



Luca Bellini - Luca Borsa



Erika Signini

2 GAME LEVELS
2 LIVELLI DI GIOCO

basic

2+

years
anni

advanced

4+

years
anni



EN

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

Choking hazard. 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.

Taking care of the game

When not in use, store the product in a place protected against sources of heat, dust and humidity. Check on a regular basis, the condition of the product and presence of wear or possible damage. In case of damage, do not use the toy and keep it out of reach of children.

PT

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

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.

Manutenção do jogo

Quando não estiver a ser utilizado, mantenha o produto num local protegido do calor, pó e humidade. Verifique com regularidade o estado de desgaste do brinquedo e a existência de eventuais danos. No caso de detetar algum componente danificado, não utilize o brinquedo e mantenha-o fora do alcance das crianças.

IT

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

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.

Manutenzione del gioco

Durante le pause d'uso conservare il prodotto in un luogo protetto da fonti di calore, polvere ed umidità.

Verificare regolarmente lo stato di usura del prodotto e la presenza di eventuali rotture. In caso di danneggiamenti non utilizzare il giocattolo e tenerlo fuori dalla portata dei bambini.

FR

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

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.

Entretien du jeu

Pendant les périodes de non utilisation, conservez le produit dans un endroit à l'abri des sources de chaleur, de la poussière et de l'humidité. Vérifier régulièrement l'état d'usure du produit et la présence d'éventuelles ruptures. En cas d'endommagements, il est conseillé de ne pas utiliser le jouet et le garder hors de portée des enfants.

ES

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

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.

Mantenimiento del juguete

Durante el tiempo en el que no se utilice el producto, consérvelo en un lugar protegido de fuentes de calor, polvo y humedad.

Comprobar periódicamente el estado de desgaste del producto y la presencia de posibles roturas. En caso de daños visibles no utilizar el juguete y mantenerlo alejado del alcance de los niños.

PL

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

Przed użytkowaniem wyeliminować i usunąć ewentualnie obecne plastikowe woreczki lub inne elementy nie wchodzące w skład zabawki, (np. sznurczki do wiązania, elementy mocujące, itp.) oraz przechowywać je poza zasięgiem dzieci.

Przechowywanie gry

Podczas przerw w użytkowaniu przechowywać produkt w miejscu chronionym przed źródłami ciepła, kurzem i wilgocią. Kontrolować regularnie stan zużycia produktu i obecność ewentualnych uszkodzeń. W razie stwierdzenia uszkodzeń nie należy używać zabawki, lecz trzeba ją przechowywać w miejscu niedostępnym dla dzieci.

EN

BEE HAPPY!



We are glad you chose this game to spend some happy moments with all your family.

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 the others (both adults and peers) and gradually learn how to collaborate with them.

Furthermore, it is an occasion for you to better get to know your child and establish a deeper relationship with them while playing.

Materials

4 bee shapes

24 "Bee Happy" pieces:

6 series that can be distinguished by the colour of the edge

Aim of the game - Basic game

2+

Collaborative visual association game for 2/4 players

Recognise and take the bee shown by the card.

Setup

Take the bee shapes and place them on the table.

Take the red and yellow edge pieces and 3 random orange edge tiles and shuffle them.

Place the tiles on the table around the bee shapes face down.



How to play

The youngest player starts first and then the others clockwise.
The player in turn takes a random piece and turns it over.



Does the piece have just one figure?

Look for the corresponding bee shape, take it and "make it fly"!



Does the piece have three bees (orange edge)?



What a shame! Something scared the bees and they flew away... This turn you can't make any of them fly.

Reposition the bee shape in the middle of the table. It is now the next player's turn.

You won!



If you can complete the series of 4 red or yellow pieces, you win!

You lost! But try to win again.



If unfortunately all 3 cards with the orange edge come out, you all lose! You'll be luckier next time.

Aim of the game - Advanced game **4+**

Visual association and dexterity game for 2/6 players

Take the right bee shapes before your opponents

Setup

Take the bee shapes and place them on the table.

Depending on the level of difficulty you want, decide whether to use only the "easy" pieces (the ones with just one figure) or the "hard" pieces (those with 3 figures); you can even decide to use all the pieces together.

Then shuffle the piece that you have chosen to use and make a stack in the middle of the table



The pieces

The "Easy" pieces are of three types:

- the bee pieces mean that you have to take the bee shape;
- the object pieces mean that you have to take the bee shape with that object;
- the "match" pieces mean that you have to take the bee shape matching the object of the piece (the "matches" are: queen bee/throne, greedy bee/hive, gardener bee/vase, baby bee/pram)



The "hard" pieces are of three types:

- the ones that show all but one of the bees mean that you need to take the missing bee;
- those showing all the objects of the bees except one, which means that you need to take the bee with the missing object;
- those representing all but one of the "matched" objects, which mean that you need to take the bee with the matching missing object.



How to play

The youngest player starts first and then the others clockwise.

The player in turn receives the stack of pieces.

