

little **OBSERVATION**

bzzz



2^{1/2} - 5 *ans years
años Jahre*

FR EN DE ES IT
PT NL SE DA RU



little**OBSERVATION** bzzz

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto
Conteúdo • Inhoud • Innehåll • Indhold • Игровой комплект



x 6



x 15



x 24



But du jeu : Remporter 5 cartes « Insecte ».



Préparation : Disposez les 15 fleurs au centre de la table. Placez les 6 insectes au hasard sur 6 fleurs différentes. Mélangez les 24 cartes et placez-les face cachée au centre.

Déroulement du jeu :

Le jeu se déroule en plusieurs manches. À chaque fois :

- Un joueur est désigné comme « Butineur ».

NB : Pour la première partie, c'est le joueur le plus âgé qui commence en tant que Butineur.

- Les autres joueurs sont les « Explorateurs ».



Déroulement d'une manche :

1. Le ou les Explorateurs observe(nt) et mémorise(nt) la position des insectes sur les fleurs, puis se retourne(nt).

2. Le Butineur désigné pioche une carte et déplace l'insecte indiqué sur une autre fleur.

3. Une fois le déplacement terminé, le Butineur énonce à haute voix : « 1-2-3 Soleil ! ».

4. C'est le signe que les Explorateurs peuvent se retourner. Ils doivent alors deviner quel insecte a été déplacé.

5. Dès qu'un joueur pense avoir trouvé la bonne réponse, il crie « Bzzz » et nomme l'insecte déplacé dans le creux de l'oreille du Butineur (il faut chuchoter pour ne pas que les autres explorateurs entendent la réponse !).

NB : Dans le cas où plusieurs Explorateurs font « Bzzz » en même temps, ils chuchotent leur réponse à l'oreille du Butineur l'un après l'autre.

1. Si la réponse est correcte le ou les Explorateurs remporte(nt) la carte « Insecte » (celle piochée par le butineur et, s'il y a un autre gagnant, celui-ci pioche la 1ère carte « Insecte » de la pioche).

2. Si la réponse est incorrecte, le joueur suivant ayant dit « Bzzz » chuchote sa réponse. Si toutes les réponses chuchotées sont incorrectes, la carte « Insecte » est replacée sous la pioche.

Puis on passe à la manche suivante : le rôle de Butineur est transmis au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Qui gagne ? : Le premier joueur à totaliser 5 cartes « Insecte » a gagné !

Pour les plus grands : Pour augmenter la difficulté, les joueurs peuvent décider de déplacer 2 insectes (et donc de piocher 2 cartes). Dans ce cas, si la réponse est correcte, l'Explorateur gagne 2 cartes « Insecte ». Si la réponse est incorrecte ou incomplète, l'Explorateur ne remporte aucune carte.

Pour les plus petits : Pour les plus jeunes Explorateurs et Butineurs, on peut diminuer le nombre de fleurs et d'insectes mis en jeu.





Aim of the game:

Win 5 'Insect' cards.



Set-up:

Lay out the 15 flowers in the centre of the table. Randomly place the 6 insects on 6 different flowers. Shuffle the 24 cards and place them face down in the middle.

How to play:

The game is played over several rounds. For each round:

- A player is named 'Pollinator'.

Please note: For the first game, the oldest player starts as the Pollinator.

- The other players are the 'Explorers'.



How to play a round:

1. The Explorer or Explorers observe and memorise the position of the insects on the flowers, then they turn away.
2. The Pollinator draws a card and moves the insect depicted on it onto another flower.
3. Once they've moved it, they call out: "1-2-3 turn around!".
4. The Explorers can now turn around. They must guess which insect has been moved.
5. When a player thinks that they've found the correct answer, they say "Bzzz" and then they whisper the name of the insect that has been moved into the Pollinator's ear (quietly so that the other Explorers don't hear!).

NB: if more than one Explorer says "Bzzz" at the same time, they take turns whispering their answer into the Pollinator's ear.

1. If the answer is correct, the Explorer or Explorers win an 'Insect' card (the one drawn by the Pollinator and, if there is another winner, they draw the 1st 'Insect' card from the draw pile).

2. If the answer is incorrect, the next player who said "Bzzz" gives their answer. If all the answers whispered are incorrect, the 'Insect' card is placed at the bottom of the draw pile.

