



2↑↑
GAME
LEVELS

basic
2+
anni • years

advanced
4-99
anni • years

Play now, play tomorrow



Luca Bellini - Luca Borsa



Erika Signini



BEE HAPPY!



Siamo felici che abbiate scelto questo prodotto della linea Family Games. Questo gioco aiuta il bambino a sviluppare le sue potenzialità e allo stesso tempo a socializzare; gli insegna ad accettare le regole, a capire nuovi concetti, a risolvere problemi, a mettere in campo le proprie abilità, a imparare dagli altri (adulti o coetanei) e a considerarli per arrivare gradualmente a collaborare con loro. Inoltre è un'occasione per conoscere meglio i vostri bambini e relazionarsi con loro proprio attraverso il gioco.

Materiali

- 12 sagome api - 6 soggetti ripetuti 2 volte
- 36 tessere api - 6 serie distinguibili dal colore del bordo
- 18 gettoni ragnatela con 0, 1 o 2 ragni
- 1 tabellone

Impariamo a giocare insieme

Come prima cosa divertitevi con il vostro bambino a scoprire i materiali del gioco. Prendete le apine e fatele conoscere al bambino. Guardate anche le tessere insieme e spiegate al bambino gli oggetti presenti su di esse.



Scopo del gioco - livello base 2+

Gioco collaborativo di riconoscimento immagini ed associazioni visive per 1/4 giocatori

Completare una serie di 6 tessere con il bordo dello stesso colore (quelle con il bordo rosso rappresentano le api; quelle con il bordo giallo rappresentano gli oggetti che le api possiedono).

Preparazione



Prendete il tabellone e posizionate al centro del tavolo. Prendete una sola serie di sagome api e spargiatele sul tabellone.



Prendete le 2 serie di 6 tessere con bordo rosso e bordo giallo e solo 4 tessere a caso della serie di tessere con bordo arancione.



Mischiate e mettete le tessere a faccia in giù attorno al tabellone. (le immagini rivolte verso il basso).

Come si gioca

Inizia per primo il giocatore più giovane e si prosegue da lui in senso orario.
Il giocatore di turno prende una tessera a caso fra quelle coperte e la gira.



Hai girato una tessera con una sola figura?



ad esempio se hai girato questa tessera cerca la sagoma con l'ape che corrisponde alla tessera girata e falla volare prendendola ed alzandola



Hai girato una tessera con 5 api?



... peccato: qualcosa ha spaventato le api che sono scappate via. Per questo turno non puoi provare a farne volare nessuna.

In qualsiasi caso, la tessera che è stata girata va a formare una fila di tessere dello stesso tipo. (con il bordo dello stesso colore)



Le tessere utilizzate per il gioco base sono di due tipi:

- le tessere ape indicano di prendere la sagoma di quell'ape;
- le tessere oggetto indicano di prendere la sagoma dell'ape che possiede quell'oggetto.



Il turno passa al giocatore successivo che gira una nuova tessera.

Hai vinto!



Quando riuscite a completare un'intera fila di 6 tessere dello stesso tipo fra quelle che hanno una sola figura, avete vinto !!



Hai perso... ma riprova per vincere!



Se sfortunatamente la prima fila a completarsi sarà quella delle tessere con 5 api, purtroppo tutti hanno perso!... sarete più fortunati la prossima volta.



Scopo del gioco - livello avanzato 4+

Gioco di associazioni visive e destrezza per 2/6 giocatori

Prendere le sagome ape in base alle indicazioni delle tessere prima dei vostri avversari.

Preparazione



Prendete il tabellone e posizionate al centro del tavolo.
Prendete tutte le sagome api e spargiatele sul tabellone.

In partite con 2 giocatori si utilizzerà 1 sola serie di sagome



In base al livello di difficoltà con cui volete giocare decidete se utilizzare solo le tessere "facili" (quelle con una sola figura) o le tessere "difficili" (quelle con 5 figure); potete anche decidere di utilizzare tutte le tessere assieme.



Mischiate quindi le tessere che avete deciso di utilizzare e formate una pila.
Mischiate i gettoni ragnatela e metteteli coperti accanto alle tessere.



Le Tessere



Le tessere "Facili" sono di tre tipi:

- le tessere ape indicano di prendere la sagoma di quell'ape;
- le tessere oggetto indicano di prendere la sagoma dell'ape che ha quell'oggetto;
- le tessere «associazione» indicano di prendere la sagoma dell'ape a cui è associato l'oggetto della tessera

le "associazioni" sono: ape regina/trono, ape golosona/alveare, ape aviatore/ manica a vento, ape giardiniera/vaso, ape cucciola/carrozzina e ape operaia/secchio e mattoni



Le tessere "Difficili" sono di tre tipi:

- quelle che rappresentano tutte le api tranne una;
- quelle che rappresentano tutti gli oggetti posseduti dalle api tranne uno
- quelle che rappresentano tutti gli oggetti "associati" tranne uno

nell'esempio: la prima tessera non ha l'ape golosona, la seconda non ha il vasetto di miele e la terza non ha l'alveare... è proprio l'ape golosona che bisogna prendere !!



Come si gioca

Inizia per primo il giocatore più giovane e poi si prosegue da lui in senso orario.
Il giocatore di turno riceve la pila delle tessere.
Quando tutti sono pronti, il giocatore di turno dice "Happy!" e gira velocemente la prima tessera della pila appoggiandola sul tavolo a faccia in su in modo che risulti ben visibile da tutti.



In partite con 5 o 6 giocatori, il giocatore di turno gira contemporaneamente 2 tessere invece di 1



Tutti provano a prendere e "far volare" le sagome delle api indicate dalla tessera appena girata.



Il giocatore o i giocatori che restano senza un'ape...



... sono costretti a prendere un gettone ragnatela a caso che devono tenere segreto agli avversari sino alla fine della partita.



Riposizionate tutte le sagome sul tabellone e scartate le tessere appena utilizzate.
La pila delle tessere passa al giocatore successivo.

Se le tessere non sono sufficienti per giocare un nuovo turno, mischiate quelle già utilizzate e scartate in precedenza.

Hai vinto!

Quando rimangono da assegnare 4 o meno gettoni ragnatela la partita finisce.

Tutti i giocatori girano i loro gettoni ragnatela: vince chi ha collezionato meno ragni. In caso di parità, vince chi ha meno gettoni ragnatela ed in caso di ulteriore parità vi saranno più vincitori.



Potete giocare con "Bee Happy" anche senza il tabellone, distribuendo le sagome per tutta la stanza o in uno spazio aperto.

ES

BEE HAPPY!



Te agradecemos que hayas adquirido este producto de la línea de juegos de mesa Family Games.

Este juego potenciará las habilidades de tu pequeño, y al mismo tiempo, le enseñará a socializarse colaborando con otros jugadores, aceptando las reglas, comprendiendo nuevos conceptos y resolviendo los diferentes problemas y situaciones que se planteen, todo ello a través de sus propias habilidades y la observación del comportamientos de otros jugadores (adultos y niños). Además, es una buena ocasión para conocerle mejor y establecer un fuerte vínculo entre vosotros mediante el juego.

Contenido

- 12 figuras de abejas (6 abejas repetidas 2 veces)
- 36 cartas de abejas (6 series con bordes de diferente color)
- 18 fichas de tela de araña (contienen 0, 1 y 2 arañas)
- 1 tablero

Aprendamos a jugar juntos

Primero de todo, diviértete con tu pequeño descubriendo el contenido del juego y conociendo a las diferentes abejas. Explícale también qué son los objetos que caracterizan a cada una de ellas.



Objetivo del juego - Nivel fácil 2+

Juego de memoria para 1-4 jugadores

Juego colaborativo de reconocimiento de imágenes y asociación visual para 1-4 jugadores.

Preparación



Pon el tablero en el centro de la mesa. Coge un set de 6 abejas diferentes y colócalas sobre el tablero.



Coge 2 sets de cartas "fáciles" (indicadas con los bordes rojos y amarillos) y añade 4 cartas al azar con el borde naranja.



Mezcla las cartas y colócalas boca abajo, alrededor del tablero.

¿Cómo se juega?

Empieza el jugador más joven y una vez finalizado su turno, se continúa en el sentido de las agujas del reloj. El jugador gira una de las cartas puesta boca abajo con anterioridad:



¿Ha salido una carta con un solo objeto?



Si ha salido una carta con un solo dibujo, tendrás que encontrar su figura correspondiente en el tablero y "hacerla volar" cogiéndola del tablero. Después el turno pasa al siguiente jugador.



¿Ha salido una carta con 5 objetos?



Si ha salido una carta con 5 dibujos... Qué lástima: algo les ha espantado y se han escapado. En este turno, no puedes hacer volar a ninguna.

En cualquier caso, las cartas volteadas deben colocarse en fila junto a las de su mismo tipo y color.



Existen 2 clases de cartas:

Cartas de abejas: el dibujo indica exactamente la abeja que hay que encontrar;

Cartas de objetos: el dibujo indica el objeto que lleva la abeja que hay que encontrar.



El turno pasa al siguiente jugador, que tiene voltear una nueva carta.

¡Has ganado!



Cuando consigues descubrir todas las cartas de la misma categoría (con el dibujo de un solo objeto), tú ganas. ¡Bien hecho!



¡Has perdido... pero juega otra vez para ganar!



Si desafortunadamente volteas todas las cartas con 5 objetos, todos perdéis: tendréis más suerte la próxima partida.



Juego de asociación y destreza para 2-6 jugadores.
Encuentra la abeja que se busca.

Preparación



Pon el tablero en el centro de la mesa. Coloca todas las figuras de abeja sobre el tablero.

Si sois 2 jugadores, utiliza solo un set de 6 abejas diferentes



Según el nivel de dificultad en el que queráis jugar, decidid si usáis las cartas "fáciles" (las que tienen un solo objeto) o las difíciles (las que tienen 5 objetos); también podéis utilizar todas las cartas.



Después barajad las cartas que vais a utilizar para el juego; barajad también las fichas de tela de araña y ponedlas boca abajo.



Cartas



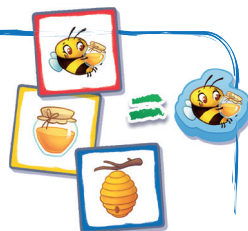
Existen 3 tipos de cartas FÁCILES:

Cartas de abejas: el dibujo indica exactamente la abeja que hay que encontrar;

Cartas de objetos: el dibujo indica el objeto que lleva la abeja que hay que encontrar.

Cartas de "asociación": el dibujo muestra un objeto relacionado con la abeja que hay que encontrar.

Las "asociaciones" son: abeja reina/trono, abeja golosa/colmena, abeja aviadora/cono de viento, abeja jardinera/macetero, abeja bebé/carrito de paseo y abeja obrera/cubo y ladrillo.



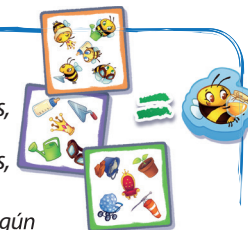
Existen 3 tipos de cartas DIFÍCILES:

Cartas que contienen todas las abejas, excepto una;

Cartas que contienen todos los objetos que poseen las abejas, excepto uno;

Cartas que contienen todos los objetos asociados a las abejas, excepto uno.

Ejemplo: la primera carta no tiene el dibujo de la abeja golosa, la segunda no tiene ningún tarro de miel y la tercera no tiene ninguna colmena... ¡tienes que encontrar la abeja golosa!



¿Cómo se juega?

Empieza el jugador más joven y una vez finalizado su turno, se continúa en el sentido de las agujas del reloj. El jugador coge el montón de cartas.

Cuando todos los jugadores están preparados, el jugador dice "Happy!" y da la vuelta rápidamente a la primera carta del montón, dejándola sobre el tablero para que todos puedan verla.

En las partidas con 5 ó 6 jugadores, se descubren 2 cartas simultáneamente, en vez de 1.



Todos los jugadores deben intentar "volar" las abejas indicadas por las cartas y cogerlas del tablero.



El jugador o jugadores que no consigan coger una...



...abeja reciben una ficha de tela de araña que no debe mostrarse al resto de jugadores hasta finalizar la partida.



Volved a colocar las figuras de abejas en el tablero y descartad las cartas volteadas.

El montón de cartas pasa al siguiente jugador, respetando el sentido de las agujas del reloj.

Si las cartas no son suficientes para jugar un nuevo turno, barajad las que ya habéis descartado con anterioridad para poder seguir jugando.

¡Has Ganado!

