

FR EN DE
ES IT

MOSQUITO

5-99 ANS • YEARS
AÑOS • JAHRE

PT NL SE
DA RU



FR Contenu • EN Contents
DE Inhalt • ES Contenido
IT Contenuto

MOSQUITO

PT Conteúdo • NL Inhoud
SE Innehåll • DA Indhold
RU Игровой комплект



x 25



x 1



x 1



x 4



x 1



x16



x16



x16



But du jeu : gagner le plus de jetons Coccinelles possible.

Préparation du jeu : on distribue toutes les cartes entre les joueurs. Chaque joueur pose ses cartes devant lui, en pile, face cachée, sans les avoir regardées. Placer la Fleur, le Moustique et la Pomme au centre. Chaque joueur reçoit 1 Abeille qu'il place près de lui à portée de sa main, et 1 jeton Coccinelle.

Déroulement du jeu :

Les joueurs se servent d'une seule main, celle qui retourne la carte.

Les joueurs retournent en même temps la première carte de leur pile.

1- Si 2 joueurs ou plus retournent une carte Moustique, ils doivent, **et seulement eux**, taper sur le Moustique.

2- Si 2 joueurs ou plus retournent une carte Abeille, ils doivent, **et seulement eux**, poser leur Abeille sur la Fleur.

3- Si 2 joueurs ou plus retournent une carte Pomme, **tous les joueurs** essaient d'attraper la Pomme.

4- Si aucune carte n'est en commun, rien ne se passe.

Le joueur le plus rapide reçoit un jeton Coccinelle. Le joueur qui se trompe d'action rend un jeton, s'il en possède.

Les cartes qui viennent d'être retournées sont écartées du jeu. Les joueurs recommencent et retournent la carte suivante.

La partie se termine lorsque les piles de cartes sont épuisées. Les joueurs comptent leurs jetons.

NB.

Dans une partie à 4 joueurs, il peut y avoir une double action de jeux lorsque sont retournées, par exemple, 2 Moustiques et 2 Abeilles, ou 2 Pommes et 2 Abeilles, etc. Tous les joueurs sont alors concernés, mais seuls les 2 joueurs les plus rapides recevront chacun 1 jeton Coccinelle.



Aim of the game: Win as many Ladybird tokens as possible.

Game set-up: Each player places their cards face down in a pile in front of themselves, without looking at them. Place the Flower, Mosquito, and Apple in the centre. Each player takes 1 Bee token, which they place within hand's reach of themselves, and 1 Ladybird token.

Playing the Game:

Players use just one hand, the one that they use to flip the card. Each player flips the top card of their pile at the same time.

1- If 2 or more players flip a Mosquito card, **each of those players** must slam their hand on the Mosquito.

2- If 2 or more players flip a Bee card, **each of those players** must try to place their Bee on the Flower.

3- If 2 or more players flip an Apple card, **all players** must grab the Apple.

4- If all players flip different cards, nothing happens.

The fastest player takes a Ladybird token. If a player makes the wrong move they lose a token, if they have one.

Then, set aside the cards that were flipped. Players continue playing by flipping the next card.

The game ends when the piles of cards are empty. The players count their tokens.

Note:

In a 4-player game, it is possible that players have a double game action to carry out if they flip over, for example: 2 Mosquitoes and 2 Bees, or 2 Apples and 2 Bees, etc. When this happens, all the players must act but only the two fastest players will take 1 Ladybug token.





Ziel des Spiels: So viele Marienkäferchips gewinnen wie möglich.

Spielvorbereitung: Alle Karten werden an die Spieler ausgeteilt.

Die Spieler legen die Karten verdeckt vor sich auf einen Stapel, ohne sie vorher anzuschauen. Die Blume, die Mücke und der Apfel werden in die Mitte gelegt. Jeder bekommt eine Biene, die er gut erreichbar vor sich ablegt, sowie einen Marienkäferchip. Die Spieler decken alle gleichzeitig die oberste Karte ihres Stapels auf.

Spielverlauf:

Es darf nur mit einer Hand gespielt werden: mit derjenigen, die auch die Karten aufdeckt.

Die Spieler decken alle gleichzeitig die oberste Karte ihres Stapels auf.

1- Wenn 2 oder mehr Spieler eine Mückenkarte aufdecken, dann müssen **nur die betreffenden Spieler** auf die Mücke schlagen.

2- Wenn 2 oder mehr Spieler eine Bienenkarte aufdecken, dann müssen **nur die betreffenden Spieler** ihre Biene auf die Blume legen.

3- Wenn 2 oder mehr Spieler eine Apfelkarte aufdecken, müssen **alle Spieler** versuchen, sich den Apfel zu schnappen.