The next round then begins: the next player becomes the Pollinator, in a clockwise direction.

Who is the winner?: The first player to collect 5 'Insect' cards wins!

For older children: To increase the level of difficulty, players can choose to move 2 insects (and thus draw 2 cards). In this case, if the answer is correct, the Explorer wins 2 'Insect' cards. If the answer is incorrect or incomplete, the Explorer doesn't win any cards.

For little ones: For younger Explorers and Pollinators, the number of insects and flowers in the game can be reduced.





Spielziel: 5 „Insekten“-Karten erhalten.

Vorbereitung: Legt die 15 Blumen in die Mitte des Tisches. Setzt die 6 Insekten auf 6 verschiedene zufällig ausgewählte Blumen. Mischt die 24 Karten und legt sie verdeckt zwischen die Spieler.

Spielverlauf: Ein Spiel besteht aus mehreren Runden.

- In jeder Runde übernimmt ein Spieler die Rolle als „Nektarsammler“.
- Hinweis: In der ersten Runde beginnt der älteste Spieler als Nektarsammler.
- Die anderen Spieler sind „Kundschafter“.

Verlauf einer Runde:

1. Der oder die Kundschafter prägen sich genau die Position der Insekten auf den Blumen ein, dann drehen sie sich um.
2. Der Nektarsammler zieht eine Karte und setzt das angezeigte Insekt auf eine andere Blume.
3. Wenn er fertig ist, verkündet der Nektarsammler: „1-2-3, umdrehen!“
4. Das ist das Zeichen, dass die Kundschafter sich umdrehen können. Sie müssen nun erraten, welches der Insekten den Platz gewechselt hat.
5. Sobald ein Spieler denkt, die richtige Antwort zu kennen, ruft er „Bsss“ und flüstert dem Nektarsammler ins Ohr (damit die anderen Kundschafter ihn nicht hören!), welches Insekt den Platz gewechselt hat.

Hinweis: Falls mehrere Kundschafter gleichzeitig „Bsss“ machen, flüstern sie einer nach dem anderen dem Nektarsammler ihre Antwort ins Ohr.

1. Wenn die Antwort korrekt ist, erhält der Kundschafter die vom Nektarsammler gezogene „Insekten“-Karte (wenn weitere Kundschafter gewinnen, erhalten sie die jeweils oberste „Insekten“-Karte vom Stapel).

2. Wenn die Antwort falsch ist, darf der Kundschafter, der als nächster „Bsss“ gerufen hat, dem Nektarsammler seine Antwort ins Ohr flüstern. Wenn alle Antworten falsch sind, wird die „Insekten“-Karte zurück unter den Stapel gelegt.

Dann beginnt die nächste Runde: Die Rolle des Nektarsammlers geht im Uhrzeigersinn an den folgenden Spieler über.

Wer gewinnt? Der erste Spieler, der 5 „Insekten“-Karten gesammelt hat, gewinnt!

Für die Größeren: Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, können die Spieler entscheiden, in jeder Runde 2 Insekten zu versetzen (und also 2 Karten zu ziehen). In diesem Fall gewinnt jeder Kundschafter für eine richtige Antwort 2 „Insekten“-Karten. Wenn die Antwort falsch oder unvollständig ist, erhält der Kundschafter keine Karte.

Für die Kleinsten: Für die jüngsten Kundschafter und Nektarsammler kann die Anzahl der im Spiel befindlichen Blumen und Insekten reduziert werden.





Objetivo del juego: ganar 5 cartas "Insecto".



Preparación: colocar las 15 flores en el centro de la mesa. Poner los 6 insectos al azar en 6 flores diferentes. Barajar las 24 cartas y colocarlas boca abajo en el centro.

Desarrollo del juego: el juego se desarrolla en varias manos. En todas ellas:

- Un jugador es nombrado "Recolector".

Nota: en la primera partida, el jugador más mayor empieza como Recolector.

- Los demás jugadores serán "Exploradores".