Cuando solo quedan 4 o menos fichas de tela de araña, el juego termina.

Todos los jugadores tendrán que girar sus fichas de tela de araña: el jugador con menos arañas en total, gana. En caso de empate, gana el jugador que tenga menos fichas de tela de araña; si vuelve a haber empate, habrá varios ganadores.



Puedes jugar con este juego de mesa incluso fuera del tablero, colocando las abejas por la habitación o el espacio en el que os encontréis.

PT

BEE HAPPY!



Estamos felizes por ter escolhido este jogo da linha de jogos de tabuleiro Chicco: Family Games.

Este é um jogo que ajuda a criança a desenvolver as suas capacidades e ao mesmo tempo a aprender a sociabilizar; ajuda a aceitar as regras, a conhecer novos conceitos, a resolver problemas, a testar as suas capacidades, a aprender com os outros (adultos e crianças) e gradualmente a colaborar em equipa. Além disso, é uma excelente oportunidade para conhecer melhor o seu filho e estabelecer um vínculo emocional enquanto jogam.

Conteúdo

- 12 silhuetas de abelha (6 silhuetas de abelhas repetidas duas vezes)
- 36 cartões de abelhas (6 tipos de cartões com cores diferentes no contorno)
- 18 fichas teias de aranha com 0, 1 ou 2 aranhas
- 1 tabuleiro

Vamos aprender a jogar

Primeiro que tudo, divirta-se com o seu filho enquanto descobrem o conteúdo do jogo e conhecem as diferentes abelhas. Veja todo o conteúdo e explique à criança o que representam.



Objetivo do jogo - nível básico 2+

Jogo de Memória de 1 a 4 jogadores.

Jogo colaborativo para reconhecimento de imagens e associação visual para 1 a 4 jogadores

Configuração



Coloque o tabuleiro no meio da mesa. Escolha 6 abelhas diferentes e espalhe-as no tabuleiro.



Tire 2 cartões "fáceis" de abelhas com o contorno em vermelho e amarelo e adicione 4 cartões aleatórios com o contorno em laranja.



Baralhe os cartões e coloque-os com a imagem para baixo.

Como jogar

O jogador mais novo inicia o jogo e depois dá a vez ao jogador seguinte através do sentido dos ponteiros do relógio. O jogador tira um dos cartões virados para baixo aleatoriamente e vira o cartão para cima:



Virou um cartão com apenas uma figura?



Se virou um cartão com apenas 1 abelha, em seguida, procure a abelha correspondente e "faça-a voar" recolhendo-a. A vez passa para o jogador seguinte.



Virou um cartão com 5 abelhas?



Se virou um cartão com 5 abelhas.. é uma pena: algo as assustou e as fez voar. Nesta volta, já não poderá fazer nenhuma abelha voar.

Em qualquer caso, o cartão virado é posicionado com outro do mesmo tipo e cor.



Existem dois tipos de cartões:

- Cartões de abelha, que indicam recolher a abelha representada no cartão;
- Cartões com objetos, que indicam recolher a abelha que usa esse objeto ou que é representada por ele.



A vez passa ao próximo jogador, que retira um novo cartão.

Ganhou!



Quando completar uma linha inteira de 6 cartões do mesmo tipo entre aqueles cartões que têm apenas uma imagem, ganhou. Parabéns!



Perdeu... mas tente novamente para ganhar!



Se, infelizmente, encontrou 4 cartões com contorno laranja primeiro que os cartões com contorno amarelo ou vermelho, perdeu: terá mais sorte no próximo jogo.



Configuração



Coloque o tabuleiro no meio da mesa. Pegue em todas as abelhas e coloque-as aleatoriamente no tabuleiro.

Com 2 jogadores, vai usar apenas 1 abelha



Com base no nível de dificuldade que quiser jogar, decida se deve usar apenas cartões "fáceis" (aqueles com apenas uma imagem) ou "difíceis" (aqueles com 5 imagens); também pode decidir usar todos os cartões juntos.



Em seguida, baralhe os cartões que decidiu usar; baralhe também as fichas com as teias de aranha e coloque todos os cartões e fichas virados para baixo.



Cartões



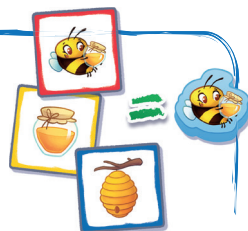
Três tipos de cartões FÁCEIS:

Os cartões com as abelhas indicam, ir buscar a silhueta da abelha correspondente;

Os cartões objeto indicam ficar com a abelha que usa esse objeto ou que é representada por ele;

Os cartões de "associação" indicam levar a abelha ao objeto que está relacionado.

As "associações" são: abelha rainha / trono; pote de mel / colmeia, abelha aviadora / óculos de aviador, abelha jardineira / vaso de flores, abelha bebé / biberão, abelha construtora / tijolos e balde com cimento.



Três tipos de cartões DIFÍCEIS:

Cartões que representam todas as abelhas, exceto uma;

Cartões que representam todos os objetos, exceto um;

Cartões "associação" de objetos, exceto um;

Exemplo: o primeiro cartão não tem a abelha gulosa, o segundo não tem o pote de mel e o terceiro não tem a colmeia ... recolhe uma abelha!



Como jogar

O jogador mais novo inicia o jogo e depois dá a vez ao jogador seguinte através do sentido dos ponteiros do relógio.

O jogador ativo recebe uma pilha de cartas.

Quando todos estiverem prontos, o jogador atual diz "Feliz!" e retira rapidamente o primeiro cartão da pilha, deixando-o na mesa virado para cima.



Nos jogos com 5 ou 6 jogadores, o jogador ativo vira simultaneamente 2 cartões em vez de 1.



Todos os jogadores devem pegar nas abelhas indicadas no cartão que é virado.



Os jogadores que permanecem sem uma abelha são forçados a ficar com uma ficha aleatória com teia de aranha que deve ser mantida em segredo para os seus adversários até ao final do jogo.



Substitua todas as silhuetas de abelhas na tabuleiro e descarte os cartões usados.

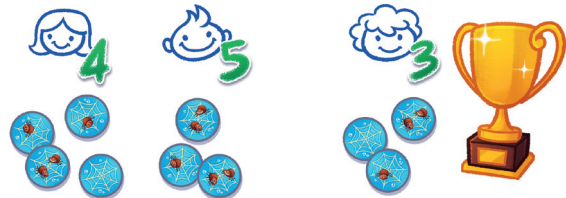
A pilha de cartões passa para o próximo jogador no sentido dos ponteiros do relógio.

Se os cartões não forem suficientes para jogar uma nova ronda, baralhe os que foram utilizados e descartados e use-os outra vez.

Ganhaste!

Quando apenas 4 ou menos fichas de teias de aranha permanecerem sem serem recolhidas, o jogo termina.

Todos os jogadores viram as suas fichas de teias de aranha: o jogador que colecionou menos aranhas ganha. Em caso de empate, o jogador que tem menos fichas de teias de aranha e, em caso de empate adicional, há vários vencedores.



É possível jogar com "Abelhas Felizes" sem tabuleiro, distribuindo as abelhas ao redor da sala ou em um espaço aberto.

BEE HAPPY!



Thank you for choosing this item of the Family Games Line- This game helps your baby develop their skills as well as learning how to socialise; it helps them to accept rules, learn new concepts, solve problems, test their skills learning from others (both adults and peers) and gradually learn how to play with them. Furthermore, playing gives you the opportunity to get to know your child even more and establish a deeper relationship with them while playing.

Materiali

- 12 bees (6 bees repeated twice)
- 36 bee tiles (6 sets with different borderline colors)
- 18 spider web tokens (with 0; 1; 2 spiders)
- 1 board

Let's learn how to play

First of all, have fun with your baby while discovering the games content and getting to know the different bees. Also have a look with them and explain to the child objects which characterise them.



Aim of the game - basic level 2+

Collaborative game for image recognition and visual association for 1 to 4 players.
Memory game from 1 up to 4 players

Set up



Place the board in the middle of the table. Take a series of 6 different bees and spread them on the board.



Take 2 sets of "easy" tiles with red and yellow borders and add 4 random tiles with orange borders.



Shuffle the tiles and place them around the board face down.

How to play

The youngest player starts, then play clockwise. The player takes a random tile from those face down and turns it up:



Did you draw a tile with just a figure?



If you find a tile with just 1 figure, then search for the corresponding bee and "make it fly" taking it up. The turn passes to the next player.



Did you draw a tile with 5 bees?



If you find a tile showing all 5 bees... what a pity! Something scared them away! For this turn, you can't try to make any one fly.

In any case, the turned tile is then positioned with the other of same type and colour.



- There are 2 kinds of tiles:

-Bee tiles, which indicate to take the shown bee;

-Object tiles, which indicate to take the bee which wears that object or which is represented by it.



Turn passes to next player, who draws a new tile.

You Won!



When you complete an entire line of 6 tiles of the same type compared to those with just one image, you win, well done!



You lost... But try again to win!



If unfortunately the first complete line is the one of tiles with 5 bees, everyone loses: you will be luckier next time.



Visual association and dexterity game for 2/6 players.

Take the bee indicated by the tile.

Set Up

Place the board in the middle of the table. Take all the bees and randomly put them on the board.

With 2 players, you will use just a series of bees



Based on difficulty level you want to play, decide whether to use just "easy" tiles (those with just an image) or "difficult" tiles (those with 5 images); you can also decide to use all the tiles together.



Then, shuffle the tiles you decided to use; shuffle also the web token and put them face down near the tiles.

**Tiles**

Three kinds of EASY tiles:

- The bee tiles indicate to take the shape of that bee;
- The object tiles indicate the object to take the bee who has that object;
- The "association" tiles indicate to take the bee to which the object is related

"Associations" are: queen bee/throne, greedy bee/beehive, aviator bee/windsock, gardener bee/vase, young bee/pram and laborer bee/brick and bucket.



Three kind of HARD tiles:

- Tiles representing all the bees except one;
- Tiles representing all items possessed by the bees, except one;
- Tiles representing all "associated" objects, except one

Example: first tile has no greedy bee, the second one doesn't have any honey jars, and the third has no beehives... you have to take greedy bee!



How to play

The youngest player starts and then the others in a clockwise direction.

The active player receives the pile of tiles.

When everyone is ready, the current player says "Happy!"

And runs quickly the first tile of the stack, resting it on the table face up so that it is clearly visible to all.



In games with 5 or 6 players, the active player turns simultaneously 2 tiles instead of 1.



All the players try to get to "fly" the bees indicated by tiles turned just taking them and raising them.



The player or players who remain without a bee...



...is forced to take a token web at random which must be kept secret to their opponents until the end of the game.



Replace all the bee shapes on the board and discard the tiles used.

The stack of tiles is then passed to the next player clockwise.

If there are not enough tiles to play a new round, shuffle those already used and discarded earlier.

You won!

When just 4 or less web tokens are left, the game ends.

All players turn over their spider web tokens: the player who has collected less spiders wins. In case of a tie, the player who has fewer spider web tokens and in case of further tie there are several winners.



You can play with bee happy even without the board, distributing the bees around the room or in an open space.

FR

BEE HAPPY!



Nous vous remercions d'avoir choisi notre jeu de société. Ce jeu permettra à votre enfant de développer ses compétences et sa capacité de socialisation. À travers le jeu, il apprend à respecter des règles, découvre de nouveaux concepts, résout des problèmes, met ses compétences à l'épreuve, apprend des autres (tant des adultes que de ses pairs) et développe progressivement sa capacité à collaborer et à jouer en équipe. De plus, les jeux de société permettent de mieux se connaître les uns les autres et de créer des liens relationnels tout en s'amusant.

Contenu du jeu

- 12 abeilles (6 paires d'abeilles)
- 36 cartes abeilles (6 séries de cartes aux contours de couleurs différentes)
- 18 jetons toile d'araignées (avec 0, 1 ou 2 araignées)
- 1 plateau de jeu

Apprenons à jouer

Avant toute chose, amusez-vous avec votre enfant à découvrir le contenu du jeu et faire connaissance avec les différentes abeilles. Prenez aussi le temps de regarder avec eux et leur expliquer les fonctions des objets qui caractérisent chaque abeille.



Règles de jeu - Niveau Débutant à partir de 2+

Jeu collaboratif avec reconnaissance d'images et associations visuelles, de 1 à 4 joueurs

Jeu de mémoire - 1 à 4 joueurs

Mise en place



Positionnez le plateau de jeu au centre de la table. Prenez une série de 6 abeilles différentes et répartissez-les sur le plateau.