4- Wenn alle Spieler unterschiedliche Karten aufdecken, passiert nichts.

Der Schnellste bekommt einen Marienkäferchip. Wer sich irrt, muss einen Marienkäferchip zurückgeben, sofern er mindestens einen besitzt.

Die bereits aufgedeckten Karten werden beiseitegelegt. Die Spieler fangen wieder von vorne an und setzen das Spiel gleichermaßen fort.

Das Spiel endet, wenn keine Karten mehr übrig sind. Die Spieler zählen ihre gewonnenen Marienkäferchips zusammen.

Bemerkung:

In einer Runde mit 4 Spielern kann es vorkommen, dass mehr als eine Handlung durchzuführen ist, wenn z. B. 2 Mücken und 2 Bienen oder 2 Äpfel und 2 Bienen aufgedeckt werden. Dann sind alle Spieler einbezogen und müssen ihre jeweiligen Handlungen ausführen, wobei nur die zwei schnellsten Spieler jeweils einen Marienkäferchip gewinnen.

Objetivo del juego: ganar el mayor número posible de fichas Mariquitas.

Preparación del juego: se reparten todas las cartas entre los jugadores. Cada jugador coloca sus cartas delante de él, en un montón y bocabajo, sin mirarlas. Se colocan la Flor, el Mosquito y la Manzana en el centro. Cada jugador recibe 1 abeja que coloca cerca de él, al alcance de su mano, y 1 ficha Mariquita.

Desarrollo del juego:

Los jugadores usarán una sola mano, la que da la vuelta a la carta.

A continuación, los jugadores dan la vuelta a la primera carta de su montón al mismo tiempo.

1- Si 2 jugadores o más dan la vuelta a una carta Mosquito, deberán, **solamente ellos**, golpear el Mosquito.

2- Si 2 jugadores o más dan la vuelta a una carta Abeja, deberán, **solamente ellos**, poner su Abeja sobre la Flor.

3- Si 2 jugadores o más dan la vuelta a una carta Manzana, **todos los jugadores** intentarán agarrar la Manzana.

4- Si no se repite ninguna carta, no ocurre nada.

El jugador más rápido recibirá una ficha Mariquita. El jugador que se confunda de acción deberá devolver una ficha, si tiene alguna.

Las cartas que se han dado la vuelta se retiran del juego. Los jugadores vuelven a empezar dando la vuelta a la carta siguiente.

La partida finaliza cuando se acaban los montones de cartas. Los jugadores contarán entonces sus fichas.

Nota:

En una partida de 4 jugadores, puede haber una doble acción de juego cuando se dan la vuelta se dan la vuelta, por ejemplo, 2 Mosquitos y 2 Abejas, o 2 Manzanas y 2 Abejas, etc. En este caso, jugarán todos los jugadores, pero solo los 2 jugadores más rápidos recibirán cada uno 1 ficha Mariquita.





Scopo del gioco: conquistare il maggior numero possibile di gettoni Coccinella.

Preparazione del gioco: si distribuiscono tutte le carte tra i giocatori. Ciascun giocatore dispone le proprie carte davanti a sé, in una pila, a faccia in giù senza averle guardate. Sistemare al centro il Fiore, la Zanzara e la Mela. Ogni giocatore riceve 1 Ape che sistemerà a portata di mano vicino a sé e 1 gettone Coccinella.

Svolgimento del gioco:

I giocatori giocano utilizzando una sola mano, quella che gira la carta.

I giocatori girano nello stesso momento la prima carta della propria pila.

1- Se 2 o più giocatori girano una carta Zanzara, devono, **solamente loro**, battere sulla Zanzara.

2- Se 2 o più giocatori girano una carta Ape, devono, **solamente loro**, posare la loro Ape sul Fiore.

3- Se 2 o più giocatori girano una carta Mela, **tutti i giocatori** devono cercare di afferrare la Mela.

4- Se non viene girata nessuna carta in comune, non accade niente.

Il giocatore più rapido riceve un gettone Coccinella. Il giocatore che sbaglia l'azione, deve restituire un gettone, se ne possiede.

Le carte che sono appena state girate, vengono ritirate dal gioco. I giocatori ricominciano a giocare girando la carta seguente.

La partita è terminata quando sono esaurite le pile di carte. I giocatori contano i propri gettoni.

N.B.

In una partita a 4 giocatori si può verificare una doppia azione di gioco, per esempio, quando vengono girate 2 Zanzare e 2 Api, oppure 2 Mele e 2 Api, ecc. Questo caso interessa tutti i giocatori, ma solamente i 2 giocatori più veloci conquistano 1 gettone Coccinella a testa.