Desarrollo de la mano:

1. El o los Exploradores observa(n) y memoriza(n) la posición de los insectos en las flores, luego se da(n) la vuelta.
2. El Recolector designado roba una carta y mueve el insecto indicado a otra flor.
3. Una vez terminado el desplazamiento, el Recolector dice en voz alta: "1, 2, 3... ¿Qué bichito es?".
4. Es la señal para que los Exploradores se den la vuelta. Tienen que adivinar qué insecto se ha movido.
5. Cuando un jugador cree haber encontrado la respuesta correcta, grita "Bzzz" y nombra el insecto que se ha movido al oído del Recolector (¡hay que susurrar para que el resto de los Exploradores no escuchen la respuesta!).

Nota: si varios Exploradores hacen "Bzzz" a la vez, susurran su respuesta al oído del Recolector uno tras otro.

1. Si la respuesta es correcta, el o los Exploradores gana(n) la carta "Insecto" (la que ha robado el Recolector y, si hay otro ganador, este roba la 1.ª carta "Insecto" del montón).

2. Si la respuesta es incorrecta, el siguiente jugador que haya gritado "Bzzz" tiene que susurrar su respuesta. Si todas las respuestas susurradas son incorrectas, se vuelve a colocar la carta "Insecto" bajo el montón.

Después, se pasa a la siguiente mano: el rol del Recolector pasa al jugador siguiente, en el sentido de las agujas del reloj.

¿Quién gana?: ¡el primer jugador que consiga 5 cartas "Insecto" ha ganado!

Para los más mayores: para aumentar la dificultad, los jugadores pueden decidir mover 2 insectos (y, por tanto, robar 2 cartas). En ese caso, si la respuesta es correcta, el Explorador gana 2 cartas "Insecto". Si la respuesta es incorrecta o incompleta, el Explorador no gana ninguna carta.

Para los más pequeños: para los Exploradores y Recolectores más jóvenes, se puede reducir el número de flores y de insectos en juego.





Scopo del gioco: ottenere 5 carte "Insetto".



Preparazione: mettere i 15 fiori al centro del tavolo. Posizionare i 6 insetti a caso su 6 fiori diversi. Mischiare le 24 carte e metterle a faccia in giù al centro.

Svolgimento del gioco: il gioco si svolge in diverse manche. Ogni volta:

- Un giocatore assume il ruolo di "Impollinatore".

N.B.: per la prima partita inizia il giocatore più grande in veste di Impollinatore.

- Gli altri sono gli "Esploratori".



Svolgimento di una manche:

1. L'Esploratore o gli Esploratori osservano e memorizzano la posizione degli insetti sui fiori, poi si girano.

2. L'Impollinatore designato pesca una carta e sposta l'insetto indicato su un altro fiore.

3. Una volta terminato lo spostamento, l'Impollinatore annuncia a voce alta: "1,2,3 via!".

4. È il segnale che gli Esploratori possono girarsi. Devono quindi indovinare quale insetto è stato spostato.

5. Quando un giocatore pensa di aver trovato la risposta giusta, urla "Bzzz" e dice quale insetto è stato spostato all'orecchio dell'Impollinatore (bisogna bisbigliare per non far sentire la risposta agli altri esploratori!).

N.B.: nel caso in cui più Esploratori facciano "Bzzz" contemporaneamente, bisbigliano la propria risposta all'orecchio dell'Impollinatore uno dopo l'altro.

1. Se la risposta è corretta, l'Esploratore o gli Esploratori ottengono la carta "Insetto" (quella pescata dall'impollinatore e, se c'è un altro vincitore, quest'ultimo pesca la 1a carta "Insetto" dal mazzo).

2. Se la risposta è sbagliata, il giocatore successivo che ha urlato "Bzzz" bisbiglia la propria risposta. Se tutte le risposte sono sbagliate, rimettere la carta "Insetto" sotto al mazzo.

Poi si passa alla manche successiva: il ruolo dell'Impollinatore passa al giocatore successivo in senso orario.

Chi vince?: Vince il primo giocatore che totalizza 5 carte "Insetto".

Per i più grandi: per aumentare la difficoltà i giocatori possono decidere di spostare 2 insetti (e, quindi, di pescare 2 carte). In questo caso, se la risposta è corretta, l'Esploratore vince 2 carte "Insetto". Se la risposta è sbagliata o incompleta, l'Esploratore non ottiene alcuna carta.