Préparez 2 séries de cartes « faciles », avec les contours rouge et jaune, auxquelles vous ajouterez 4 cartes à contour orange, choisies au hasard.



Mélangez l'ensemble des cartes et placez-les autour du plateau, faces retournées.

Comment jouer

Le plus jeune des joueurs commence la partie, les suivants jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur retourne une carte au hasard:



La carte tirée représente seulement une image ?



Si vous tombez sur une carte avec une seule image, cherchez l'abeille correspondante sur le plateau et faites la « voler » en la soulevant dans les airs. Le tour passe au joueur suivant.



La carte tirée représente 5 abeilles ?



Si vous tombez sur une carte représentant 5 abeilles... Dommage: quelque chose les a effrayées et elles se sont envolées. Pour ce tour, vous pouvez faire voler l'abeille de votre choix.

Dans tous les cas, la carte retournée doit être placée avec les autres cartes du même genre et de la même couleur.



Il y a 2 types de cartes :

Cartes Abeille, représentant l'abeille à prendre sur le plateau
Cartes Objet, chaque abeille possède un objet, Retrouvez-le pour prendre l'abeille qui le porte sur le plateau.



Le tour passe au joueur suivant qui tire une nouvelle carte.

C'est gagné !



Quand vous avez complété une série de 6 cartes de la même couleur, représentant une seule image, c'est gagné, bravo!



C'est perdu... Rejouez pour gagner !



Si malheureusement la première série de cartes complétée est celle représentant 5 abeilles, tout le monde a perdu, vous aurez plus de chance la prochaine fois.



Jeu d'association visuelle et de dextérité - 2 à 6 joueurs
Retrouvez l'abeille indiquée sur la carte.

Mise en place



Positionnez le plateau de jeu au centre de la table. Prenez toutes les abeilles et déposez-les aléatoirement sur le plateau.

Pour 2 joueurs, utilisez seulement une série d'abeilles



Selon le niveau de difficulté de jeu souhaité, choisissez les cartes « faciles » (celles avec une seule image) ou les cartes « difficiles » (celles regroupant 5 images par carte) ; vous pouvez également décider de les utiliser toutes ensemble.



Mélangez l'ensemble des cartes sélectionnées, mélangez également les jetons Toile d'araignées et placez-les près du plateau, faces retournées.



Cartes



Trois types de cartes **FACILES** :

Les cartes Abeille, représentant l'abeille à prendre sur le plateau ;

Les cartes Objet, représentant un objet porté par l'abeille à prendre sur le plateau ;

Les cartes "Association", indiquant un objet pouvant être associé à l'abeille à prendre sur le plateau



Les "Associations" sont : reine des abeilles/trône, abeille gourmande/ruche, abeille aviatrice/manche à air, abeille jardinière/vase, bébé abeille/landau, abeille ouvrière/brique et seu



Trois types de cartes **DIFFICILES** :

Les cartes représentant toutes les abeilles sauf une ;

Les cartes représentant tous les objets portés par les abeilles, sauf un ;

Les cartes représentant tous les objets "associés", sauf un.



Exemple : La première carte ne présente pas l'abeille gourmande, la seconde n'a pas de pot de miel, la troisième n'a pas de ruche... L'abeille à trouver sur le plateau est l'abeille gourmande !

Comment jouer

Le plus jeune des joueurs commence la partie, les suivants jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur reçoit la pile de cartes.

Quand tout le monde est prêt, le joueur dit « Happy ! » et tire rapidement la première carte de la pile et la dépose sur la table, face vers le haut, visible de tous.



Dans une partie à 5 ou 6 joueurs, deux cartes doivent être simultanément tirées.



Tous les joueurs essaient d'attraper et de faire "voler" les abeilles indiquées par les cartes tirées.



Le ou les joueurs qui n'ont pas trouvé l'abeille...



...doivent tirer un jeton Toile d'araignées au hasard, sans dévoiler aux autres joueurs la face du jeton, jusqu'à la fin du jeu.



Reposez toutes les abeilles sur le plateau de jeu et réservez la carte tirée sur le côté.

La pile de cartes passe au joueur suivant pour le prochain tour.

S'il n'y a pas suffisamment de cartes disponibles pour un nouveau tour, mélangez les cartes utilisées précédemment.

C'est gagné !

Quand il ne reste que 4 jetons Toile d'araignées ou moins, le jeu est terminé.

Tous les joueurs retournent leurs jetons Toile d'araignées : le joueur qui a récolté le moins d'araignées sur ses jetons a gagné. En cas d'égalité, le joueur ayant le moins de jetons Toile d'araignées gagne et en cas de multiples égalités, plusieurs vainqueurs sont déclarés.



Il est possible de jouer à Bee Happy sans plateau de jeu, en dispersant les abeilles dans une pièce ou en extérieur.

PL

BEE HAPPY!



Dziękujemy, że wybrali Państwo ten produkt z linii Family Games. Jest to gra, która pomaga dziecku rozwijać swoje umiejętności, a jednocześnie wspiera nawiązywanie więzi społecznych: akceptowanie zasad, uczenie się nowych pojęć, rozwiązywanie problemów, wypróbowywanie swoich umiejętności, uczenie się od innych (zarówno dorosłych, jak i dzieci), a stopniowo także współpracy z nimi. Jest to też okazja dla Państwa do coraz lepszego poznawania swojego dziecka i pogłębiania wzajemnych relacji poprzez wspólną zabawę.

Materiały

12 modeli pszczoł (6 par pszczoł)
36 kartoników (6 serii z obwódkami w różnych kolorach)

18 żetonów z pajęczą siecią (bez pająka, z jednym pajakiem lub dwoma)
1 plansza

Nauczmy się, jak grać razem

Już samo poznawanie zawartości gry i poszczególnych jej elementów samo w sobie może być świetną zabawą. Można także wspólnie obejrzeć kartoniki i wyjaśnić dziecku, co się na nich znajduje.



Cel gry - Poziom podstawowy 2+

Gra typu memory dla 1–4 graczy

Gra kooperacyjna oparta na rozpoznawaniu obrazów i kojarzeniu wizualnym dla 1–4 graczy

Przygotowanie



Umieść planszę na środku stołu. Weź serię sześciu różnych pszczoł i rozłóż je na planszy.



Weź dwie serie „łatwych” kartoników z czerwonymi i żółtymi obwódkami i dodaj cztery losowo wybrane kartoniki z pomarańczową obwódką.



Przetasuj kartoniki i ułóż je wokół planszy obrazkami do dołu.

Jak grać

Zaczyna najmłodszy gracz, następnie kolejka przechodzi dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Gracz bierze dowolny z kartoników leżących obrazkiem do dołu i odkrywa go:



Czy wylosowany kartonik przedstawia tylko jedną postać?



Jeśli na kartoniku znajduje się tylko jedna postać, trzeba wyszukać model takiej samej pszczoły i podnieść ją, naśladując lot owada. Kolejka przechodzi na kolejnego gracza.



Czy na wylosowanym kartoniku znajduje się pięć pszczoł?



Gdy odkryty kartonik przedstawia wszystkie pięć pszczoł... Jaka szkoda: coś je przestraszyło i wszystkie odleciały. Żadna z nich nie może samodzielnie polatać.

W każdym przypadku odkryty kartonik układa się następnie obok innych tego samego rodzaju (z obwódką tego samego koloru).



W grze na poziomie podstawowym wykorzystuje się dwa rodzaje kartoników:

- kartoniki z pszczołami – należy wziąć model przedstawionej na nich pszczoły;
- kartoniki z przedmiotami – należy wziąć pszczołę przedstawioną z tym przedmiotem.



Kolejka przechodzi na kolejnego gracza, który odkrywa nowy kartonik.

Wygraliście!



Gdy ułożycie całą linię, składającą się z sześciu kartoników tego samego typu spośród tych, na których jest tylko jeden obrazek, wygraliście, gratulacje!



Przegraliście... Ale spróbujcie jeszcze raz, by wygrać!



Jeśli pierwszym ułożonym szeregiem jest ten składający się z kartoników z pięcioma pszczołami, wszyscy przegrywają – następnym razem będziecie mieć więcej szczęścia.



Cel gry – Poziom zaawansowany 4+

Gra na kojarzenie wizualne i gra zręcznościowa dla 2–6 graczy.

Gra polega na tym, by wziąć obrazek przedstawiający pszczołę zgodnie z oznaczeniem na kartoniku, zanim zrobią to przeciwnicy.

Przygotowanie



Umieść planszę pośrodku stołu. Weź wszystkie pszczoły losowo rozłóż je na planszy.

(Jeśli jest dwóch graczy, można użyć jednej serii pszczoł).



W zależności od tego, jaki ma być poziom trudności gry, można zdecydować się na użycie jedynie „łatwych” kartoników (z jednym obrazkiem) lub „trudnych” kartoników (z pięcioma obrazkami); można też użyć wszystkich kartoników razem.



Następnie należy przetasować wybrane kartoniki, następnie przetasować żetony z pajęczą siecią i położyć je obrazkami do dołu w pobliżu kartoników.



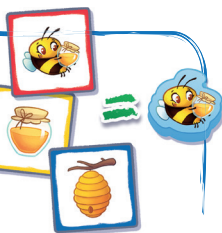
Kartoniki



Trzy rodzaje ŁATWYCH kartoników:

- kartoniki z pszczołami – podnosimy model tej właśnie pszczoły;
- kartoniki z przedmiotami – oznaczają, że trzeba znaleźć model pszczoły, która ma ten właśnie przedmiot;
- kartoniki ze skojarzeniami – oznaczają, że trzeba znaleźć model pszczoły, z którą przedmiot jest powiązany.

Skojarzenia są następujące: królowa matka/tron, pszczoła łasuch/ul, pszczoła lotnik/wskaźnik kierunku wiatru, pszczoła ogrodnik/doniczka, mała pszczołka/wózek oraz pszczoła robotnica/cegła i wiadro.



Trzy rodzaje TRUDNYCH kartoników:

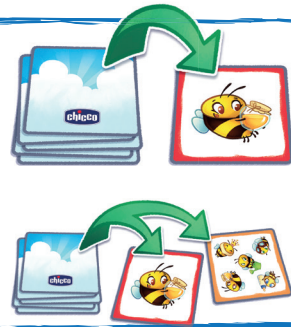
- kartoniki przedstawiające wszystkie pszczoły oprócz jednej;
- kartoniki przedstawiające wszystkie przedmioty pszczoł oprócz jednego;
- kartoniki przedstawiające wszystkie skojarzenia z pszczołami oprócz jednego;

Przykład: na pierwszym kartoniku nie ma pszczoły łasucha, na drugim nie ma słoika z miodem, a na trzecim ula... trzeba wziąć pszczołę łasucha!



Jak grać

Rozpoczyna najmłodszy gracz, następnie kolejka przechodzi zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Aktualny gracz otrzymuje stos kartoników. Gdy wszyscy są gotowi, gracz ten mówi „Happy!” i szybko wyciąga pierwszy kartonik ze stosika, kładąc go na stole obrazkiem do góry, tak by wszyscy dobrze widzieli.



Gdy w grze uczestniczy pięciu lub sześciu graczy, aktualny gracz odwraca jednocześnie dwa kartoniki zamiast jednego.



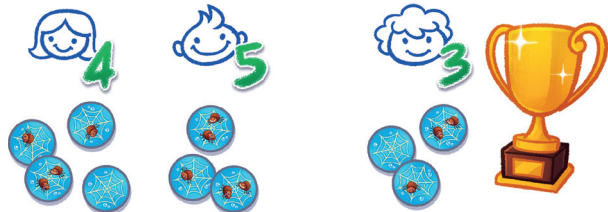
Wszyscy gracze starają się „poderwać do lotu” wskazane na kartonikach pszczoły podnosząc je z planszy. Gracz lub gracze, którzy pozostaną bez pszczoły, są zmuszeni wylosować żeton z pajęczą siecią, którego nie należy ujawniać przeciwnikom aż do końca gry.



Wszystkie pszczoły należy odłożyć na planszę, a wykorzystane kartoniki odłożyć na bok. Stos kartoników przechodzi do rąk następnego gracza zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Jeśli jest za mało kartoników do kolejnej rundy, trzeba przetasować te już użyte i odłożone na bok.

Wygraliście!

Gra kończy się, gdy zostaną cztery żetony z pajęczą siecią lub mniejsza ich liczba. Wszyscy gracze odwracają swoje żetony: wygrywa ten, kto zebrał najmniej pająków. Jeśli jest remis, wygrywa gracz z najmniejszą liczbą żetonów; jeśli i pod tym względem jest remis, grę wygrywa kilku graczy.