When everyone's ready, the player in turn says "Happy!" and quickly flips the first piece of the stack by placing it on the table facing up so that it is clearly visible to all.



Everyone tries to take and make the bee fly with the shape shown on the piece just turned over before your opponents.



The player who manages to take the right shape first gets the corresponding piece

Then place the bee shape again on the table.
The stack of pieces passes to the next player for another turn.

You won!



The game ends when you run out of pieces.

The winner is the player with the most pieces (in case of a tie there is more than one winner).



IT

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

4 sagome ape

24 tessere "Bee Happy":
6 serie distinguibili dal
colore del bordo

Scopo del gioco - livello base

2+

Gioco collaborativo di associazione visiva per 2/4 giocatori
Riconoscere e prendere l'ape indicata dalla tessera.

Preparazione

Prendete le sagome ape e posizionatele sul tavolo.

Prendere le tessere con bordo rosso, bordo giallo e 3 tessere con bordo arancione a caso e mischiatele.

Mischiate le tessere a faccia in giù e mettetele attorno alle sagome ape.



Come si gioca

Inizia per primo il giocatore più giovane e poi gli altri in senso orario. Il giocatore di turno prende una tessera a caso e la gira.



Hai girato una tessera con una sola figura?

Cerca la sagoma dell'ape corrispondente, prendila e "falla volare"!



Hai girato una tessera con tre api (bordo arancione)?



Peccato! Qualcosa ha spaventato le api e sono volate via... Per questo turno non puoi farne volare nessuna.

Riposizionate la sagoma ape al centro del tavolo. Il turno passa al giocatore successivo che gira una nuova tessera.

Hai vinto!



Se riuscite a completare la serie di 4 tessere rosse o gialle avete vinto!

Hai perso! Ma riprova a vincere.



Se sfortunatamente escono tutte le 3 tessere con il bordo arancione, purtroppo tutti hanno perso! Sarete più fortunati la prossima volta.

Scopo del gioco - livello avanzato

4+

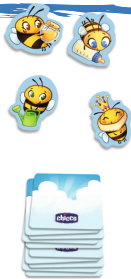
Gioco di associazione visiva e destrezza per 2/6 giocatori

Prendere le sagome ape giusta prima dei vostri avversari.

Preparazione

Prendete le sagome ape e posizionatele sul tavolo.

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 3 figure); potete anche decidere di utilizzare tutte le tessere assieme. Mischiate quindi le tessere che avete deciso di utilizzare e formate una pila al centro del tavolo



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 giardiniera/vaso, ape cucciola/carrozzina)



Le tessere "Difficili" sono di tre tipi:

- quelle che rappresentano tutte le api tranne una, che indicano di prendere l'ape mancante;
- quelle che rappresentano tutti gli oggetti posseduti dalle api tranne uno, che indicano di prendere l'ape che possiede l'oggetto mancante;
- quelle che rappresentano tutti gli oggetti "associati" tranne uno, che indicano di prendere l'ape cui è associato l'oggetto mancante.



Come si gioca

Inizia per primo il giocatore più giovane e poi gli altri 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.



Tutti provano a prendere e "far volare" la sagoma dell'ape indicata dalla tessera appena girata prima degli avversari.



Il giocatore che è riuscito a prendere per primo la sagoma corretta riceve la tessera corrispondente

Riposizionate quindi la sagoma dell'ape sul tavolo. La pila delle tessere passa al giocatore successivo per un altro turno.

Hai vinto!



Il gioco finisce quando si esaurisce il mazzo delle tessere. Vince il giocatore che ha conquistato più tessere (in caso di parità ci saranno più vincitori)



ES

BEE HAPPY!



Te agradecemos que hayas adquirido este producto para pasar momentos inolvidables con tu familia.

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 comportamiento de otros jugadores (adultos y niños). Además, es una buena ocasión para conocerle mejor y establecer un fuerte vínculo entre vosotros mediante el juego.

Materiales

4 fichas de abeja

24 cartas "Abejita Feliz":

6 familias diferenciadas por el color del borde

Finalidad el juego Juego de primer nivel

2+

Juego de colaboración y de asociación visual para 2/4 jugadores
Reconocer y coger la abeja que indica la carta.

Preparación

Coloca las fichas de abeja sobre la mesa.

Coge las cartas con el borde rojo, borde amarillo y 3 cartas al azar con el borde anaranjado y mézclalas.

Coloca las cartas sobre la mesa alrededor de las fichas de abeja volteadas hacia abajo.



Cómo se juega

El primero en jugar será el jugador más joven. Seguidamente los jugadores a la derecha.
El jugador de turno coge una carta al azar y la voltea.



¿Has volteado una carta con una sola imagen?

Busca la ficha correspondiente de la abeja, cógela y "hazla volar"



¿Has volteado una carta con tres abejas (borde anaranjado)?



¡Qué lástima! Algo ha asustado a las abejas y se han ido volando ... Por este turno no puedes hacer volar a ninguna

Vuelve a colocar la ficha de la abeja en el centro de la mesa. El turno pasa al siguiente jugador.

