karcie, w taki sposób, żeby żadna pluskwa ci nie spadła. Na co czekasz?

PRZYGOTOWANIE

Każdy z graczy dostaje po jednej pluskwie z każdego koloru. Oznacza to, że każdy gracz ma 5 pluskiew. Karty „złap pluskwy” należy potasować i cały stos umieścić obrazkami do spodu na środku stołu. To samo należy zrobić z kartami „wykonaj”. Obok kładziemy dzwonek.

PRZEBIEG GRY

W każdej kolejce jeden z graczy odkrywa jedną kartę ze stosu „złap pluskwy”. Gracz, który jako pierwszy złapie wszystkie swoje pluskwy częścią ciała wskazaną na karcie i naciśnie dzwonek, wygrywa kolejkę i zatrzymuje odkrytą kartę. Ponadto, gracz może zaryzykować i wygrać dwa razy tyle albo nic. Jeśli chce zaryzykować, pozostali gracze odkrywają pierwszą kartę ze stosu „wykonaj”. Gracz musi wykonywać wskazaną na karcie czynność przez 5 sekund, podczas gdy pozostali odliczają na głos do pięciu. Jeśli mu się uda, zatrzymuje obie karty, „złap pluskwy” i „wykonaj”, ale jeśli zgubi jedną z pluskiew, musi oddać obie karty, które wkłada się na spód odpowiednich stosów.

KTO WYGRYWA?

Po odkryciu przed każdego z graczy 3 kart ze stosu „złap pluskwy”, grę wygra ten, kto zdobył najwięcej kart.

JUGUETES CAYRO S.L.
Pol. Ind. Juyarco 54-55
03700 Dénia (Alicante) España
www.cayro.es

NL BED BUGS

Een superleuk spel voor 2 tot 4 spelers vanaf 5 jaar.

INHOUD

- 20 luizen (pompons), 4 van elke kleur
 - 20 kaartjes “vang de luizen”
 - 20 kaartjes “opdracht”
 - hinkelen
 - zich bewegen als een robot
 - ronddraaien
 - dansen
 - zwemmen
 - vege
 - applaudiseren
 - soep eten
 - vliegen
 - schrijven
 - een liedje zingen
 - douchen
 - golf spelen
 - schermen
 - roeien
 - rijden
 - je haar kammen
 - gitaar spelen
 - karate beoefenen
 - hoelahoepen
- 1 bel

SPELREGELS

Het huis wordt geteisterd door luizen. We moeten ze proberen te vangen met onze verschillende lichaamsdelen. Sommige houdingen lijken onmogelijk! Als je extra punten wil scoren, moet je de opdracht uitvoeren die op het kaartje staat zonder luizen te verliezen. Blijf niet zitten!

VOORBEREIDINGEN

Elke speler krijgt één luis van elke kleur. Elke speler krijgt dus 5 luizen. De kaartjes “vang de luizen” worden geschud en ondersteboven op tafel gelegd. Vorm een stapel in het midden van de tafel. Doe hetzelfde met de kaartjes “opdracht”. Zet de bel ernaast.

HET SPEL KAN BEGINNEN

De spelers draaien om de beurt een kaartje “vang de luizen” om. De speler die erin slaagt om als eerste al zijn luizen te vangen met de lichaamsdelen die op het kaartje worden aangeduid en aan de bel trekt, is de winnaar van deze ronde en mag het kaartje bijhouden. De speler mag risico's nemen en kan zo dubbel winnen of verliezen. Als hij de uitdaging wil aangaan, moeten de medespelers de eerste kaart op de stapel “opdracht” omdraaien en moet de speler de opdracht gedurende 5 seconden uitvoeren. De medespelers tellen de seconden hardop. Als hij erin slaagt, wint hij zowel het kaartje “vang de luizen” als het kaartje “opdracht”. Als hij een luis verliest, moet hij de twee kaartjes terugleggen.

WIE IS DE WINNAAR?

Nadat elke speler 3 kaartjes “vang de luizen” heeft omgedraaid worden de kaartjes geteld. De speler met de meest kaartjes is de winnaar.

ES BED BUGS

Un juego divertidísimo de 2 a 4 jugadores a partir de 5 años.

CONTENIDO

- 20 chinches (pompones), 4 de cada color
 - 20 tarjetas de “atrapa las chinches”
 - 20 tarjetas de “acción”
 - saltar a la pata coja
 - moverse como un robot
 - dar vueltas sobre sí mismo
 - bailar
 - nadar
 - barrer
 - aplaudir
 - tomarse una sopa
 - volar
 - escribir
 - cantar una canción
 - ducharse
 - jugar al golf
 - practicar esgrima
 - remar
 - conducir
 - peinarse
 - tocar la guitarra
 - practicar karate
 - bailar el hula-hop
- 1 timbre

¿CÓMO SE JUEGA?