W grę można grać także bez planszy, rozkładając pszczoły w pomieszczeniu lub nawet na otwartej przestrzeni.

ΒΕΕ ΗΑΡΡΥ!



Ευχαριστούμε που διαλέξατε το παιχνίδι αυτο απο την σειρά Family Games.

Το παιχνίδι θα βοηθήσει το μωρό σας να αναπτύξει τις ικανότητές του καθώς επίσης και την κοινωνικότητά του, θα το βοηθήσει να δέχεται κανόνες, να αναπτύξει την αντίληψη του, να λύνει προβλήματα, να επιδειξει τις ικανότητες του μαθαίνοντας απο τους άλλους (και απο τους μεγάλους αλλα και απο τους συνομήλικους) και βαθμιαία θα μάθει να συνεργάζεται μαζί τους. Επίσης, είναι και μια ευκαιρία για σας να καταλάβετε καλύτερα το παιδί σας και να δημιουργήσετε μια πιο στενή επαφή μαζί του κατά την διάρκεια του παιχνιδιου.

Περιεχόμενα

12 μέλισσες (6 μέλισσες Χ2)
36 κάρτες με μέλισσες (6 σετ με διαφορετικό χρωματικό περιθώριο)

18 κάρτες με αραχνούλες (με 0, 1, 2 αραχνούλες)
1 πίνακας

Ας μάθουμε πως παίζεται

Πρώτα από όλα, πιάστε καλά με το μωρό σας καθώς ανακαλύπτετε το περιεχόμενο του παιχνιδιου και μάθετε τα διαφορετικά ειδη μελισσών. Εξερευνήστε μαζί τους το παιχνιδιαι και εξηγήστε του τα αντίκειμενα που χαρακτηρίζουν το παιχνίδι.



ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ – ΒΑΣΙΚΟ LEVEL

2+

Παιχνίδι μνήμης για 1 μεχρι 4 παίκτες

Παιχνίδι συνεργασίας, αναγνώριση εικόνων και οπτική επαφή για 1 μεχρι 4 παικτες

ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗ



Τοποθετήστε τον πίνακα στη μέση του τραπεζιού. Πάρτε μια σειρά απο 6 διαφορετικές μέλισσες και αφήστε τις πανω στον πίνακα



Πάρτε 2 σετ απο τις 'εύκολες' κάρτες με το κόκκινο και το κίτρινο περιθώριο και προσθέστε 4 τυχαίες κάρτες με πορτοκαλί περιθώριο.



Ανακατέψτε τις κάρτες και τοποθετήστε τις στον πίνακα ανάποδα.

Πως παίζεται

Παίζει πρώτος ο μικρότερος σε ηλικία παίκτης και μετα συνεχίζει ο επόμενος στην σειρά (με την φορά του ρολογιού). Ο παίκτης παίρνει μια τυχαία κάρτα απο αυτά που βρίσκονται ανάποδα στο πίνακα και την γυρίζει



Τράβηξες κάρτα με μια φιγούρα μονο ?



Αν βρεις μια κάρτα με μονο 1 φιγούρα, τότε ψάξτε την ανάλογη μέλισσα και 'καντε την να πετάξει'. Η σειρά περνάει στον επόμενο παίκτη.



Τράβηξες κάρτα με 5 μέλισσες



Αν βρεις κάρτα με 5 μέλισσες .. τι κρίμα !! Καπι τις φόβησε και τις εκανε να πετάξουν μακριά!! Δεν μπορείς να κάνεις καποιον να πετάξει, αυτη τη φορά.

Η αναποδογυρισμένη κάρτα τοποθετείται μαζί με τη αλλη που είναι του ίδιου τύπου και χρώματος.



Υπάρχουν 2 ειδών κάρτες:

- Κάρτες με μέλισσα, που υποδεικνυει την μέλισσα που πρέπει να πάρεις
- Κάρτες με αντικείμενα, που αναφέρει την μέλισσα που φοράει το οποίο υπάρχει πανω στην κάρτα



Η σειρά περνάει στον επόμενο παίκτη, ο οποίος 'τραβάει' μια καινούργια κάρτα

ΝΙΚΗΣΕΣ !



Αν τελειώσεις μια ολόκληρη σειρά απο 6 κάρτες του ίδιου τύπου συγκρίνοντας με αυτες που εχουν μονο 1 φιγούρα, εχεις κερδίσει.



ΕΧΑΣΕΣ ... αλλά προσπάθησε ξανά να κερδίσεις



Αν η πρώτη ολοκληρωμένη σειρά είναι οι κάρτες με τις 5 μέλισσες, τότε ολοι χάνουν. Θα εισαι πιο τυχερός την επόμενη φορά



Οπτική επαφή και παιχνίδι δεξιοτήτων για 2/6 παίκτες
 Πάρτε την μέλισσα που υποδεινύεται απο την κάρτα.

ΣΤΗΣΙΜΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Τοποθετήστε τον πίνακα στην μέση του τραπεζιού. Πάρτε όλες τις μέλισσες και τοποθετήστε τις τυχαία πανω στον πίνακα

(με 2 παίκτες, θα χρησιμοποιήσετε μόνο μια σειρά απο μέλισσες)



Αναλογα με βαθμό δυσκολίας που θέλετε να έχει το παιχνίδι,, αποφασίστε αν θα χρησιμοποιήσετε τις 'ευκολες' κάρτες (αυτες με μονο 1 φιγούρα) η τις 'δύσκολες' κάρτες (αυτες με τις 5 φιγούρες) , μπορείτε επίσης να αποφασίσετε να χρησιμοποιήσετε όλες τις κάρτες μαζί.



Μετά, ανακατέψτε όλες τις κάρτες που εχετε αποφασίσει να χρησιμοποιήσετε, ανακατέψτε επίσης και τις αραχνούλες και τοποθετήστε τις ανάποδα διπλα στις κάρτες.



ΚΑΡΤΕΣ



Οι κάρτες με τις μέλισσες που υποδεικνύουν να πάρεις την μέλισσα με το ίδιο σχήμα ???

Οι κάρτες με το αντικείμενο που υποδεινύουν να πάρεις τη μέλισσα που έχει αυτο το αντικείμενο.

Οι κάρτες με την 'συσχέτιση' που υποδεικνύουν να πάρεις την μέλισσα που έχει σχέση ο αντικείμενο :

'Συσχέτιση' είναι : Βασίλισσα/θρόνος, πεινασμένη μέλισσα/κυψέλη, ταξιδιάρικη μέλισσα/ανεμούριο, κηπουρός μέλισσα/βάζο, νέα μέλισσα/καρότσι και εργάτρια μέλισσα/τούβλο και κουβάς.



3 ειδη απο 'δυσκολες' κάρτες

Κάρτες που αντιπροσωπεύουν όλες τις μέλισσες εκτος απο μια
 Κάρτες που αντιπροσωπεύουν ολα τα αντικείμενα που κατέχουν
 οι μέλισσες, εκτος απο ενα

Παράδειγμα : πρώτη κάρτα δεν έχει την πεινασμένη μέλισσα, η δεύτερη δεν έχει ουτε ενα βάζο με μέλι και η Τρίτη δεν έχει καμμία κυψέλη .. θα πρέπει να πάρεις την πεινασμένη μέλισσα.



Πως παίζεται

Παίζει πρώτος ο μικρότερος σε ηλικία παίκτης και μετά συνεχίζει ο επόμενος στην σειρά (με την φορά του ρολογιού).

Ο εν ενεργεία παίκτης παίρνει την στήλη/στοίβα με τις κάρτες. Όταν ο καθένας είναι ετοιμος, ο παίκτης φωνάζει «ΕΥΤΥΧΙΣΜΕΝΟΣ/Η» και βάζει γρήγορα την πρώτη κάρτα απο την στοίβα στο τραπέζι με την εικόνα προς τα επάνω ώστε να μπορούν να την δούν ολοι.

Αν παίζουν 5 η 6 παίκτες, τότε ο εν ενεργεία παίκτης θα πρέπει να γυρίσει ταυτόχρονα 2 κάρτες αντι 1.



Ολοι οι παίκτες προσπαθούν να κάνουν τις μέλισσες να 'πέταξουν' όπως δείχνουν οι κάρτες που είναι γυρισμένες



Ο παίκτης η παίκτες που θα μείνουν χωρίς μέλισσα



αναγκάζονται να πάρουν τυχαία μια αραχνούλα, η οποία θα πρέπει να κρατηθεί κρυφή μεχρι το τέλος του παιχνιδιού.



Αντικαταστήστε ολα τα σχήματα με τις μέλισσες και αφήστε στην ακρη τις χρησιμοποιημένες κάρτες.

Η σωρος με τις κάρτες περνάει στον επόμενο παίκτη. Σε περίπτωση που δεν φτάνουν οι κάρτες για τον καινούργιο γύρο, ανακατέψτε τις ήδη χρησιμοποιημένες κάρτες.

ΚΕΡΔΙΣΕΣ !

Αν έχουν μείνει 4 η λιγότερες κάρτες με αραχνούλες, το παιχνίδι τελειώνει.

Ολοι οι παίκτες αναποδογυρίζουν τις κάρτες με τις αραχνούλες και αυτος που έχει μαζέψει τις λιγότερες κερδίζει. Σε περίπτωση ισοπαλίας, ο παίκτης που έχει τις λιγότερες κάρτες και στη περίπτωση περαιτέρω ισοπαλίας, τότε υπάρχουν περισσότεροι νικητές.



Το παιχνίδι μπορείτε να το παίξετε και χωρίς τον πίνακα, απλα τοποθετώντας τις μελισσοούλες σε διάφορα σημεία μέσα στο δωμάτιο η ακόμα και σε εξωτερικό χώρο.

ВЕСЕ ЧАПРУ!



Благодарим Вас за покупку настольной игры «Весе Чапру» от Chicco. Данная игра поможет Вашему ребенку развить разнообразные навыки и умения, а также способствует процессу социализации.

Дети научатся принимать правила игры, решать проблемы, применять знания и умения на практике, изучат новые понятия. В процессе увлекательной и интересной игры детки будут взаимодействовать как с взрослыми, так и со сверстниками и учиться у них.

Более того, благодаря семейным настольным играм вы интересно проведете время с малышом и можете узнать его лучше во время игры.

Компоненты игры

12 фигурок пчелок (6 пчелок повторяются дважды)

36 карточек с изображением пчелок (6 различных серий карточек в рамке

определенного цвета)

18 фишек с изображением паутинки (без паука, с 1 или 2 пауками)

1 игровое поле

Давайте узнаем правила игры

Прежде всего, внимательно рассмотрите с малышом компоненты игры и познакомьтесь с пчелками. Расскажите малышу о предметах, изображенных на карточках и их назначении.



БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ, 2 ГОДА+ 2+

Игра на развитие памяти. Количество участников 1-4 игрока.

Совместная командная игра на узнавание картинок и установление визуальной ассоциации.

Подготовка к игре



Поместите игровое поле на середину стола. Возьмите набор из 6 фигурок с изображением различных пчелок и распределите их по игровому полю.



Используйте 2 вида «легких» карточек — с красной и желтой рамками. Добавьте 4 любые карточки с оранжевой окантовкой.



Перемешайте карточки и положите их вокруг игрового поля изображением вниз.

Правила игры

Младший игрок начинает, затем игра продолжается по часовой стрелке. Игрок выбирает любую карточку из тех, которые расположены вокруг игрового поля и повернуты изображением вниз. Он должен перевернуть карточку изображением вверх.



Если на карточке изображен 1 рисунок



Если вы нашли карточку с 1 рисунком, затем ищите соответствующую фигурку и помогите ей «перелететь» на карточку. Затем очередь переходит к другому игроку.



Если на карточке изображено 5 пчелок



Если вы находите карточку с изображением 5 пчелок... как жаль: что-то испугало их, и они разлетелись. В этот раз, ты не сможешь помочь пчелке долететь до нужной карточки. Право хода переходит к следующему игроку, который переворачивает карточку.

Любая перевернутая карточка должна располагаться рядом с остальными карточками такого же типа (пчелка/предмет/ 5 пчелок) и цвета.



Существует 2 типа карточек:

- с изображением пчелки. Подсказывает, какой пчелке нужно помочь долететь до карточки.
- с изображением предмета. Подсказывает, какой пчелке принадлежит предмет.



Вы выиграли!



Когда вы соберете набор из 6 карточек аналогичного типа (предмет/изображение пчелки), вы выиграли. Молодцы!