¡Has ganado!



Si logran completare la familia de 4 cartas rojas o amarillas ¡han ganado!

Has perdido ¡inténtalo de nuevo!



Si salen las 3 cartas con el borde anaranjado, lamentablemente todos han perdido. Tendrán mejor suerte la próxima vez.

Finalidad el juego - juego avanzado 4+

Juego de asociación visual y habilidades para 2/6 jugadores

Coger las fichas de abeja correctas antes de que lo hagan tus adversarios.

Preparación

Coloca las fichas de abeja sobre la mesa. Dependiendo del nivel de dificultad al que se quiere jugar, debe decidirse si utilizar solamente las cartas "fáciles" (las que llevan una sola imagen) o las cartas "difíciles" (con 3 imágenes); también se puede escoger si utilizar todas las cartas a la vez.

Luego, mezcla las cartas que han decidido utilizar y forma una pila en el centro de la mesa



Las cartas

Las cartas "fáciles" son de tres tipos:

- las cartas de abeja indican que hay que coger la ficha de esa abeja;
- las cartas de objeto indican que hay que coger la ficha de abeja que tiene ese objeto;
- las cartas de «asociación» indican que hay que coger la ficha de abeja asociada al objeto de la carta (las "asociaciones" son: abeja reina/trono, abeja comilona/panal, abeja jardinera/florero, abeja bebé/coche de paseo).



Las cartas "difíciles" son de tres tipos:

- las que representan a todas las abejas menos una, que indican que se debe coger la abeja que falta;
- las que representan a todos los objetos que tienen las abejas menos uno, que indican que se debe coger la abeja que tiene el objeto que falta;
- las que representan a todos los objetos "asociados" menos uno, que indican que se debe coger la abeja asociada al objeto que falta.



Cómo se juega

El primero en jugar será el jugador más joven. Seguidamente los jugadores a la derecha.

El jugador de turno recibe la pila de cartas.

Cuando todos están listos, el jugador de turno dice "¡Happy!" y voltea rápidamente la primera carta de la pila y la coloca sobre la mesa boca arriba de manera que todos puedan verla.



Todos intentan coger y "hacer volar" la ficha de la abeja indicada en la carta que se acaba de voltear, antes de que lo hagan los jugadores adversarios.



El jugador que ha sido el primero en coger la ficha de abeja correcta recibe la carta correspondiente

Luego se vuelve a colocar la ficha de abeja sobre la mesa. La pila de las cartas pasa al siguiente jugador para jugar otro turno.

¡Has ganado!



El juego termina cuando se acaban las cartas de la pila.

Gana el jugador que tiene el mayor número de cartas (en caso de empate habrá varios ganadores).



PL

BEE HAPPY!



Dziękujemy, że wybrali Państwo tę grę, by spędzić radosne chwile z całą rodziną. Jest to gra, która pomaga dziecku rozwijać 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 grę.

Zawartość pudełka

4 figurki pszczół

24 karty "Wesoła pszczołka":
6 rodzajów, różniących się
kolorem obramowania

2+

Cel gry - Gra podstawowa

Gra kooperacyjna skojarzeniowa dla 2-4 graczy w wieku

Rozpoznanie i pobranie pszczoły przedstawionej na karcie.

Przygotowanie

Weźcie figurki pszczół i potólcie je na stole.

Weźcie karty z czerwonym obramowaniem, z żółtym oraz 3 dowolne karty z obramowaniem pomarańczowym i potasujcie je. Rozłóżcie karty na stole dookoła figurek pszczół, tak aby nie było widać co przedstawiają.



Zasady gry

Rozpoczyna najmłodszy gracz, a po nim następni; kolejka przechodzi w kierunku wskazówek zegara.
Gracz rozgrywający kolejkę bierze dowolną kartę i obraca ją.



Na obróconej karcie narysowany jest tylko jeden kształt?

Poszukaj takiego samego kształtu pszczoły, weź ją i "wypuść, niech lata"!



Na obróconej karcie narysowane są trzy pszczoły (pomarańczowe obramowanie)?



Szkoda! Coś przstraszyło pszczoły i odfrunęły... W tej kolejce nie możesz wypuścić do lotu żadnej z nich.

Odtóńcie figurkę pszczoły na środku stołu. Kolejka przechodzi do następnego gracza.

Gra wygrana!



Jeżeli zdołacie zebrać komplet 4 kart czerwonych lub żółtych, wygrana jest wasza!

Gra przegrana! Ale spróbuj wygrać.



Jeżeli pech sprawi, że odkryjecie wszystkie 3 karty z pomarańczowym obramowaniem, niestety wszyscy przegrali! Szczęście dopisze Wam następnym razem.

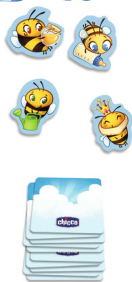
Cel gry Gra zaawansowana

4+

Gra skojarzeniowa i zręcznościowa dla 2-6 graczy w wieku
Zdobycь właściwe figurki pszczół, zanim zrobią to Wasi przeciwnicy.