Hay una plaga de chinches en casa y tenemos que atraparlas con nuestras distintas partes del cuerpo, aunque quedemos en posturas casi imposibles. Pero si además quieres conseguir más puntos tendrás que realizar la acción que te aparezca en la tarjeta sin que se te caiga ninguna chinche. ¡No te quedes sentado!

PREPARADOS

Se reparte una chinche de cada color a cada jugador. Es decir que cada jugador tendrá 5 chinches. Las tarjetas de “atrapa las chinches” se barajan y se colocan boca abajo, formando un mazo, en el centro de la mesa. Se hace lo mismo con las tarjetas de “acción”. Y al lado se deja el timbre.

A JUGAR

En cada turno un jugador destapa una tarjeta de “atrapa las chinches”. El jugador que primero consigue atrapar todas sus chinches con las partes del cuerpo que la tarjeta indica y darle al timbre, será el ganador de esa ronda y se quedará con la tarjeta destapada. Pero además el jugador puede arriesgarse y ganar doble o nada. Si decide arriesgarse, los compañeros girarán la primera tarjeta del mazo de tarjetas de “acción” y éste deberá llevarla a cabo durante 5 segundos, que sus compañeros contarán en voz alta. Si lo consigue, ganará las dos tarjetas, la de “atrapa las chinches” y la de “acción”, pero si se le cae alguna chinche, devolverá al final de los mazos las dos tarjetas.

¿QUIÉN HA GANADO?

Después de que hayan destapados 3 tarjetas de “atrapa las chinches” cada jugador, el que más tarjetas haya conseguido, será el ganador.

Quedan reservados a favor de **JUGUETES CAYRO S.L.** los derechos de reproducción total o parcial, transformación y/o distribución en cualquier medio o soporte de estas instrucciones, prohibiéndose expresamente la transformación de estas y/o su utilización sin autorización y con fines comerciales. © Marcas, Diseños y presentación comercial protegidos.

EN BED BUGS

A highly amusing game for 2 to 4 players from 5 years old up.

CONTENTS

- 20 bed bugs (pompons), 4 of each colour
 - 20 “catch the bed bugs” cards
 - 20 “action” cards
 - hop
 - move like a robot
 - spin
 - dance
 - swim
 - sweep
 - clap
 - have some soup
 - fly
 - write
 - sing a song
 - shower
 - play golf
 - fence
 - row
 - drive
 - comb your hair
 - play the guitar
 - do karate
 - hula-hoop dance
- 1 bell

HOW TO PLAY

There's a plague of bed bugs in the house and we have to trap them with our different body parts, even if we end up in almost impossible positions. But if you also want to win more points you'll have to perform the action that appears on the card without dropping any bed bugs. Don't stay in your seat!

READY

Each player is given one bedbug of each colour. This means each player will have 5 bed bugs. The “catch the bed bugs” cards are shuffled and placed face down, forming a deck, in the centre of the table. The same is done with the “action” cards. The bell is left at the side.

LET'S PLAY

In each turn, a player uncovers a “catch the bed bugs” card. The first player who manages to catch all their bed bugs using the parts of the body shown on the card and ring the bell will be the winner of that round and will keep the card uncovered. But the player can also take a risk and go for double or nothing. If the player decides to take a risk, the teammates will turn over the first card of the “action” card deck and the player will have to perform it for 5 seconds, which their teammates will count out loud. If the player succeeds, they will win the two cards, the “catch the bed bugs” one and the “action” one, but if a bed bug falls, they must put the two cards back at the bottom of the decks.

WHO HAS WON?

After each player has turned over 3 “catch the bed bugs” cards, the one with the most cards will be the winner.

JUGUETES CAYRO S.L. reserves the rights of total or partial reproduction, transformation and/or distribution in any medium or support of these instructions. The transformation of these and/or their use without authorisation and for commercial purposes is expressly prohibited. © Protected Trademarks, Designs and commercial presentation.

FR BED BUGS

Un jeu très amusant pour 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans.

CONTENU

- 20 punaises (pompons), 4 de chaque couleur
- 20 fiches « attrape les punaises »
- 20 fiches « action »
 - sauter à cloche-pied
 - bouger comme un robot
 - tourner sur soi-même
 - danser
 - nager
 - balayer
 - applaudir
 - prendre une soupe
 - voler
 - écrire
 - chanter une chanson
 - se doucher
 - jouer au golf
 - faire de l'escrime
 - ramer
 - conduire
 - se peigner
 - jouer de la guitare
 - faire du karaté
 - danser le hula-hoop
- 1 sonnette

COMMENT Y JOUER ?