Per i più piccoli: per i più giovani Esploratori e Impollinatori si può diminuire il numero di fiori e di insetti nel gioco.





Objetivo do jogo: ganhar 5 cartas "Inseto".



Preparação: Colocar as 15 flores no centro da mesa. Colocar os 6 insetos aleatoriamente em 6 flores diferentes. Baralhar as 24 cartas e colocá-las viradas para baixo no centro.

Como jogar: o jogo é jogado em várias rodadas. De cada vez:

- Um jogador é designado como "Coletor".

Nota: Na primeira partida, é o jogador mais velho que começa como Coletor.

- Os outros jogadores são os "Exploradores".



Sequência de uma rodada:

1. O(s) explorador(es) observa(m) e memoriza(m) a posição dos insetos nas flores e, em seguida, volta(m)-se.
2. O Coletor designado pega numa carta e move o inseto indicado para outra flor.
3. Quando o movimento estiver concluído, o Coletor diz em voz alta: "1,2,3, Sol outra vez!".
4. É o sinal de que os Exploradores podem voltar-se. Devem então adivinhar qual o inseto que foi deslocado.
5. Assim que um jogador achar que encontrou a resposta certa, grita "Bzzz" e diz o nome do inseto deslocado ao ouvido do Coletor (tem de ser sussurrado para que os outros Exploradores não ouçam a resposta!).

Nota: se vários Exploradores gritarem "Bzzz" ao mesmo tempo, sussurram a sua resposta ao ouvido do Coletor, um após o outro.

1. Se a resposta estiver correta, o(s) Explorador(es) ganha(m) uma carta "Inseto" (a recolhida pelo Coletor e, se houver outro jogador que ganha, o mesmo retira a 1ª carta Inseto do baralho).

2. Se a resposta estiver errada, é o jogador seguinte que gritou "Bzzz" que tem de dar a sua resposta. Se todas as respostas sussurradas estiverem incorretas, a carta "Inseto" é novamente colocada debaixo do baralho.

Depois passa-se para a rodada seguinte: o papel de Coletor é passado para o jogador seguinte, no sentido dos ponteiros do relógio.

Quem ganha? : o primeiro jogador a somar 5 cartas "Inseto" ganha!

Para os mais crescidos: para aumentar a dificuldade, os jogadores podem decidir mover 2 insetos (e, portanto, tirar 2 cartas). Nesse caso, se a resposta estiver correta, o Explorador ganha 2 cartas "Inseto". Se a resposta estiver incorreta ou incompleta, o Explorador não ganha nenhuma carta.

Para os mais pequenos: para os Exploradores e Coletores mais jovens, pode diminuir-se o número de flores e insetos colocados em jogo.





Doel van het spel: 5 insectenkaarten winnen.



Vorbereiding: Leg de 15 bloemen in het midden van de tafel. Plaats de 6 insecten willekeurig op 6 verschillende bloemen. Schud de 24 kaarten en leg ze met de afbeelding naar beneden in het midden.

Spelverloop: Het spel wordt in meerdere rondes gespeeld. In elke ronde:

- Eén speler wordt 'Nectarverzamelaar' genoemd.

NB: Bij het eerste spel begint de oudste speler als Nectarverzamelaar.

- De andere spelers zijn de 'Ontdekkers'.



Verloop van een ronde:

1. De Ontdekkers kijken goed waar de insecten op de bloemen zitten en onthouden dit. Daarna draaien ze zich om.
2. De aangewezen Nectarverzamelaar pakt een kaart en verplaatst het aangeduide insect naar een andere bloem.
3. Als de verplaatsing klaar is, zegt de Nectarverzamelaar hardop: '1-2-3 klaar!'.
4. Dat is het teken dat de Ontdekkers zich weer mogen omdraaien. Ze moeten nu raden welk insect verplaatst is.
5. Zodra een speler denkt het goede antwoord te weten, roept hij 'Bzzz!' en fluistert het verplaatste insect in het oor van de Nectarverzamelaar (zodat de andere Ontdekkers het antwoord niet horen!).

NB: Als meerdere Ontdekkers tegelijk 'Bzzz!' roepen, fluisteren ze om de beurt hun antwoord in het oor van de Nectarverzamelaar.