Przygotowanie

Weźcie figurki pszczół i połóżcie je na stole. W zależności od poziomu trudności, z jakim chcecie grać, zdecydujcie, czy gracie tylko "łatwymi" kartami (karty z jednym kształtem) czy kartami "trudnymi" (z 3 kształtami); możecie również zdecydować się na grę ze wszystkimi kartami razem. Potasujcie karty, które zdecydowaliście się użyć i ustawcie je w stosie na środku stołu



Karty

Są trzy typy kart "łatwych":

- karty pszczoły wymagają pobrania figurki takiej pszczoły;
- karty przedmiotu wymagają pobrania figurki pszczoły, która ma taki przedmiot;
- karty «skojarzeniowe» wymagają pobrania figurki

pszczoły, z którą kojarzy się przedmiot z karty (te "skojarzenia" to: pszczoła królowa/tron, pszczoła łakomczuszka/ul, pszczoła ogrodniczka/doniczka, pszczoła niemowlę/wózek)



Są trzy typy kart "trudnych":

- karty przedstawiające wszystkie pszczoły oprócz jednej; wymagają one pobrania brakującej pszczoły;
- karty przedstawiające wszystkie przedmioty posiadane przez pszczoły oprócz jednego; wymagają one pobrania pszczoły, która ma brakujący przedmiot;
- karty przedstawiające wszystkie przedmioty "powiązane" przez skojarzenie" oprócz jednego; wymagają one pobrania pszczoły, z którą kojarzy się brakujący przedmiot.



Zasady gry

Rozpoczyna najmłodszy gracz, a po nim następni; kolejka przechodzi w kierunku wskazówek zegara.

Gracz rozgrywający kolejką bierze stos kart.

Kiedy wszyscy są gotowi, gracz rozgrywający kolejkę mówi "Szczęśliwa!"

i szybko odwraca pierwszą kartę ze stosu, i kładzie ją na stole rysunkiem do góry, tak aby był dobrze widoczny dla wszystkich.



Wszyscy próbują "wypuścić do lotu" figurkę pszczoły przedstawioną na obróconej karcie, zanim zrobią to przeciwnicy.



Gracz, któremu jako pierwszemu udało się chwycić właściwą figurkę otrzymuje przedstawiającą ją kartę.

Następnie odłóżcie figurkę pszczoły na stół.

Stos kart przechodzi w ręce kolejnego gracza, który rozgrywa następną kolejkę.

Gra wygrana



Gra kończy się po wyczerpaniu talii kart. Wygrywa gracz, który zebrał najwięcej kart (w przypadku takiej samej liczby kart wygrywających jest więcej).



FR

BEE HAPPY!



Nous sommes heureux que vous ayez choisi ce jeu pour passer de bons moments en famille. Ce jeu aide votre enfant à développer ses capacités et lui apprend également à socialiser avec d'autres enfants; il l'aide à accepter les règles, à apprendre de nouveaux concepts, à résoudre des problèmes, à tester ses capacités tout en apprenant des autres (des adultes ainsi que de ses petits camarades) et à apprendre progressivement à collaborer avec eux. Il s'agit en outre d'une occasion pour vous de mieux connaître votre enfant et d'établir une relation plus profonde avec lui tout en jouant et en s'amusant.

Matériel

4 formes d'abeilles

24 fiches « Bee Happy » :
6 séries se distinguant par
la couleur du bord

But du jeu – Jeu de base

2+

Jeu collaboratif d'association visuelle pour 2/4 joueurs
Reconnaître et attraper l'abeille indiquée par la carte.

Préparation

Prenez les formes d'abeilles et placez-les sur la table.

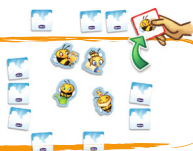
Prenez les fiches au bord rouge, au bord jaune et, au hasard, 3 fiches au bord orange puis mélangez-les.

Placez les fiches face cachée sur la table autour des formes d'abeilles.



Comment jouer

C'est le joueur le plus jeune qui commence, puis c'est le tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur prend une fiche au hasard et la retourne.



Vous avez retourné une fiche avec une seule figure ?

Cherchez la forme de l'abeille correspondante, prenez-la et « faites-la voler » !



Vous avez retourné une fiche avec trois abeilles (bord orange) ?



Domage ! Quelque chose a effrayé les abeilles et elles se sont envolées... Pendant ce tour, vous ne pouvez en faire voler aucune.

Remplacez la forme abeille au centre de la table. C'est maintenant le tour du joueur suivant.

Vous avez gagné !



Si vous parvenez à compléter la série de 4 fiches rouges ou jaunes, vous avez gagné !

Vous avez perdu ! Mais essayez de gagner la prochaine fois.



Si les 3 fiches au bord orange apparaissent, malheureusement tous les joueurs ont perdu ! Vous aurez plus de chance la prochaine fois.