Вы проиграли... но попытайтесь снова. У вас все получится!



Если вначале вы соберете набор из 4 карточек с изображением 5 пчелок, все проиграли. Но вам повезет в следующий раз!



Игра на установление визуальной ассоциации и развитие ловкости.
Количество игроков: от 2 до 6.

Цель игры — найти быстрее всех правильную фигурку пчелки.

Подготовка к игре



Возьмите игровое поле и положите его на середину стола. Возьмите все фигурки пчелок и в случайном порядке разместите их на игровом поле. Если в игре принимают участие 2 игрока, используйте только 6 фигурок с изображением разных пчелок.



В зависимости от уровня сложности решите, использовать ли «легкие» карточки (с 1 изображением) или «трудные» (с 5 картинками). Вы также можете играть со всеми карточками одновременно.



Перемешайте карточки, которые вы решили использовать в игре, а также фишки с изображением паутинок. Расположите их картинкой вниз рядом с карточками.



Карточки

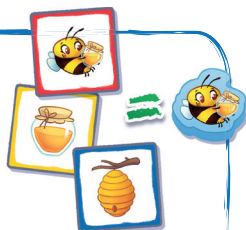


Существует 3 вида «простых» карточек:

- Карточки с изображением пчелок указывают, какую фигурку взять.
- Карточки с изображением предметов, принадлежащих пчелкам, указывают, какую фигурку взять.
- Карточки, направленные на установление ассоциации. Нужно догадаться, какой из пчелок принадлежит предмет и взять

фигурку с ее изображением.

Примеры ассоциаций: пчелка-королева/корона, прожорливая пчелка/улей, пчелка-авиатор/очки летчика, пчелка-садовник/лейка, пчелка-строитель/кирпич и ведро, пчелка-мама/коляска.



Существует 3 вида «трудных» карточек:

1. Карточки с изображением всех пчелок, кроме одной.
2. Карточки с изображением всех предметов, принадлежащих пчелкам, кроме одного.
3. Карточки с изображением предметов, которые ассоциируются с пчелками, кроме одного.

Например, 1 тип – нет изображения прожорливой пчелки.

2 тип – нет изображения баночки с медом.

3 тип – нет изображения улья.

Вы должны схватить правильную фигурку пчелки.



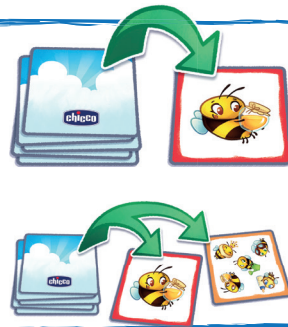
Правила игры

Младший игрок начинает, затем игра продолжается по часовой стрелке.

Он получает стопку карточек.

Когда все готовы, игрок говорит «Нарру!» и переворачивает верхнюю карточку, оставляя ее на столе, чтобы всем было видно изображение.

Если участвуют 5 или 6 игроков, текущий игрок переворачивает одновременно 2 карточки вместо 1.



Все игроки пытаются найти фигурку с изображением соответствующей пчелки и, как можно быстрее, поместить ее на карточку.



Игрок или игроки, которые остаются без фигурки,



должны взять любую фишку с изображением паутины. Не показывайте ее вашим противникам до конца игры!



Поместите фигурки пчелок на игральное поле и отложите в сторону использованные карточки.

Стопка карточек передается следующему игроку по часовой стрелке.

Если карточек не хватает, чтобы начать новый уровень, перемешайте ранее использованные карточки.

Ты выиграл!

Когда осталось всего лишь 4 фишки с изображением паутины, игра закончилась!

Все игроки переворачивают фишки с изображением паутины и начинают считать пауков. Игрок, у которого меньше всего пауков, выигрывает. Если ничья, то игрок, у которого меньше всего фишек с паутиной, выигрывает. Если вновь ничья, то победа присуждается нескольким игрокам.



Вы можете играть как с игровым полем, так и без него. Можно разместить фигурки пчелок по комнате или на открытом пространстве.

БЕЕ НАРРУ!



Дякуємо, що ви обрали гру «Бее Нарру», яка належить до колекції «Сімейні Ігри». Ця гра допомагає вашій дитині розвивати свої здібності та водночас сприяє соціалізації; гра навчає дитину дотримуватись правил, вивчати нові принципи, вирішувати складнощі, перевіряє навички дитини навчатись від інших (дорослих та однолітків) та поступово вчить співпрацювати з ними. Крім того, це чудова можливість краще пізнати свою дитину та встановити з нею більш глибокий зв'язок під час гри.

Елементи гри

- 12 бджілок (6 бджілок повторюються двічі)
- 36 карток (6 комплектів з рамками різного кольору)
- 18 жетонів з павутинкою (з 0; 1; 2 павучками)
- 1 дошка

Як грати

Перш за все, розважайтесь з вашою дитиною, вивчаючи правила гри та знайомлячись с різними бджілками. Крім того, подивіться на предмети, що характеризують бджілок та поясніть дитині зв'язок.



ЦІЛЬ ГРИ – БАЗОВИЙ РІВЕНЬ 2+

Гра на пам'ять за участю від 1 до 4 гравців

Колективна гра для розпізнавання малюнків та візуальної асоціації для 1-4 гравців.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ



Покладіть дошку в середині стола. Візьміть набір із 6 різних бджілок та розмістіть їх на дошці.



Візьміть 2 набори з «легкими» картками з червоними і жовтими рамками та додайте 4 будь-які картки з помаранчевими рамками.



Перемішайте картки та покладіть їх навколо дошки малюнками вниз.

Як грати

Розпочинає наймолодший гравець, а потім продовжуєте за годинниковою стрілкою. Гравець обирає будь-яку картку, із тих, що лежать малюнками вниз та перегортає її:



Ви витягнули картку лише з 1 зображенням?



Якщо ви отримали картку тільки з 1 зображенням, знайдіть відповідну бджілку та дайте їй «взлетіти», підніміть її. Далі хід переходить до наступного гравця.



Ви витягнули картку з 5 бджілками?



Якщо ви отримали картку із зображенням 5 бджілок... дуже шкода! Щось налякало бджілок та змусило їх відлетіти. Цього разу ви не зможете допомогти жодній із бджілок «взлетіти».

У будь-якому випадку перегорнута картка потім має бути розміщена з картками такого самого типу та кольору.



Є 2 види карток:

- Картки з бджілками, що вказують, яку бджілку обрати;
- Картки з предметами, що вказують на бджілку, яка взяла цей предмет або представляє його



Хід переходить до наступного гравця, який обирає нову картку.

Ви виграли!



Якщо ви збираєте весь набір із 6 карток одного типу з 1 зображенням, ви виграли, молодці!



Ви програли... але спробуйте виграти!



Якщо, нажаль, першим було зібрано набір з картками з 5 бджілками, всі програють: нехай пощастить наступного разу.



Гра на візуальну асоціацію та спритність для 2-6 гравців.
Бджілки обираються відповідно до зображень на картках.

Підготовка до гри



Покладіть дошку в середині стола. Візьміть всіх бджілок та у вільному порядку розмістіть їх на дошці

(для 2 гравців ви маєте використовувати тільки 1 комплект бджілок).



Відповідно до рівня складності, на якому ви хочете грати, необхідно вирішити, ви будете використовувати тільки «легкі» картки (з одним зображенням) або «складні» картки (з п'ятьма зображеннями); ви також можете вирішити використовувати всі картки разом.



Далі перетасуйте картки, якими ви вирішили грати, перемішайте також жетони з павутинкою та покладіть їх поруч малюнком вниз.



Картки



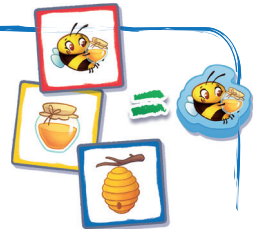
Три типи «ЛЕГКИХ» карток:

Картка з бджілкою означає, що необхідно взяти таку саму бджілку;

Картка з предметом означає, що необхідно взяти бджілку, що тримає цей предмет;

«Асоціативна» картка означає, що необхідно взяти бджілку, до якої відноситься обраний предмет

«Асоціації»: королева бджілок/трон, жадібна бджілка/вулик, бджілка льотчик/авіаційні окуляри, бджілка садівник/вазон, бджілка дитина/дитячий візочок, бджілка працівник/цегла та відро.



Три типи «СКЛАДНИХ» карток:

На картці представлені всі бджілки, окрім однієї;

На картці представлені всі предмети, які тримають бджілки, окрім одного;

На картці представлені всі «асоціативні» предмети, окрім одного

Наприклад: на першій картці немає жадібної бджілки, на другій – глечика з медом, на третій немає вулика... ви повинні взяти жадібну бджілку!



Як грати

Розпочинає наймолодший гравець, а потім продовжують за годинниковою стрілкою. Гравець, чий хід зараз, отримує колоду карток. Коли всі готові, гравець, чий хід зараз, каже «Нарру!» та швидко кладе першу картку з колоди на стіл малюнком вгору так, щоб всі її бачили.



В грі з 5 або 6 гравцями необхідно одночасно перегортати 2 картки замість 1.



Всі гравці намагаються допомогти «взлетіти» бджілкам, беручи та піднімаючи їх. Бджілки визначаються картками, обраними з колоди.



Гравець або гравці, що залишились без бджілки, мають взяти будь-який жетон з павутинкою та тримати його в секреті для інших учасників до кінця гри.



Перемістіть всіх бджілок на дошку та відкладайте використані картки.

Колода карток переходить потім до наступного гравця за годинниковою стрілкою.

Якщо не вистачає карток, щоб грати у новому раунді, перемішайте ті картки, які ви використали раніше.

Ви виграли!

Якщо залишилось 4 або менше жетонів з павутинками, гра закінчується.

Всі гравці перегортають жетони з павутинками: виграє той гравець, в кого буде менше павучків. У разі нічиєї, виграє той, хто має менше жетонів з павутинками, у випадку якщо кількість однакова, буде кілька переможців.



Ви можете грати в «Вее Нарру» навіть без дошки, розміщуючи бджілок по кімнаті або на відкритому просторі.

BEE HAPPY!



Îți mulțumim că ai ales acest joc din gama jocurilor de familie - Acesta va ajuta copilul să își dezvolte abilitățile și să învețe să socializeze; îl va ajuta să accepte reguli, să învețe concepte noi, să rezolve probleme, să își testeze abilitățile de învățare de la ceilalți (adulți și alți copii) și, treptat, să învețe cum să colaboreze cu ei. De asemenea, îți oferă ocazia să îți cunoști mai bine copilul și să stabilești o relație mai profundă cu acesta în timp ce vă jucați.

Conținut

12 albine (6 albine repetate de două ori)
36 piese ilustrând albine (6 seturi având
margini de culori diferite)

18 simboluri de pânză de păianjen (cu 0; 1;
2 păianjeni)
1 tablă de joc

Să învățăm cum se joacă

În primul rând, distrează-te alături de copilul tău în timp ce descoperiți conținutul jocurilor și vă familiarizați cu diferitele albine. De asemenea, analizați-le împreună și explicați-i copilului obiectele care le caracterizează.



Scopul jocului - Nivel de bază 2+

Joc de memorie pentru 1 până la 4 jucători

Joc de colaborare pentru recunoașterea imaginilor și asociere vizuală pentru 1 până la 4 jucători.

Pregătirea jocului



Așează tabla de joc pe mijlocul mesei. Ia o serie de 6 albine diferite și împrăștie-le pe tablă.



Ia 2 seturi de piese „ușoare” cu margini roșii și galbene, și adaugă oricare 4 piese cu margini portocalii.



Amestecă piesele și așează-le în jurul tablei de joc, cu fața în jos.

Regulile jocului

Începe cel mai mic jucător și apoi se continuă în sensul acelor de ceasornic.
Jucătorul alege o piesă oarecare dintre cele așezate cu fața în jos și o întoarce:



Ai tras o piesă cu o singură imagine?



Dacă găsești o piesă cu o singură imagine, caută albina pereche și „fă-o să zboare” ridicând-o. Este rândul următorului jucător.



Ai tras o piesă cu 5 albine?



Ai găsit o piesă cu 5 albine? Ce păcat! Ceva le-a speriat și albinele și-au luat zborul! Runda aceasta, nu le vei mai putea face să zboare.

În orice caz, piesa întoarsă este așezată apoi împreună cu celelalte de același tip și culoare.