1. Als het antwoord goed is, wint/winnen de Ontdekker(s) een insectenkaart (de kaart die de Nectarverzamelaar heeft gepakt en als er een andere winnaar is, pakt deze de 1e insectenkaart van de stapel).

2. Als het antwoord fout is, mag de volgende speler die 'Bzzz!' riep zijn antwoord geven. Als alle gefluisterde antwoorden fout zijn, gaat de insectenkaart terug onder de stapel.

Dan begint de volgende ronde: de rol van Nectarverzamelaar gaat met de klok mee naar de volgende speler.

Wie wint: De eerste speler die 5 insectenkaarten verzamelt, wint!

Voor oudere kinderen: Om het spel moeilijker te maken, kunnen de spelers besluiten om 2 insecten te verplaatsen (en dus 2 kaarten te pakken). In dit geval wint de Ontdekker 2 insectenkaarten als het antwoord juist is. Als het antwoord fout of onvolledig is, wint de Ontdekker geen kaarten.

Voor jongere kinderen: Voor de jongste Ontdekkers en Nectarverzamelaars kun je minder bloemen en insecten gebruiken.





Spelets mål: Vinna 5 insektskort.

Spelförberedelse: Lägg ut de 15 blommorna i mitten av bordet. Placera de 6 insekterna på måfå på 6 olika blommor. Blanda de 24 korten och lägg dem i mitten med framsidan nedåt.



Spelets gång: Spelet spelas i flera omgångar. I varje omgång:

- En spelare har rollen som "pollinatör".
- OBS! I det första partiet är det den äldsta spelaren som börjar som pollinatör.
- De andra spelarna är "utforskare".



Så går en omgång till:

1. Utforskarna observerar insekternas placering på blommorna och lägger detta på minnet innan de vänder sig om.
 2. Den utvalda pollinatören drar ett kort och flyttar den angivna insekten till en annan blomma.
 3. När förflyttningen är klar ropar pollinatören med hög röst: "1–2–3, solen skiner!"
 4. Det är signalen till utforskarna att vända sig om. De ska därefter gissa vilken insekt som har flyttats.
 5. När en spelare tror sig ha hittat rätt svar ropar hen "Bzzz" och säger vilken insekt som har flyttats i örat på pollinatören (spelaren måste viska, så att de andra utforskarna inte hör svaret!).
- Obs!** Om flera utforskare ropar "Bzzz" samtidigt, viskar de sitt svar i pollinatörens öra en efter en.
1. Om svaret är rätt vinner utforskaren ett insektskort (det kort som pollinatören drog – påföljande vinnare får det 1:a insektskortet från högen).
 2. Om svaret är fel får nästa spelare som ropade "Bzzz" ge sitt svar. Om alla viskade svar är fel läggs insektskortet tillbaka underst i högen.

Därefter inleds nästa omgång: rollen som pollinatör går över till nästa spelare medurs.

Vem vinner? Den spelare som först samlar 5 insektskort vinner!

För äldre spelare: För att höja svårighetsgraden kan spelarna bestämma sig för att flytta 2 insekter (de drar därmed 2 kort). Om utforskaren svarar rätt vinner hen i detta fall 2 insektskort. Om svaret är fel eller ofullständigt vinner utforskaren inget kort alls.

För de yngsta spelarna: För de yngsta utforskarna och pollinatörerna kan man minska antalet blommor och insekter som ingår i spelet.





Spillets formål: At vinde 5 insektkort.



Forberedelse: Læg de 15 blomster midt på bordet. Placer de 6 insekter tilfældigt på 6 forskellige blomster. Bland de 24 kort og læg dem med billedsiden nedad i midten.

Sådan foregår spillet: Der er flere runder i hvert spil. Hver gang:

- En spiller udpeges som »nektarsamler«.
- NB: I første spil er det den ældste spiller, der starter som nektarsamler.
- De andre spillere er »opdagelsesrejsende«.



Sådan foregår en runde:

1. Den eller de opdagelsesrejsende observerer og memorerer insekternes placering på blomsterne og vender sig derefter om.
2. Den spiller, der er udpeget til at være nektarsamler, trækker et kort og flytter det viste insekt over på en anden blomst.
3. Når insektet er flyttet, siger nektarsamleren højt: »1, 2, 3 – sol!«
4. Det betyder, at de opdagelsesrejsende må vende sig om. De skal nu gætte, hvilket insekt der er blevet flyttet.
5. Så snart en spiller tror, at han eller hun har det rette svar, råber vedkommende »Bzzz« og siger navnet på det flyttede insekt i øret på nektarsamleren (man skal hviske, så de andre opdagelsesrejsende ikke hører svaret!).