But du jeu - Jeu avancé

4+

Jeu d'association visuelle et d'adresse pour 2/6 joueurs

Attraper les bonnes formes d'abeilles avant vos adversaires.

Préparation

Prenez les formes d'abeilles et placez-les sur la table. En fonction du niveau de difficulté que vous avez choisi, décidez d'utiliser uniquement les fiches « faciles » (celles avec une seule figure) ou les fiches « difficiles » (celles avec 3 figures) ; vous pouvez aussi décider d'utiliser toutes les fiches ensemble.

Mélangez ensuite les fiches que vous avez décidé d'utiliser et formez un tas au centre de la table



Les fiches

Les fiches « faciles » sont de trois types :

- les fiches abeille indiquent qu'il faut attraper la forme de cette abeille ;
- les fiches objet indiquent qu'il faut attraper la forme de l'abeille qui a cet objet ;

- les fiches « association » indiquent qu'il faut attraper la forme de l'abeille à laquelle est associé l'objet de la fiche (les « associations » sont : reine des abeilles / trône, abeille gourmande / ruche, abeille jardinière / pot, bébé abeille / landau.)



Les fiches « difficiles » sont de trois types :

- celles qui représentent toutes les abeilles sauf une, elles indiquent qu'il faut attraper l'abeille manquante ;
- celles qui représentent tous les objets appartenant aux abeilles sauf un, elles indiquent qu'il faut attraper l'abeille possédant l'objet manquant ;
- celles qui représentent tous les objets « associés » sauf un, elles indiquent qu'il faut attraper l'abeille à laquelle l'objet manquant est associé.



Comment jouer

C'est le joueur le plus jeune qui commence, puis c'est le tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur reçoit le tas de fiches. Quand tout le monde est prêt, le joueur dit «Happy!» et retourne rapidement la première fiche du tas, il la place sur la table découverte de sorte qu'elle soit bien visible à tous les autres joueurs.



Chacun essaie d'attraper et de « faire voler » la forme de l'abeille indiquée par la fiche qui vient d'être retournée avant ses adversaires.



Le joueur qui a réussi à attraper la forme correcte en premier reçoit la fiche correspondante.

Puis il remet la forme de l'abeille sur la table. Le tas de fiches passe au joueur suivant pour un autre tour.

Vous avez gagné



Le jeu se termine lorsque le tas de fiches est épuisé.

C'est le joueur qui a le plus de fiches qui gagne (en cas d'égalité, il y aura plusieurs gagnants).



PL

BEE HAPPY!



Dziękujemy, że wybrali Państwo tę grę, by spędzić radosne chwile z całą rodziną. Jest to gra, która pomaga dziecku rozwijać 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 grę.

Zawartość pudełka

4 figurki pszczół

24 karty "Wesoła pszczołka":
6 rodzajów, różniących się
kolorem obramowania

2+

Cel gry - Gra podstawowa

Gra kooperacyjna skojarzeniowa dla 2-4 graczy w wieku

Rozpoznanie i pobranie pszczoły przedstawionej na karcie.

Przygotowanie

Weźcie figurki pszczół i potólcie je na stole.

Weźcie karty z czerwonym obramowaniem, z żółtym oraz 3 dowolne karty z obramowaniem pomarańczowym i potasujcie je. Rozłóżcie karty na stole dookoła figurek pszczół, tak aby nie było widać co przedstawiają.



Zasady gry

Rozpoczyna najmłodszy gracz, a po nim następni; kolejka przechodzi w kierunku wskazówek zegara.
Gracz rozgrywający kolejkę bierze dowolną kartę i obraca ją.



Na obróconej karcie narysowany jest tylko jeden kształt?

Poszukaj takiego samego kształtu pszczoły, weź ją i "wypuść, niech lata"!



Na obróconej karcie narysowane są trzy pszczoły (pomarańczowe obramowanie)?



Szkoda! Coś przestraszyło pszczoły i odfrunęły... W tej kolejce nie możesz wypuścić do lotu żadnej z nich.

Odtóńcie figurkę pszczoły na środku stołu. Kolejka przechodzi do następnego gracza.

Gra wygrana!



Jeżeli zdołacie zebrać komplet 4 kart czerwonych lub żółtych, wygrana jest wasza!

Gra przegrana! Ale spróbuj wygrać.



Jeżeli pech sprawi, że odkryjecie wszystkie 3 karty z pomarańczowym obramowaniem, niestety wszyscy przegrali! Szczęście dopisze Wam następnym razem.

Cel gry Gra zaawansowana

4+

Gra skojarzeniowa i zręcznościowa dla 2-6 graczy w wieku
Zdobycь właściwe figurki pszczół, zanim zrobią to Wasi przeciwnicy.