Objetivo do jogo: Ganhar o maior número possível de fichas Joaninhas.

Preparação do jogo: Distribuem-se todas as cartas pelos jogadores.

Cada jogador coloca as suas cartas à sua frente, num monte, com as faces escondidas e sem as ter observado. Colocar a Flor, o Mosquito e a Maçã no centro. Cada jogador recebe uma abelha, que coloca junto a si ao seu alcance, e uma ficha Joaninha.

Decorrer do jogo:

Os jogadores servem-se só de uma mão, a que vira a carta.

Os jogadores viram ao mesmo tempo a primeira carta do seu monte.

1- Se 2 ou mais jogadores viram uma carta Mosquito, eles devem, **e somente eles**, dar uma palmada no Mosquito.

2- Se 2 ou mais jogadores viram uma carta Abelha, eles devem, **e somente eles**, pousar a Abelha sobre a Flor.

3- Se 2 ou mais jogadores viram uma carta Maçã, **todos os jogadores** tentam apanhar a Maçã.

4- Se nenhuma carta estiver em comum, nada acontece.

O jogador mais rápido recebe uma ficha Joaninha. O jogador que se enganar na ação substitui uma ficha, se a possuir.

As cartas que são viradas são retiradas do jogo. Os jogadores recomeçam e voltam a carta seguinte.

A partida termina logo que os montes de cartas se esgotem. Os jogadores contam as suas fichas.

NB. Numa partida de 4 jogadores, pode haver uma dupla ação de jogos quando são virados, por exemplo, 2 Mosquitos e 2 Abelhas, ou 2 Maçãs e 2 Abelhas, etc. Todos os jogadores estão envolvidos, mas somente os 2 jogadores mais rápidos receberão cada um 1 ficha Joaninha.





Doel van het spel: Zoveel mogelijk Lieveheersbeestje-fiches winnen.

Voorbereiding van het spel: Alle kaarten onder de spelers verdelen. Elke speler legt zijn kaarten voor zich neer, op een stapeltje, met het plaatje naar beneden gekeerd, zonder deze te hebben bekeken. Plaats de Bloem, de Mug en de Appel in het midden. Elke speler ontvangt 1 Bij die hij op een plek neerlegt waar hij het gelijk kan pakken; en 1 Lieveheersbeestje-fiche.

Spelverloop:

De spelers maken slechts gebruik van één hand, de hand die de kaart omdraait.

De spelers draaien tegelijkertijd de eerste kaart van hun stapeltje om.

1- Wanneer 2 of meer spelers een Mug-kaart omdraaien, moeten zij, **en alleen zij**, op de Mug slaan.

2- Wanneer 2 of meer spelers een Bij-kaart omdraaien, moeten zij, **en alleen zij**, hun Bij op de Bloem leggen.

3- Wanneer 2 of meer spelers een Appel-kaart omdraaien, moeten **alle spelers** proberen om de Appel te pakken.

4- Wanneer geen enkele kaart gelijk is, gebeurt er niets.

De snelste speler krijgt een Lieveheersbeestje-fiche.. De speler die zich vergist, moet een fiche teruggeven wanneer hij een muntje in zijn bezit heeft.

De kaarten die net zijn omgedraaid worden uit het spel verwijderd. De spelers beginnen opnieuw en draaien de volgende kaart om.

Het spelletje is afgelopen wanneer er geen stapeltjes met kaarten meer zijn. De spelers tellen hun fiches.

NB.

In een spelletje met 4 spelers, kan er een dubbele actie van spellen ontstaan wanneer bijvoorbeeld 2 Muggen en 2 Bijen of 2 Appels en 2 Bijen, enz. zijn omgekeerd. Alle spelers komen dus in actie, maar slechts de 2 snelste spelers ontvangen elk 1 Lieveheersbeestje-fiche.



Spelets mål: Att vinna så många nyckelpigebrickor som möjligt.

Spelförberedelse: Dela ut alla kort till spelarna. Varje spelare lägger sina kort i en hög framför sig, med framsidan nedåt, utan att titta på dem. Lägg blomman, myggan och äpplet i mitten. Varje spelare får 1 bi, som hen lägger inom räckhåll bredvid sig, och 1 nyckelpigebricka.

Spelets gång:

Alla spelare vänder samtidigt upp det översta kortet i sina respektive högar.

Spelarna vänder upp det översta kortet i sin hög på en gång.

1- Om 2 eller flera spelare vänder upp ett myggkort, ska de – **och bara de** – slå på myggan.

2- Om 2 eller flera spelare vänder upp ett bi-kort, ska de – **och bara de** – lägga sitt bi på blomman.