La maison est infestée de punaises, vous devez les attraper avec différentes parties du corps, même si vous vous tenez dans une position presque impraticable. Et, pour gagner plus de points, vous devrez réaliser l'action qui apparaît sur la fiche sans laisser tomber une seule punaise. Ne restez pas assis !

À VOS MARQUES

On distribue une punaise de chaque couleur à chaque joueur. C'est-à-dire que chaque joueur aura 5 punaises. Mélanger les fiches « attrape les punaises » et placer le paquet, face retournée, au centre de la table. Faire de même avec les fiches d'« action ». Et, laisser la sonnette à côté.

À VOUS DE JOUER

À chaque tour, un joueur soulève une fiche « attrape les punaises ». Le premier joueur qui arrivera à attraper toutes ses punaises avec les parties du corps indiquées sur la fiche et appuiera sur la sonnette, gagnera ce premier tour et découvrira sa fiche. Mais le joueur pourra aussi prendre quelques risques et se lancer à un quitte ou double. S'il décide de risquer, les autres joueurs retourneront la première fiche du paquet des fiches d'« action » et celui-ci devra l'effectuer durant 5 secondes qui seront comptées à haute voix par les autres joueurs. S'il y parvient, il gagnera les deux fiches, celle d'« attrape les punaises » et celle correspondante à l'« action », mais s'il perd une de ses punaises, il devra placer les deux fiches à la fin de chaque paquet.

QUI EST LE GAGNANT ?

Chaque joueur devra découvrir 3 fiches « attrape les punaises » ; le vainqueur sera celui qui aura le plus de fiches.

DE BED BUGS

Ein unterhaltsames Spiel für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren

INHALT

- 20 Wanzen (Bommeln), 4 von jeder Farbe
- 20 „Wanzenfang“-Karten
- 20 „Aktions“-Karten
 - Hüpfen
 - Sich wie ein Roboter bewegen
 - Um sich selbst drehen
 - Tanzen
 - Schwimmen
 - Fegen
 - Klatschen
 - Eine Suppe essen
 - Fliegen
 - Schreiben
 - Ein Lied singen
 - Sich duschen
 - Golf spielen
 - Fechten
 - Rudern
 - Fahren
 - Sich kämmen
 - Gitarre spielen
 - Karate üben
 - Hula-Hoop-Reifen kreisen lassen
- 1 Klingel

WIE DAS SPIEL GESPIELT WIRD?

Im Haus gibt es eine Wanzenplage. Ihr müsst nun, mit verschiedenen Körperteilen, die Wanzen einfangen, selbst wenn ihr nahezu unmögliche Körperhaltungen einnehmt. Wer jedoch noch mehr Punkte bekommen möchte, muss die Bewegung, die auf der Karte angegeben ist, ausführen, ohne dass dabei eine Wanze herunterfällt. Los geht's!

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält eine Wanze von jeder Farbe. Somit hat jeder Spieler 5 Wanzen. Die „Wanzenfang“-Karten werden gemischt und verdeckt als Stapel in die Tischmitte gelegt. Das Gleiche macht ihr mit den „Aktions“-Karten. Daneben kommt die Klingel.

SPIELBLAUF

Der Spieler, der jeweils an der Reihe ist, deckt eine „Wanzenfang“-Karte auf. Der Spieler, der zuerst seine ganzen Wanzen mit den auf der Karte angegebenen Körperteilen gefangen und die Klingel betätigt hat, ist der Gewinner dieser Runde und darf die abgehobene Karte behalten. Auch kann der Spieler auf Risiko spielen und das Doppelte gewinnen oder alles verlieren. Entschieden er sich, auf Risiko zu spielen, drehen die Mitspieler die oberste Karte vom „Aktions“-Kartenstapel um. Der Spieler muss nun 5 Sekunden lang die angegebene Bewegung ausführen. Die Mitspieler zählen laut mit. Wenn der Spieler das schafft, darf er beide Karten - die „Wanzenfang“- und die „Aktions“-Karte - behalten. Verliert er dabei jedoch eine Wanze, werden die Karten zurück unter die Stapel geschoben.

WER HAT GEWONNEN?

Nachdem jeder Spieler 3 „Wanzenfang“-Karten aufgedeckt hat, ist derjenige Spieler mit den meisten Karten der Gewinner.

IT BED BUGS

Un divertentissimo gioco da 2 a 4 giocatori a partire dai 5 anni.