Przygotowanie

Weźcie figurki pszczół i połóżcie je na stole. W zależności od poziomu trudności, z jakim chcecie grać, zdecydujcie, czy gracie tylko "łatwymi" kartami (karty z jednym kształtem) czy kartami "trudnymi" (z 3 kształtami); możecie również zdecydować się na grę ze wszystkimi kartami razem. Potasujcie karty, które zdecydowaliście się użyć i ustawcie je w stosie na środku stołu



Karty

Są trzy typy kart "łatwych":

- karty pszczoty wymagają pobrania figurki takiej pszczoły;
- karty przedmiotu wymagają pobrania figurki pszczoły, która ma taki przedmiot;
- karty «skojarzeniowe» wymagają pobrania figurki pszczoły, z którą kojarzy się przedmiot z karty (te "skojarzenia" to: pszczoła królowa/tron, pszczoła łakomczuszka/ul, pszczoła ogrodniczka/doniczka, pszczoła niemowlę/wózek)



Są trzy typy kart "trudnych":

- karty przedstawiające wszystkie pszczoły oprócz jednej; wymagają one pobrania brakującej pszczoły;
- karty przedstawiające wszystkie przedmioty posiadane przez pszczoły oprócz jednego; wymagają one pobrania pszczoły, która ma brakujący przedmiot;
- karty przedstawiające wszystkie przedmioty "powiązane" przez skojarzenie" oprócz jednego; wymagają one pobrania pszczoły, z którą kojarzy się brakujący przedmiot.



Zasady gry

Rozpoczyna najmłodszy gracz, a po nim następni; kolejka przechodzi w kierunku wskazówek zegara.

Gracz rozgrywający kolejką bierze stos kart.

Kiedy wszyscy są gotowi, gracz rozgrywający kolejkę mówi "Szczęśliwa!"

i szybko odwraca pierwszą kartę ze stosu, i kładzie ją na stole rysunkiem do góry, tak aby był dobrze widoczny dla wszystkich.



Wszyscy próbują "wypuścić do lotu" figurkę pszczoły przedstawioną na obróconej karcie, zanim zrobią to przeciwnicy.



Gracz, któremu jako pierwszemu udało się chwycić właściwą figurkę otrzymuje przedstawiającą ją kartę.

Następnie odłóżcie figurkę pszczoły na stół.

Stos kart przechodzi w ręce kolejnego gracza, który rozgrywa następną kolejkę.

Gra wygrana



Gra kończy się po wyczerpaniu talii kart. Wygrywa gracz, który zebrał najwięcej kart (w przypadku takiej samej liczby kart wygrywających jest więcej).



ΕΛ

ΒΕΕ ΗΑΡΡΥ!



Χαιρόμαστε που επιλέξατε αυτό το παιχνίδι, για να περάσετε μερικές στιγμές ευχαρίστησης με την οικογένειά σας. Αυτό το παιχνίδι θα βοηθήσει το μωρό σας να αναπτύξει τις ικανότητές του και να κοινωνικοποιηθεί. Τα βοηθά να δέχονται τους κανόνες, να μαθαίνουν κανούργιες έννοιες, να επιλύουν προβλήματα, να δοκιμάζουν τις ικανότητές τους, να μαθαίνουν από τους άλλους και σταδιακά να μάθουν να συνεργάζονται με αυτούς. Επιπλέον, είναι μια ευκαιρία για εσάς να μάθετε καλύτερα το παιδί σας και να δημιουργήσετε μια ακόμα καλύτερη σχέση μαζί του, παίζοντας.

Υλικά

4 σιλουέτες μέλισσας

24 κάρτες “Χαρούμενο μελισσάκι”: 6 σειρές που διακρίνονται από το χρώμα του περιγράμματος

Σκοπος του παιχνιδιου βασικο παιχνιδι

2+

Παιχνίδι συνεργασίας οπτικών συσχετισμών για 2/4 παίκτες
Να αναγνωρίσει και να πάρει τη μελισσούλα που υποδεικνύει η κάρτα.

Προετοιμασια

Πάρτε τις σιλουέτες της μέλισσας και τοποθετήστε τις στο τραπέζι. Πάρτε τις κάρτες με κόκκινο περίγραμμα, κίτρινο περίγραμμα και 3 κάρτες με πορτοκαλί περίγραμμα τυχαία και ανακατέψτε τις. Βάλτε τις κάρτες στο τραπέζι γύρω από τις σιλουέτες της μέλισσας γυρισμένες προς τα κάτω.



Πως παίζεται

Πρώτος αρχίζει ο πιο μικρός παίκτης και μετά οι άλλοι προχωρώντας δεξιόστροφα.

Ο παίκτης που είναι η σειρά του παίρνει μια κάρτα τυχαία και την γυρίζει.



Γύρισες μια κάρτα με μια εικόνα;

Αναζήτησε τη σιλουέτα της αντίστοιχης μέλισσας, πάρε τη μέλισσα και "κάντην να πετάξει"!



Γύρισες μια κάρτα με τρεις μέλισσες (πορτοκαλί περίγραμμα)



Κρίμα! Κάτι τρόμαξε τις μελισσοούλες και έφυγαν μακριά ... Για το συγκεκριμένο γύρο δεν μπορεί να πετάξει καμία.