3- Om 2 eller flera spelare vänder upp ett äpplekort, ska **alla spelarna** försöka ta äpplet.

4- Om inga får upp likadana kort händer ingenting.

Den snabbaste spelaren får en nyckelpigebricka. Om en spelare gör fel sak, får hen lämna ifrån sig en bricka, om hen har någon.

De kort som har vänts upp används inte mera. Spelarna fortsätter och vänder upp nästa kort.

Spelet är slut när alla korten i högarna är slut. Spelarna räknar sina brickor.

Obs!

Om man är 4 spelare, kan det komma upp två par samtidigt när det till exempel vänds upp 2 myggor och 2 bin, eller 2 äpplen och 2 bin och så vidare. Då är alla spelarna med i leken men bara de 2 snabbaste får en nyckelpigebricka var.





Spilletets formål: At vinde så mange mariehønebrikker som muligt.

Forberedelse af spillet: Alle kortene deles ud til spillerne. Hver spiller lægger deres kort i en bunke foran sig, med billedsiden nedad, uden at kigge på dem. Blomsten, myggen og æblet anbringes i midten. Hver spiller modtager 1 bi, som han eller hun anbringer i nærheden af sig, og 1 mariehønebrik.

Sådan foregår spillet:

Spillerne må kun bruge én hånd, dvs. den hånd der bruges til at vende kortet.

Spillerne vender det første kort i deres bunke på samme tid.

1- Hvis 2 spillere eller flere vender et myggekort, skal de **(og kun dem)** slå på myggen.

2- Hvis 2 spillere eller flere vender et bikort, skal de **(og kun dem)** anbringe deres bi på blomsten.

3- Hvis 2 spillere eller flere vender et æblekort, skal **alle spillerne** forsøge at få fat i æblet.

4- Hvis ingen af kortene er ens, sker der ingenting.

Den hurtigste spiller får en mariehønebrik. Den spiller, der laver en fejl, skal aflevere en brik (hvis han eller hun har en).

De kort, der vendes, tages ud af spillet. Spillerne fortsætter med at vende det næste kort.

Spillet er færdigt, når der ikke er flere kort i bunken. Spillerne tæller nu deres brikker.

NB:

Hvis der spilles med 4 deltagere, kan der opstå situationer, hvor f.eks. 2 myggekort og 2 bikort eller 2 æblekort og 2 bikort osv. vendes samtidigt. Alle spillerne skal i så fald foretage en handling, men det er kun de 2 hurtigste spillere, der modtager 1 mariehønebrik hver.



Цель игры: выиграть наибольшее количество жетонов “Божья коровка”.

Подготовка к игре: все карты раздаются игрокам. Каждый игрок, не заглядывая в свои карты, кладет их перед собой на стол стопкой, лицевой стороной вниз. Цветок, Комар и Яблоко помещаются в центре стола. Каждый игрок получает 1 жетон “Божья коровка” и одну Пчелу, которую он кладет рядом с собой, чтобы она все время была под рукой.

Ход игры:

Каждый игрок действует только одной рукой – той, которой он переворачивает карты.

Все игроки одновременно переворачивают верхнюю карту своих стопок.

1– Если 2 (или больше) игрокам выпала карта “Комар”, то они **(и никто больше)** должны хлопнуть по Комару.

2– Если 2 (или больше) игрокам выпала карта “Пчела”, то они **(и никто больше)** должны посадить своих Пчел на Цветок.

3– Если 2 (или больше) игрокам выпала карта “Яблоко”, то **все игроки** должны попытаться схватить Яблоко.

4– Если всем игрокам выпали разные карты, то не происходит ничего.

Самый быстрый и ловкий игрок получает жетон “Божья коровка”. Игрок, совершивший неправильное действие, теряет один из своих жетонов (если он у него есть).

Перевернутые карты сбрасываются и более в игре не используются.

После этого игроки вновь одновременно переворачивают верхние карты своих стопок, и так далее. Игра заканчивается, когда в стопках не остается больше карт.

Игроки подсчитывают свои жетоны.

Примечание:

Если в игре участвуют 4 игрока, то возможна ситуация, когда 2 действия одновременно являются правильными: например, если выпали 2 карты “Комар” и 2 карты “Пчела” или 2 карты “Яблоко” и 2 карты “Пчела” и т. д. Тогда все игроки действуют одновременно, но только 2 самых быстрых игрока получают по 1 жетону “Божья коровка”.



@DjecoToys

Two wooden dice are shown, one slightly behind and to the left of the other. They are light brown with black pips. The die in the foreground shows faces with 1, 2, and 3 pips. The die in the background shows faces with 4, 5, and 6 pips.

DJ08469



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