NB: Hvis flere opdagelsesrejsende råber »Bzzz« samtidig, hvisker de deres svar i nektarsamlerens øre én ad gangen.

1. Hvis svaret er rigtigt, vinder den eller de opdagelsesrejsende insektkortet (det kort, som nektarsamleren trak – og hvis der er en anden vinder, trækker denne det øverste insektkort fra bunken).
2. Hvis svaret er forkert, er det den næste spiller, der råbte »Bzzz«, som giver sit svar. Hvis alle de hviskede svar er forkerte, lægges insektkortet tilbage nederst i bunken.

Så er det tid til næste runde, og rollen som nektarsamler går videre til den næste spiller – i urets retning.

Hvem vinder? Den første spiller, der får 5 insektkort, vinder!

Til de større børn: For at gøre spillet sværere kan spillerne beslutte at flytte 2 insekter (og altså trække 2 kort). Hvis svaret er korrekt, vinder den opdagelsesrejsende 2 insektkort. Hvis svaret er forkert eller ufuldstændigt, vinder den opdagelsesrejsende ingen kort.

Til de mindste: Til de yngste opdagelsesrejsende og nektarsamlere kan man reducere antallet af blomster og insekter, der er i spil.





Цель игры: выиграть 5 карточек «Насекомое».

Подготовка: Разложите 15 цветков в центре стола. Поместите произвольным образом 6 насекомых на 6 разных цветках. Перемешайте 24 карточки и положите стопку в центр лицевой стороной вниз.

Ход игры: Игра состоит из нескольких раундов. Каждый раз:

- Один из игроков назначается Сборщиком нектара.

NB: в начале игры Сборщиком нектара назначается самый старший игрок.

- Другие игроки становятся Искателями.



Ход раунда:

1. Искатель(-ли) наблюдает(-ют) и запоминает(-ют) расположение насекомых на цветках и затем поворачиваются спиной к столу.

2. Сборщик нектара вытягивает одну карточку из стопки и перемещает изображенного на ней насекомого на другой цветок.

3. Как только насекомое перемещено, Сборщик нектара громко говорит: «Раз-два-три! Солнышко, свети! ».

4. Это означает, что Искатели могут повернуться лицом к столу. Они должны догадаться, какое насекомое было перемещено.

5. Как только один из игроков думает, что догадался, он громко произносит «Б-з-з-з», а затем шепчет на ухо Сборщику нектара название насекомого (он должен говорить шепотом, чтобы другие Искатели не услышали его ответ!).

NB: если несколько Искателей одновременно произносят «Б-з-з-з», то они должны по очереди шепотом назвать насекомое на ухо Сборщику нектара.

1. Если ответ правильный, то Искатель(-ли) выигрывает(-ют) карточку «Насекомое» (то есть карточку, вытянутую Сборщиком нектара; если другой Искатель тоже выиграл, то он берет верхнюю карточку «Насекомое» из стопки).

2. Если первый ответ неправильный, то следующий Искатель, произнесший «Б-з-з-з», должен прошептать свой ответ. Если все ответы неправильные, то карточка «Насекомое» помещается под стопку.

Затем начинается новый раунд, и роль Сборщика нектара переходит по часовой стрелке следующему игроку.

Кто выигрывает? Игрок, первым выигравший 5 карточек «Насекомое», становится победителем!

Версия для самых старших: Чтобы усложнить правила, игроки могут договориться, что будут перемещать сразу 2 насекомых (и, следовательно, брать 2 карточки). В таком случае Искатель, дающий правильный ответ, выигрывает 2 карточки «Насекомое». Если же ответ неправильный или частично правильный, то Искатель не выигрывает ни одной карточки.

Версия для малышей: Для самых маленьких Искателей и Сборщиков нектара можно уменьшить количество цветков и насекомых, используемых в игре.



little**OBSERVATION** bzzz

DJ08561



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com