Există 2 tipuri de piese:

- Piese ilustrând albine, care îți arată să alegi albina indicată;
- Piese ilustrând obiecte, care îți arată să alegi albina care poartă obiectul respectiv sau care este reprezentată de acesta.



Este rândul următorului jucător, care trage o piesă nouă.

Ai câștigat!



Când completezi o linie întreagă de 6 piese de același tip înaintea celor cu o singură imagine, ai câștigat. Bine jucat!



Ai pierdut ... Dar încearcă din nou pentru a câștiga!



Din păcate, dacă prima linie completată este una de piese cu 5 albine, toată lumea pierde: data viitoare vei avea mai mult noroc.



Joc de asociere vizuală și dexteritate pentru 2/6 jucători.
Alege albina pe care o indică piesa.

Pregătirea jocului



Așează tabla de joc în mijlocul mesei. la toate albinele și așează-le la întâmplare pe tablă.

(Dacă există doar 2 jucători, vei utiliza numai o serie de albine)



În funcție de nivelul de dificultate la care dorești să joci, alege să folosești numai piese „ușoare” (cele cu o singură imagine) sau piese „dificile” (cele cu 5 imagini); de asemenea, poți decide să folosești toate piesele împreună.



Apoi, amestecă piesele pe care ai decis să le folosești; amestecă și simbolurile cu pânze de păianjen și așează-le cu fața în jos în apropierea pieselor.



Piese



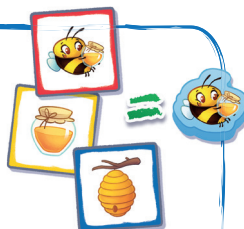
Trei tipuri de piese UȘOARE:

Piesele ilustrând albine indică faptul că trebuie aleasă forma albinei respective;

Piesele ilustrând obiecte indică faptul că trebuia aleasă albina care are obiectul respectiv;

Piesele de „asociere” indică faptul că trebuie ales obiectul cu care are legătură albina

„Asocierile” sunt: albină regină/tron, albină lacomă/stup, albină-aviator/mâneacă de vânt, albină-grădinar/vază, pui de albină/cărucior pentru copii și albină muncitoare/cărămidă și găleată.



Trei tipuri de piese DIFICILE:

Piese reprezentând toate tipurile de albine, cu excepția uneia;

Piese reprezentând toate obiectele deținute de albine, cu excepția unuia;

Piese reprezentând toate obiectele „asociate”, cu excepția unuia

Exemplu: prima piesă nu conține o albină lacomă, a doua nu are borcane cu miere, iar a treia nu are stupi ... va trebui să alegi albina lacomă!



Regulile jocului

Începe cel mai mic jucător și apoi se continuă în sensul acelor de ceasornic.

Jucătorul activ primește grămada de piese.

Când toată lumea este pregătită, jucătorul actual spune „Happy!” (Fericit!) Apoi, ia repede prima piesă din grămadă, așezând-o pe masă cu fața în sus, astfel încât să poată fi văzută de toți.

La jocurile cu 5 sau 6 jucători, jucătorul activ întoarce simultan 2 piese în loc de 1.



Toți jucătorii încearcă să facă „să zboare” albinele indicate de piesele întoarse prin simplul fapt că le iau și le ridică.



Jucătorul sau jucătorii care rămân fără albină trebuie să ia



un simbol de pânză de păianjen la întâmplare, păstrând secretul față de jucătorii oponenti până la sfârșitul jocului.



Înlocuiește toate formele cu albine de pe tabla de joc și pune deoparte piesele folosite.

Grămada de piese ajunge apoi la următorul jucător în sensul acelor de ceasornic.

Dacă nu există suficiente piese pentru o nouă rundă, amestecă-le pe cele deja folosite și lăsați deoparte anterior.

Ai câștigat!

Când mai rămân numai 4 sau mai puține simboluri de pânză de păianjen, jocul se încheie.

Toți jucătorii își întorc simbolurile de pânză de păianjen: jucătorul care a colectat cei mai puțini păianjeni câștigă. În caz de egalitate, câștigă jucătorul care are mai puține simboluri cu pânze de păianjen și, dacă este egalitate și de data aceasta, vor exista mai mulți câștigători.



Poți juca Albinuțe fericite chiar și fără tabla de joc, distribuind albinele prin cameră sau într-un spațiu deschis.

БЕЕ HAPPY!



Благодарим Ви, че избрахте този продукт от серията Фамилни игри. Играта помага на Вашето бебе да развие уменията си и го учи да как се социализира; помага му да спазва правила, да изучава нови идеи, да решава проблеми, да се проверят уменията му, като се учи постепенно да си сътрудничи с други хора (възрастни и връстници). Освен това е повод за Вас по-добре да опознаете своето дете и да създадете по-задълбочена връзка с него, докато играете.

Съдържание

12 пчели (6 пчели се повтарят) 18 жетона паяжина (с 0; 1; 2 паяка)
36 плочки пчели (6 комплекта с различни 1 дъска
цветове на ръбовете)

Да се научим как се играе

Преди всичко се забавлявайте с Вашето бебе, докато разучавате съдържанието на играта и опознавате различните видове пчели. Разгледайте ги и обяснете на децата предметите, които ги характеризират.



ЦЕЛ НА ИГРАТА – ОСНОВНО НИВО **2+**

Игра за запомняне за 1 до 4 играчи

Съвместна игра за разпознаване на изображения и зрителна асоциация за 1 до 4 играчи.

НАРЕЖДАНЕ



Поставете дъската по средата на масата..
Вземете поредица от 6 различни пчели и ги разпръснете на дъската.



Вземете 2 комплекта "лесни" плочки с червени и жълти ръбове и добавете 4 случайни плочки с оранжеви ръбове.



Разбъркайте плочките и ги поставете (обърнати надолу) около дъската.

Как се играе

Започва най-малкият играч и след това се продължава по часовниковата стрелка. Играчът взема една случайна плочка (от обърнатите надолу) и я обръща:



Изтеглихте ли плочка с илюстрация?



Ако намерите плочка само с една илюстрация, потърсете съответстващата пчела и я "накарайте да полети", като я вземете. Редът се предава на следващия играч.



Изтеглихте ли плочка с 5 пчели?



Ако намерите плочка, която показва всичките 5 пчели... колко жалко! Нещо ги е изплашило и ги е накарало да отлетят! За този ход не можете да накарате никоя да полети.

Във всеки случай обърнатата плочка е сложена с другите от същия тип и цвят.



Има 2 вида плочки:

- Плочки пчели, които посочват пчелата, която трябва да вземете;
- Плочки предмет, които посочват пчелата за вземане, която носи предмета или е представена от него.



Редът се предава на следващия играч, който изтегля нова плочка.

Ти спечели!



Когато завършиш цял ред от 6 плочки от същия тип, сравнен с тези с едно изображение, ти печелиш, добра работа!



Ти загуби... Но опитай отново!



Ако, за съжаление, първият завършен ред е от плочки с 5 пчели, всеки губи: ще имаш повече късмет следващия път.



Игра на сръчност и зрителна асоциация за 2/6 играчи.
Вземете пчелата, показана от плочката

Нареждане



Поставете дъската по средата на масата. Вземете всичките пчели и ги поставете в случаен ред на масата.

(С двама играчи ще използвате група пчели)



Според нивото на трудност, което искате да играете, решете дали да използвате просто "лесни" плочки (с едно изображение) или "трудни" плочки (с 5 изображения) може да решите да използвате всички плочки заедно.



След това разбъркайте плочките, които сте решили да използвате; разбъркайте и жетоните и ги обърнете с лице надолу до плочките.



Плочки



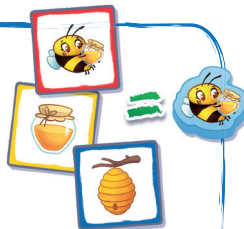
Три типа ЛЕСНИ плочки:

Плочките пчели посочват формата на пчелата, която трябва да вземете;

Плочките предмет посочват предмета за вземане на пчелата, която вече го притежава;

Плочките "асоциация" показват да вземете пчелата, към която има връзка предметът

"Асоциации" са: пчела майка/трон, лакомата пчела/кошер, пчелата летец/ветропоказател, пчелата градинар/ваза, малката пчела/детска количка и пчела работник/тухла и кофа.



Три типа ТРУДНИ плочки:

Плочките представят всички пчели с изключение на една;

Плочките представят всички предмети, които пчелите притежават, с изключение на един;

Плочките представят всички "асоциирани" предмети, с изключение на един

Пример: първата плочка няма лакомата пчела, втората няма никакви буркани с мед и третата няма кошери... трябва да избереш лакомата пчела!



Как се играе

Започва най-малкият играч и след това останалите продължават по часовниковата стрелка. Активният играч получава куп от плочки. Когато всеки е готов, играчът, който е наред, казва "Щастлив!" И бързо взема първата плочка от купа, като я оставя на масата с лице нагоре, за да е видима за всички.



В игри с 5 или 6 играчи активният играч обръща едновременно 2 плочки вместо 1.



Играчите се опитват да накарат пчелите да "полетят", посочени от обрнатите жетони, като ги вземат и ги вдигнат.



Играчът или играчите, които остават без пчела, трябва



да вземат на случаен принцип жетон паяжина, който трябва да се пази в тайна от опонентите до края на играта.



Заменете всички форми на пчели на дъската и отхвърлете използваните плочки.

Тестето плочки се предава към следващия играч по часовниковата стрелка.

Ако няма достатъчно плочки, за да изиграете нов етап, разбъркайте вече използваните и отхвърлените по-рано.

Ти спечели!

Когато 4 или по-малко жетона са останали, играта приключва.

Всички играчи обръщат своите жетони паяжина. играчът, който е събрал по-малко паяци, печели. В случай на равенство играчът, който има по-малко жетони паяжина и в случай на допълнително равенство, има няколко победители.



Можете да играете с щастливата пчела и без дъска, разпределете пчелите около стаята или в открито пространство.

DE

BEE HAPPY!



Wir freuen uns, dass Sie sich für dieses Spiel von Family Games entschieden haben. Das Spiel unterstützt die motorische und soziale Entwicklung Ihres Kindes. Es lernt, Regeln zu akzeptieren, neue Konzepte zu verstehen, Probleme zu lösen, seine Fähigkeiten zu erproben, von anderen (Erwachsenen und Gleichaltrigen) zu lernen und mit ihnen zu kooperieren. Außerdem können Sie die Bindung zu Ihrem Kind vertiefen und es beim Spielen noch besser kennenlernen.

Inhalt

12 Bienen (6 Bienen, jeweils doppelt)
36 Bienenkarten (6 Serien mit
verschiedenfarbigen Kanten)

18 Spinnennetze (mit 0, 1 und 2 Spinnen)
1 Spielfeld

Wie geht das Spiel?

Entdecken Sie mit Ihrem Kind spielerisch den Spielinhalt und die verschiedenen Bienen. Schauen Sie sich die Bienen gemeinsam an und erklären Sie charakteristische Merkmale und Gegenstände.



Ziel des Spiels - Anfänger 2+

Ein kooperatives Spiel für 1 bis 4 Spieler

Ein kooperatives Spiel rund um Bilderkennung und visuelle Assoziationen für 1 bis 4 Spieler. Ziel des Spiels ist es, eine Serie von Bienenkarten mit gleichfarbigen Rahmen zu vervollständigen (die Bienenkarte mit rotem Rahmen repräsentieren die Bienen, die Bienenkarten mit gelben Rahmen repräsentieren die Bienen mit den assoziierten Gegenständen).

Spielaufbau



Das Spielbrett auf den Tisch legen. Eine Serie mit sechs verschiedenen Bienen nehmen und auf dem Spielbrett verteilen.



Zwei Serien der „einfachen“ Karten mit roten und gelben Rahmen und vier zufällig ausgewählte Karten mit orangenen Rahmen aufnehmen.



Die Karten mischen und mit der Vorderseite nach unten rund um das Spielbrett verteilen.

Ziel des Spiels – Fortgeschrittene 4+

Ein Spiel für 2 bis 6 Spieler, das visuelle Assoziationen und Geschicklichkeit trainiert.

Sei schneller als Deine Mitspieler und schnappe dir die Biene, die auf der Bienenkarte abgebildet ist, und lasse sie fliegen.

Spiel Aufbau



Lege das Spielbrett auf den Tisch und verteile alle 12 Bienen darauf.

(Bei nur 2 Mitspielern nur eine Bienenreihe mit 6 Bienen verwenden)



Je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad nur die „einfachen“ Bienenkarten (mit nur einer Abbildung) oder die „schweren“ Karten (mit 5 Abbildungen) verwenden. Es können auch alle Karten auf einmal verwendet werden.