Τοποθετήστε ξανά τη σιλουέτα της μελισσοούλας στο κέντρο του τραπεζιού. Η σειρά περνάει στον επόμενο παίκτη.

Κερδίσεις!



Αν μπορέσετε να ολοκληρώσετε τη σειρά με 4 κόκκινες ή κίτρινες κάρτες τότε κερδίσατε!

Χασατε! Ξαναδοκιμαστε για να κερδίσετε.



Εάν, δυστυχώς, βγουν και οι 3 κάρτες με πορτοκαλί περίγραμμα, δυστυχώς όλοι έχουν χάσει! Θα είστε πιο τυχεροί την επόμενη φορά.

Σκοπος του παιχνιδιου

Προηγμενο παιχνιδι

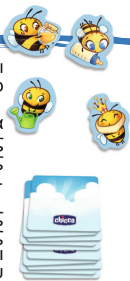
4+

Παιχνιδι οπτικων συσχετισμων και δεξιωτητων για 2/6 παικτες

Παρτε τις σωστες σιλουετες της μελισσουλας πριν απο τους αντιπαλους σας.

Προετοιμασια

Παρτε τις σιλουετες της μελισσας και τοποθετηστε τις στο τραπεζι. Ανάλογα με το επιπεδο δυσκολιας με το οποιο θελετε να παιξετε, αποφασιστε αν θα χρησιμοποιησετε μονο τις "ευκολες" καρτες (αυτες που εχουν μονο μια εικονα) η τις "δυσκολες" καρτες (αυτες με τις 3 εικονες). Μπορειτε επισης να αποφασιστε να χρησιμοποιησετε ολες τις καρτες μαζι. Ανακατεψτε λοιπον τις καρτες που αποφασισατε να χρησιμοποιησετε και δημιουργηστε μια στοιβα στο κεντρο του τραπεζιου



Οι καρτες

Οι "Ευκολες" καρτες ειναι τριων τυπων:

- οι καρτες μελισσουλας σας υποδεικνουν να παρτε τη σιλουετα της συγκεκριμενης μελισσουλας,
- οι καρτες αντικειμενου σας υποδεικνουν να παρτε τη σιλουετα της μελισσουλας που εχει εκεινο το αντικειμενο,
- οι καρτες "συσχετισμου" σας υποδεικνουν να παρτε τη σιλουετα της μελισσουλας με την οποια συσχετιζεται το αντικειμενο της καρτας (οι "συσχετισμοι" ειναι: βασιλισσα μελισσα/θρονος, λαιμαργη μελισσα/κυψελη, μελισσα κηπουρος/γλαστρα, μικρη μελισσουλα/καροτακι).



Οι "Δυσκολες" καρτες ειναι τριων τυπων:

- αυτες που αντιπροσωπευουν ολες τις μελισσες εκτος απο μια, που σας υποδεικνουν να παρτε τη μελισσα που λειπει,
- αυτες που αντιπροσωπευουν ολα τα αντικειμενα που κατεχουν οι μελισσουλες εκτος απο ενα, που σας υποδεικνουν να παρτε τη μελισσα που εχει το αντικειμενο που λειπει,
- αυτες που αντιπροσωπευουν ολα τα "συσχετιζομενα" αντικειμενα εκτος απο ενα, που σας υποδεικνουν να παρτε τη μελισσα με την οποια συσχετιζεται το αντικειμενο που λειπει.



Πως παίζεται

Πρώτος αρχίζει ο πιο μικρός παίκτης και μετά οι άλλοι προχωρώντας δεξιόστροφα.

Ο παίκτης που έχει σειρά παίρνει τη στοίβα με τις κάρτες. Όταν είναι όλοι έτοιμοι, ο παίκτης που έχει σειρά λέει "Happy!" και γυρίζει γρήγορα την πρώτη κάρτα της στοίβας, και την ακουμπάει στο τραπέζι γυρισμένη προς τα πάνω έτσι ώστε να είναι ορατή σε όλους.



Όλοι προσπαθούν να πάρουν και να κάνουν "να πετάξει" η σιλουέτα της μέλισσας που υποδεικνύεται από την κάρτα που μόλις γύρισε ο παίκτης πριν από τους αντιπάλους του.



Ο παίκτης που θα μπορέσει να πάρει πρώτος τη σιλουέτα, παίρνει και την αντίστοιχη κάρτα

τοποθετώντας τη σιλουέτα της μέλισσας στο τραπέζι. Η στοίβα καρτών περνάει τώρα στον επόμενο παίκτη για ένα άλλο γύρο.

Κέρδισες



Το παιχνίδι τελειώνει όταν εξαντληθεί η στοίβα με τις κάρτες.

Κερδίζει ο παίκτης που πήρε περισσότερες κάρτες (σε περίπτωση ισοπαλίας θα υπάρχουν περισσότεροι νικητές).



TR

BEE HAPPY!