CONTENUTO

- 20 cimici (pompon), 4 per ciascun colore
- 20 carte acchiappa cimici
- 20 carte azione
 - saltare su una gamba
 - muoversi come un robot
 - fare giravolte
 - ballare
 - nuotare
 - spazzare
 - applaudire
 - mangiare una minestra
 - volare
 - scrivere
 - cantare una canzone
 - fare la doccia
 - giocare a golf
 - praticare la scherma
 - remare
 - guidare
 - pettinarsi
 - suonare la chitarra
 - praticare il karate
 - ballare con l'hula hoop
- 1 campanello

COME SI GIOCA?

La casa è invasa dalle cimici: dobbiamo acchiapparle utilizzando tutte le parti del corpo, anche in posizioni praticamente impossibili! Se però vuoi ottenere ancora più punti, dovrai compiere l'azione indicata nella carta senza lasciar cadere alcuna cimice. Non rimanere al tuo posto!

PREPARATIVI

Distribuire a tutti i giocatori una cimice di ciascun colore. In questo modo, ogni giocatore possiede 5 cimici. Mischiare le carte acchiappa cimici e posizionare il mazzo, rivolto verso il basso, al centro del tavolo. Ripetere l'operazione per le carte azione. Posizionare il campanello accanto ai mazzi.

COMINCIA IL GIOCO

Ciascun giocatore a turno pesca una carta acchiappa cimici. Il giocatore che riesce per primo ad acchiappare tutte le sue cimici con le parti del corpo indicate sulla carta e suonare il campanello vincerà il turno e guadagnerà la carta scoperta. Successivamente, il giocatore ha la possibilità di rischiare e cercare raddoppiare il suo punteggio oppure perderlo. Se decide di rischiare, i compagni capovolgono la prima carta del mazzo azione e il giocatore dovrà compiere l'azione indicata per 5 secondi, che gli avversari conterranno a voce alta. Se riuscirà nell'impresa, il giocatore guadagna entrambe le carte acchiappa cimici e azione. Se, però, lascerà cadere delle cimici, dovrà riporre alla fine del mazzo entrambe le carte.

CHI VINCE?

Il gioco si conclude quando tutti i giocatori avranno scoperto 3 carte acchiappa cimici. Vince la partita il giocatore che avrà guadagnato più carte.

PT BED BUGS

Um jogo divertidíssimo de 2 a 4 jogadores, a partir dos 5 anos.

CONTEÚDO

- 20 pulgas (pompons), 4 de cada cor
- 20 cartões de “apanha as pulgas”
- 20 cartões de “ação”
 - saltar ao pé-coxinho
 - mover-se como um robô
 - dar voltas sobre si mesmo
 - dançar
 - nadar
 - varrer
 - aplaudir
 - comer uma sopa
 - voar
 - escrever
 - cantar uma canção
 - tomar um duche
 - jogar golfe
 - praticar esgrima
 - remar
 - conduzir
 - pentear-se
 - tocar guitarra
 - praticar karatê
 - dançar com hula hoop
- 1 campanha

COMO SE JOGA?

Existe uma praga de pulgas em casa e temos de apanhá-las com as nossas diferentes partes do corpo, mesmo que fiquemos em posturas quase impossíveis. Se além disso quiseres obter mais pontos, terás de realizar a ação que aparece no cartão, sem te cair nenhuma pulga. Não fiques sentado!

PREPARADOS

Reparte-se uma pulga de cada cor por cada jogador. Isto é, cada jogador terá 5 pulgas. Os cartões de “apanha as pulgas” são baralhados e colocados virados para baixo, formando um baralho, no centro da mesa. Faz-se o mesmo com os cartões de “ação”. Ao lado deixa-se a campanha.

VAMOS JOGAR

Em cada vez, um jogador destaca um cartão de “apanha as pulgas”. O jogador que primeiro conseguir apanhar todas as suas pulgas com as partes do corpo que o cartão indica e tocar na campanha será o vencedor dessa ronda e ficará com o cartão destapado. Além disso, o jogador pode arriscar-se e ganhar o dobro ou nada. Se decidir arriscar-se, os colegas girarão o primeiro cartão do monte de cartões de “ação” e o jogador deverá levar a ação a cabo durante 5 segundos, que os colegas contarão em voz alta. Se conseguir, ganhará os dois cartões, o de “apanha as pulgas” e o de “ação”, mas se lhe cair alguma pulga devolverá os dois cartões ao final dos montes.

QUEM GANHOU?

Depois de cada jogador destapar 3 cartões de “apanha as pulgas”, o jogador que tiver conseguido mais cartões será o vencedor.