Die Bienenkarten gut mischen und mit der Vorderseite nach unten auf einen Stapel legen. Auch die Karten mit den Spinnennetzen mischen und ebenfalls mit der blauen Seite nach unten auf einen Stapel legen.



Spielkarten



Es gibt drei verschiedene EINFACHE Bienenkarten:
Bei einer Bienenkarte ist eine einzelne Biene abgebildet;
Bei einer Objektkarte ist eine Biene mit dem jeweiligen Objekt abgebildet;
Bei den „Assoziationskarten“ ist die Biene abgebildet, die zu dem Objekt passt

„Assoziationspaare“ sind: Königin/Thron,

Vielfraßbiene/Bienenstock, Pilotenbiene/Windsack, Gärtnerbiene/Vase, Babybiene/Kinderwagen und Arbeiterbiene/Ziegelstein und Eimer.



Drei verschiedene SCHWERE Karten:
Karten mit allen außer einer Biene;
Karten mit allen Gegenständen außer einem;
Karten mit allen assoziierten Gegenständen außer einem
Beispiel: erste Karte ohne Vielfraß-Biene, zweite Karte ohne Honigtropf und dritte Karte ohne Bienenstock... also Vielfraßbiene aufnehmen.



Spielverlauf

Der jüngste Mitspieler fängt an. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wer dran ist, bekommt den Stapel mit den Spielkarten.

Wenn alle bereit sind, ruft derjenige, der am Zug ist, „Happy!“, und dreht schnell die oberste Karte auf dem Stapel um und legt sie für alle sichtbar auf den Tisch.

Bei 5 oder 6 Mitspielern werden immer gleich zwei Karten auf einmal umgedreht.



Alle Spieler versuchen, die auf den umgedrehten Karten abgebildeten Bienen zum „Fliegen“ zu bringen, indem sie sie hoch heben.



Wer keine Biene hat, muss eine Spinnennetzkarte nehmen, und sie bis zum Spielende verdeckt vor sich liegen lassen.



Die Bienen auf das Spielbrett zurücksetzen und die bereits verwendeten Karten zur Seite legen.

Den Stapel im Uhrzeigersinn an den nächsten Mitspieler weiterreichen. Nun beginnt der nächste Spielzug.

Reichen die Karten für ein Spiel nicht aus, die bereits verwendeten und zur Seite gelegten Karten neu mischen.

Gewonnen!

Das Spiel endet, wenn nur noch vier oder weniger Karten mit Spinnennetzen übrig sind. Alle Mitspieler drehen Ihre Karten mit Spinnennetzen nun um. Wer am wenigsten Spinnen hat, hat gewonnen. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige, der weniger Spinnennetz-Karten gesammelt hat. Falls immer noch Gleichstand herrscht, gibt es mehrere Sieger.



Bee Happy kann auch ohne Spielfeld gespielt werden. Einfach die Bienen auf einer freien Fläche im Zimmer verteilen.

BEE HAPPY!



Dank u voor het kiezen van dit artikel van de lijn Family Games.

Dit spel helpt kinderen om zowel hun vaardigheden te ontwikkelen als om te leren te socialiseren. Ze leren met anderen samen te werken, regels te aanvaarden en problemen op te lossen, ontdekken nieuwe concepten en testen hun vaardigheden door van anderen te leren (zowel van volwassenen als van leeftijdgenoten). Het is bovendien een kans om als spelend uw kinderen beter te leren kennen en een diepere relatie met hen op te bouwen.

Inhoud

12 vrolijke bijen (2 maal 6 bijen)

36 kaarten met vrolijke bijen (6 set in verschillende kleuren)

18 spinnenweb-munten (met 0, 1 of 2 spinnen)

1 spelbord

Laten we eens kijken hoe het spel gespeeld wordt

Veel plezier wanneer jullie samen de inhoud van het spel ontdekken en de verschillende bijen leren kennen. Bekijk ze goed en leg aan uw kind de kenmerken van de verschillende vrolijke bijen uit.



Doel van het spel - Basisniveau 2+

Geheugenspel voor 1 tot 4 spelers

Samenwerkingsspel, samen afbeeldingen herkennen en visuele associatie ontwikkelen. Voor 1 tot 4 spelers.

Voorbereiding



Plaats het spelbord in het midden van de tafel. Neem een reeks van 6 verschillende bijen en verspreid ze willekeurig over het spelbord.



Neem 2 sets rode en gele "gemakkelijke" kaarten en voeg 4 willekeurige orange kaarten toe.



Schud de kaarten en leg ze rond het spelbord met de afbeelding naar beneden.

Spelverloop

De jongste speler begint, daarna spelen we verder met de wijzers van de klok mee.
De speler neemt een willekeurige kaart van het bord en keert hem om:



Een kaart met 1 afbeelding op?



De speler die een kaart met 1 afbeelding heeft zoekt de passende bij en laat ze "vliegen" door ze op te rapen. Dan is de volgende speler aan de beurt.



Een kaart met 5 vrolijke bijen?



Jammer, je hebt de bijen doen schrikken en laten wegvliegen! Je kan nu geen bij meer laten vliegen en je beurt is voorbij.

De omgekeerde kaarten worden bij de andere kaarten van dezelfde soort en kleur gelegd.



Er zijn 2 soorten kaarten:

- Rode kaarten met bijen: neem de vrolijke bij die op de kaart staat;
- Gele kaarten met voorwerpen: neem de vrolijke bij met dit voorwerp past.



De volgende speler is aan de beurt en neemt een nieuwe kaart.

Gewonnen!



De speler die alle 6 kaarten van hetzelfde type heeft wint, proficiat!



Verloren... maar probeer opnieuw en win!



De set kaarten met 5 vrolijke bijen is als eerste volledig, dan heeft iedereen verloren. Volgende ronde vast en zeker meer geluk!



Visuele associatie en behendigheidsspel voor 2-6 spelers.
Neem de bij die door de kaart wordt aangegeven.

Opstelling



Plaats het spelbord in het midden van de tafel. Neem alle vrolijke bijen en leg ze op willekeurige wijze op het spelbord.

(Als er met 2 spelers wordt gespeeld, gebruik dan maar 1 set bijen.)



Afhankelijk van de moeilijkheidsgraad kan je kiezen om enkel met “gemakkelijke” kaarten (met 1 afbeelding) of “moeilijke” kaarten (met 5 afbeeldingen) te spelen; of om alle kaarten samen te gebruiken.



Schud de kaarten en de spinnenweb-munten en leg ze met de afbeelding naar beneden.



Kaarten



Drie soorten **GEMAKKELIJKE** kaarten:

Bijenkaarten: neem de bij op de kaart;

Voorwerpkaarten: neem de bij met dit voorwerp;

“Associatie”kaarten: neem de bij die bij het voorwerp past

“Associaties” zijn: bijenkoningin/troon, gretige bij/bijenkorf, vliegerbij/windzak, tuinierbij/vaas, jonge bij/kinderwagen en werkbij/baksteen en emmer.



Drie soorten **MOEILIJKE** kaarten:

Kaarten die alle bijen voorstellen behalve één;

Kaarten die alle voorwerpen die de bijen hebben voorstellen behalve één;

Kaarten die alle “geassocieerde” voorwerpen voorstellen behalve één

Voorbeeld: de eerste kaart heeft geen gretige bij, de tweede heeft geen honingpotten, de derde heeft geen bijenkorven... neem de gretige bij!



Hoe speelt u

De jongste speler begint, speel verder met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt is krijgt de stapel met kaarten. Als iedereen klaar is, zegt de speler die aan de beurt is "Vrolijk!" Hij neemt snel de eerste kaart van de stapel en legt ze op tafel zodat iedereen ze kan zien.

Speel je met 5 of 6 spelers, keer dan 2 kaarten tegelijk om in plaats van 1.



Iedereen probeert de vrolijke bijen die op kaarten(en) staan te laten "vliegen" door ze op te rapen.



De speler(s) die geen vrolijke bij hebben moeten een willekeurige spinnenweb-munt te nemen en deze verborgen te houden tot aan het einde van het spel.



Leg alle bijen terug op het bord en neem de gebruikte kaarten weg.

Geef stapel kaarten aan de volgende speler in de richting van de wijzers van de klok.

Als er niet genoeg kaarten zijn om een nieuwe ronde te spelen, schud dan de kaarten die al gebruikt zijn.

Gewonnen!

Het spel is gedaan wanneer er 4 of minder spinnenweb-munten over blijven.

Alle spelers keren hun spinnenweb-munten om: de speler met de minste spinnen wint. Bij gelijkspel wint de speler met het kleinste aantal spinnenweb-munten en als er dan nog gelijkspel is, zijn er meerdere winnaars.



U kunt Vrolijke Bijen ook zonder spelbord spelen, door de vrolijke bijen in de kamer of in een open ruimte te leggen.

BEE HAPPY!

نشكركم على اختياركم هذه اللعبة من مجموعة الألعاب العائلية. تساعد هذه لعبة طفلك على تطوير مهاراته الشخصية وعلى تعلم الإختلاط بالمجتمع من حوله من خلال مساعدته على تعلم واتباع القواعد والقوانين واستيعاب مفاهيم جديدة. بالإضافة إلى ذلك، إنها تساعد على حل المشاكل واختبار مهاراته الشخصية والتعلم من الآخرين (البالغين والأصدقاء) ليتعلم تدريجياً كيفية التعاون معهم بشكل جيد. علاوة على ذلك، تؤمن هذه اللعبة فرصة لك للتعرف أكثر على طفلك وتوطيد علاقتك به من خلال اللعب معه.



المحتويات

- ١٢ نحلة (٦ نحلات متكررة مرتين)
- ٣٦ ورقة نحلة (٦ مجموعات بألوان مختلفة)

- ١٨ عملة شبكة العنكبوت (مع ١، ٠، ٢ عناكب)
- ١ لوحة



دعونا نتعلم كيفية اللعب

أولاً وقبل كل شيء، استمتع باللعب مع طفلك من خلال استكشاف محتويات اللعبة والتعرف على أشكال النحل المختلفة واطلع وناقش معه أشياء الأطفال التي تمثلها.

الهدف من اللعبة - المستوى الأساسي +٢

لعبة الذاكرة: من ١ إلى ٤ لاعبين
لعبة تحفير "التعاون" للتعرف على الصور وتكوين الترابط البصري، من ١ إلى ٤ لاعبين.

تجميع اللعبة



ضع اللوحة وسط الطاولة. ثم خذ ٦ مجموعات نحل مختلفة وقم بتوزيعها على اللوحة.



خذ ٢ مجموعات من الأوراق "السهلة" المحددة باللونين الأحمر والأصفر ثم قم بإضافة ٤ أوراق محددة باللون البرتقالي بشكل عشوائي.



قم بخلط الأوراق وضعها حول اللوحة بشكل مقلوب.

كيفية اللعب

يبدأ اللاعب الأصغر سناً باللعب أولاً، ثم يتبعه الآخرون باللعب باتجاه عقارب الساعة. يختار اللاعب بشكل عشوائي واحدة من الأوراق المقلوبة ومن ثم يبرزها:



هل سحبت ورقة
موجود عليها
شخصية ١ فقط؟



إذا سحبت ورقة مرسوم عليها
شخصية ١ فقط، فعليك البحث عن
النحلة المماثلة "وجعلها تطير"
من خلال رفعها للأعلى. بعد ذلك
بحين دور اللاعب التالي في اللعب.



هل سحبت ورقة
موجود عليها
نحلات؟



إذا سحبت ورقة مرسوم عليها ٥
نحلات ... يا للأسف! لا بد من
أن شيء أخاف النحلات وجعلها
تطير بعيداً. لا يمكنك أن تطير أي
من النحلات في جولة اللعب هذه.

في أي حال، يجب وضع الورقة المقلوبة مع
الأوراق الأخرى التابعة لنفس النوع واللون.



هناك ٢ أنواع من الأوراق:
أوراق النحل، والتي تشير إلى أخذ النحلة
المرسومة.
أوراق الأشياء، والتي تشير إلى أخذ النحلة
التي ترتدي هذا الشيء أو شيء يمثله.



أصبح دور اللاعب التالي لسحب ورقة جديدة.

لقد فزت اللعبة!



عند استكمال خط كامل مؤلف من ٦ أوراق من نفس النوع
مقارنة بالأوراق التي تحتوي على صورة واحدة فقط، فذلك
يعني أنك فزت للعبة! أحسنت!



لقد خسرت... حاول مرة أخرى!

إذا كان لسوء الحظ أول خط كامل مؤلف من أوراق تحتوي على ٥ نحلات،
فذلك يعني أن الجميع قد خسروا! حظاً أوفر في المرة القادمة!



لعبة الترابط البصري ولعبة المهارة: ٦/٢ لاعبين.
خذ النحلة المشار إليها على الورقة.

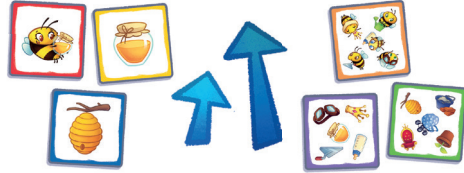
تجميع اللعبة



ضع اللوحة وسط الطاولة. خذ جميع النحلّات وضعها بشكل عشوائي على اللوحة. (عندما يكون هناك ٢ لاعبين فقط، استخدم مجموعة واحدة من النحل).



بناءً على مستوى الصعوبة التي ترغبون اللعب بها، يمكنك اختيار اللعب فقط باستخدام الأوراق "سهلة" (المرسوم عليها صورة واحدة) أو باستخدام الأوراق "الصعبة" (المرسوم عليها ٥ صور)؛ يمكنكم أيضاً استخدام جميع الأوراق سوياً.



ثم قم بخلط الأوراق التي قررت استخدامها،
قم أيضاً بخلط عملات شبكة العنكبوت
وضعها بشكل مقلوب بالقرب من الأوراق.



الأوراق



هناك ٣ أنواع من الأوراق السهلة:
تشير أوراق النحل إلى أخذ الشكل المماثل لتلك النحلة؛
تشير أوراق الأشياء إلى أخذ النحلة التي تحتوي على الشكل المماثل؛
تشير أوراق "الترابط" إلى أخذ النحلة المرتبطة بذلك الشكل.



أوراق "الترابط" هي: ملكة النحل/العرش، النحلة الطماعة/خلية النحل، النحلة الطائرة/طاحونة هوائية، النحلة البستانية/مزهرية، النحلة الشابة/مهد و النحلة العاملة/ قرميد ودلو.



هناك ٣ أنواع من الأوراق الصعبة:
أوراق تمثل جميع النحل ما عدا نحلة واحدة.
أوراق تمثل جميع الأشياء التي يمتلكها النحل ما عدا واحدة.
أوراق تمثل كافة الأشياء "المتربطة" ما عدا واحدة.



على سبيل المثال: أول ورقة لا تحتوي على نحلة طماعة، وثاني ورقة لا تحتوي على جرة عسل، وثالث ورقة لا تحتوي على خلية نحل ... يجب عليك أن تأخذ النحلة الطماعة!

كيفية اللعب

يبدأ اللاعب الأصغر سناً باللعب أولاً، ثم يتبعه اللاعبون الآخرون باتجاه تحرك عقارب الساعة.
يحصل اللاعب الأول على كدسة الأوراق.
عندما يصبح جميع اللاعبين جاهزين للعب، يقول اللاعب الأول "سعيداً!"
ويزيل بسرعة الورقة الأولى من على كدسة الأوراق، ويضعها على الطاولة لتصبح مرئية لجميع اللاعبين.
عند وجود 5 أو 6 لاعبين يجب أن يبرم اللاعب الأول 2 أوراق في نفس الوقت بدلاً من ورقة واحدة فقط.



يجب على جميع اللاعبين محاولة "تطبير" النحل المشار إليها على الأوراق من خلال رفعها للأعلى.



يجب على اللاعب أو اللاعبين الذين لم يحصلوا على نحلة على سحب عملة شبكية العنكبوت بشكل عشوائي، يجب أن تبقى هذه العملة سرية خاصة من خصومهم حتى نهاية اللعبة.



استبدل جميع أوراق النحل الموجودة على الوحة وتخلص من الأوراق التي تم استخدامها مسبقاً.
مرر كدسة الأوراق إلى اللاعب التالي حسب اتجاه عقارب الساعة.
إذا كانت الأوراق ليست كافية للعب جولة جديدة، قم بخلط الأوراق المستخدمة مسبقاً مع الأوراق الجديدة.

لقد فزت اللعبة!

عندما يبقى 4 عملات شبكية أو أقل تنتهي اللعبة.
يجب على جميع اللاعبين إبراز العملات الشبكية التي بحوزتهم: اللاعب الذي قام بحصد أقل عدد من العناكب يفوز. في حال وجود تعادل، يربح اللاعب الذي بحوزته أقل عدد من عملات شبكة العنكبوت. في حال وجود تعادل مرة أخرى فذلك يعني أن هناك أكثر من فائز واحد.



يمكنكم اللعب بلعبة "Bee Happy" دون استخدام اللوحة عن طريق توزيع النحل في أرجاء الغرفة أو في الخارج في الهواء الطلق.

IT

Si raccomanda di leggere prima dell'uso e conservare queste istruzioni per riferimento futuro.



Attenzione!

Eventuali sacchetti di plastica ed altri componenti non facenti parte del gioco (es. legacci, elementi di fissaggio, etc.) devono essere rimossi prima dell'uso e tenuti fuori dalla portata dei bambini. Rischio soffocamento. -Utilizzare il gioco sotto la sorveglianza continua di un adulto.

ES

Se recomienda leer estas instrucciones antes del uso y conservarlas para futuras consultas.



¡Atención!

Antes de utilizar, quitar las posibles bolsas de plástico y todos los demás componentes que no formen parte del juguete (por ejemplo, cordones, elementos de jación, etc.) y guardarlos fuera del alcance de los niños. Riesgo de asfixia. Utilizar el juguete bajo la vigilancia continuada de un adulto.

PT

Antes de usar, leia e conserve estas instruções para consultas futuras.



ATENÇÃO!

Antes da utilização, remova eventuais sacos de plástico e todos os elementos que fazem parte de embalagem do brinquedo (ex., cordões, elementos de xação, etc.) e mantenha-os fora do alcance das crianças. Risco de asfixia. Este brinquedo deve ser sempre utilizado sob a vigiância de um adulto.

EN

Please read these instructions carefully before using the toy and keep for future reference.



Warning!

Before using the product remove and dispose of any plastic bags and any other packaging (e.g. fasteners and xing ties etc) and keep them out of reach of children. Suffocation hazard. Always use under constant supervision of an adult.

FR

Il est conseillé de lire cette notice avant l'emploi et de la conserver pour toute référence future.



Attention!

Les éventuels sachets en plastique et les autres éléments ne faisant pas partie du jouet (ex. liens, éléments de xation, etc.) doivent être éliminés avant l'utilisation et être tenus hors de la portée des enfants. Risque d'étou ement. Utiliser le jouet sous la surveillance continue d'un adulte.

PL

Przed użytkowaniem produktu należy przeczytać instrukcję obsługi oraz zachować ją na przyszłość jako źródło informacji.



OSTRZEŻENIE!

Przed użytkowaniem wyeliminować i usunąć ewentualnie obecne plastikowe woreczki lub inne elementy nie wchodzące w skład zabawki, (np. sznureczki do wiązania, elementy mocujące, itp.) oraz przechnowując je poza zasięgiem dzieci. Ryzyko uduszenia. Zabawa musi odbywać się zawsze pod stałym nadzorem dorosłej osoby.

EL

Συνιστάται να διαβάσετε πριν από τη χρήση αυτές τις οδηγίες και να τις κρατήσετε για να τις συμβουλευέστε στο μέλλον.



ΠΡΟΣΟΧΗ!

Ενδεχόμενες πλαστικές σακούλες και άλλα τεμάχια που δεν αποτελούν τμήμα του παιχνιδιού (π.χ. ταινίες, στοιχεία στερέωσης, κλπ.), πριν από τη χρήση πρέπει να αφαιρεθούν και να κρατηθούν μακριά από τα παιδιά. Κίνδυνος ασφυξίας.

RU

Перед использованием внимательно ознакомьтесь с инструкцией и сохраните её для обращения в будущем.



ВНИМАНИЕ!

Перед использованием снимите и уберите в недоступные для детей места пластиковые пакеты и прочие компоненты, не входящие в состав игрушки (напр., шнуры, крепежные детали и пр.). Существует риск удушья. Используйте игрушку под постоянным наблюдением взрослых.

UK

Перед використанням уважно ознайомтеся з інструкцією і збережіть її на майбутнє.



УВАГА!

• Перед використанням зніміть і уберіть у недоступні для дітей місця пластикові пакети та інші компоненти, які не входять у склад іграшки (напр., шнури, кріпильні деталі, тощо). Існує небезпека удушяння.

RO

Se recomandă citirea acestor instrucțiuni înainte de utilizare și păstrarea lor pentru a le consulta ulterior.



Atenție!

Atenție! Eventualele pungi de plastic și alte componente care nu fac parte din jucărie și scopul acesteia (cum ar fi șfuri, elemente de fixare etc.), trebuie să fie îndepărtate înainte de utilizare și nu trebuie lăsate la îndemâna copiilor. Risc de sufocare. A se utiliza sub supravegherea permanentă a unui adult.

BG

Препоръчва се преди употреба да прочетете внимателно тези инструкции и да ги запазите за бъдещи справки.



Внимание!

Евентуални наилонови торбички и други компоненти, които не са част от играчката (напр. връзки, закрепващи елементи и т.н.), трябва да бъдат отстранени преди употреба и да се съхраняват на място, недостъпно за деца. Опасност от задушаване. Използвайте играта под постоянния надзор на възрастен

DE

Bitte lesen Sie vor dem Gebrauch die Anleitung durch und bewahren Sie diese für späteres Nachlesen auf.



Achtung!

Eventuelle Plastikbeutel und andere Teile, die nicht zum Spielzeug gehören (wie z.B. Schnürbänder, Befestigungselemente usw.) müssen vor dem Gebrauch entfernt und außer Reichweite der Kinder aufbewahrt werden. Erstickungsgefahr! Das Spielzeug muss unter ständiger Aufsicht eines Erwachsenen benutzt werden.

NL

Lees deze instructies voor het gebruik en bewaar ze voor latere raadpleging.



LET OP!

Eventuele plastic zakken en andere onderdelen die geen deel uitmaken van het speelgoed (bijv. linten, bevestigingselementen, enz.) moeten vóór het gebruik worden verwijderd en buiten het bereik van kinderen worden gehouden. Verstikkingsgevaar. Het speelgoed alleen onder voortdurend toezicht van een volwassene gebruiken.

AR

نصح بقراءة هذه التعليمات قبل الاستعمال والاحتفاظ بها للاطلاع عليها عند الحاجة في المستقبل.



تنبيه!

قبل الاستعمال يجب إزالة وإبعاد كافة الإكياس البلاستيكية والأجزاء الأخرى غير الداخلة في ترقية اللعبة (مثل الأربطة وأجزاء التثبيت وغير هذا) ووضعها في كافة الأحوال بعيداً عن متناول أيدي الأطفال، لأن هذه المواد تؤدي إلى خطر الاختناق.



Family Games line



Gioco di associazione visiva e destrezza
Juego de asociación visual y destreza
Jogo de associação visual e destreza
Visual association and dexterity game

Παιχνίδι οπτικών συνδιασμών και δεξιοτήτας
Игра для развития зрительного восприятия и ловкости
Гра для розвитку візуальних асоціацій та вправності



Gioco di memoria tattile e visiva
Juego de memoria táctil y visual
Jogo de memória tátil e visual
Tactile and visual memory game

Παιχνίδι απτικής και οπτικής μνήμης
Игра для развития тактильной и визуальной памяти
Гра для розвитку тактильної та візуальної пам'яті



Gioco di cooperazione e memoria
Juego de cooperación y memoria
Jogo cooperativo de memòria
Cooperative and memory game

Παιχνίδι συνεργασίας και μνήμης
Игра на развитие памяти и навыков взаимодействия в группе
Гра для розвитку пам'яті та навичок взаємодії



Gioco di collaborazione e strategia
Juego de colaboración y estrategia
Jogo de colaboração e estratégia
Collaboration and strategy game

Παιχνίδι συνεργασίας και στρατηγικής
Игра для развития коммуникативных навыков и стратегического мышления
Гра для розвитку навичок взаємодії та стратегічного мислення



Gioco di associazione di immagini e colori
Juego de asociación de colores y imágenes
Jogo de cores e associação de imagens
Colours and images association game

Παιχνίδι που συνδυάζει χρώματα και εικόνες
Игра на установление ассоциации с цветом и изображением
Гра для розвитку пам'яті та рефлексів