Tüm ailenizle birlikte mutlu anlar geçirmek için bu oyunu seçtiğiniz için teşekkür ederiz. Bu oyun bebeğinizin becerilerini geliştirmesinin yanı sıra sosyalleşmeyi de öğrenmesine yardımcı olur; kuralları kabul etmelerine, yeni kavramları öğrenmelerine, problemleri çözmelerine, diğerleri ile (hem yetişkinler hem de akranlar) öğrenme becerilerini test etmelerine ve onlarla nasıl işbirliği yapmaları gerektiğini yavaş yavaş öğrenmelerine yardımcı olur. Ayrıca, çocuğunuzu daha iyi tanımanıza ve onunla daha derin bir ilişki kurmanıza olanak sağlar.

Malzemeler

4 arı şekli

24 "Mutlu Arı" parçası:
kenar renklerinden ayırt
edilebilen 6 seri

Oyunun amacı Temel seviye oyun

2+

yaş grubundaki 2/4 oyuncu için görsel ilişki kurma işbirliği oyunu
Kartın gösterdiği arıyı tanıyıp almak.

Oyun düzeni

Arı şekillerini alın ve masanın üzerine yerleştirin.
Kırmızı ve sarı kenarlı parçaları ve turuncu kenarlı 3 rastgele karyoyu alın ve karıştırın.
Kartları, masa üzerinde arı şekillerinin etrafına ters çevrilmiş olarak yerleştirin.



Nasıl oynanır

Önce yaşı en küçük olan oyuncu başlar ve diğerleri saat yönünde bir sırayla devam eder. Sıradaki oyuncu rastgele bir parça seçer ve çevirir.



Parçada yalnızca bir şekil mi var?

Buna karşılık gelen arı şeklini bulun, alın ve "uçurun"!



Parçada üç arı mı var (turuncu kenarlı)?



Ne yazık! Bir şey arıları korkutup uçurdu... Bu turda hiçbirini uçuramazsınız.

Arı şeklini yeniden masanın ortasına yerleştirin. Şimdi sıra bir sonraki oyuncuda.

Kazandın!



4 kırmızı ya da da sarı parça serisini tamamlarsan, kazanırsın!

Kaybettin! Ama tekrar deneyebilirsiniz.



Turuncu kenarlı 3 kartın hepsi gelirse, herkes kaybeder! Bir sonraki seferde kazanabilirsiniz.

Oyunun amacı leri seviye oyun

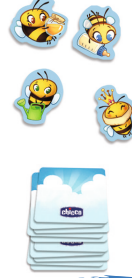
4+

yaş grubundaki 2/6 oyuncu için görsel ilişki kurma ve beceri
oyunu

Rakiplerden önce doğru arı şekillerini toplamak.

Oyun düzeni

Arı şekillerini alın ve masanın üzerine yerleştirin. İstedığınız zorluk seviyesine göre, yalnızca "kolay" parçaları (tek şekil gösterenler) ya da "zor" parçaları (3 şekil gösterenler); kullanmayı seçin; tüm parçaları birlikte de kullanabilirsiniz. Ardından, kullanmayı seçtiğiniz parçaları karıştırın ve masanın ortasına üst üste konulmuş şekilde yerleştirin



Parçalar

"Kolay" parçalar üç tiptedir:

- arı parçaları, arı şeklini almanız gerektiği anlamına gelir;
- nesne parçaları, o nesnenin olduğu arı şeklini almanız gerektiği anlamına gelir;
- "eşleşme" parçaları, parçaya ait şekille eşleşen arı şeklini almanız gerektiği anlamına gelir ("eşleşmeler" aşağıdaki gibidir: kraliçe arı/taht, obur arı/kovan, bahçıvan arı/ vazo, bebek arı/çocuk arabası)



"Zor" parçalar üç tiptedir:

- arılardan biri hariç hepsini gösterenler, kayıp arıyı almanız gerektiği anlamına gelir;
- biri haricinde, arılara ait tüm nesnelere gösterenler, kayıp nesnenin bulunduğu arıyı almanız gerektiği anlamına gelir;
- "eşleşen" nesnelere hariç tümünü temsil edenler, eşleşen kayıp nesnenin bulunduğu arıyı almanız gerektiği anlamına gelir.



Nasil oynanir

Önce yaşı en küçük olan oyuncu başlar ve diğerleri saat yönünde bir sırayla devam eder. Sıradaki oyuncu, parça yığınıını alır. Herkes hazır olduğunda, sıradaki oyuncu "Mutlu!" der ve yığındaki ilk parçayı hızlıca çevirerek herkesin görebileceği şekilde masanın üzerine yerleştirir.



Tüm oyuncular, rakiplerinden önce, çevrilmiş olan parçada gösterilen şekil bulunan arıyı alarak uçurmaya çalışır.



İlk olarak doğru şekli almayı başaran oyuncu, ilgili parçayı alır

Ardından arı şeklini yeniden masanın üzerine koyar. Parça yığını, diğer tur için sonraki oyuncuya geçer.

Kazandın!



Parçalar bittiğinde oyun sona erer. Kazanan, en çok parçaya sahip olan oyuncudur (bir sayı eşitliği durumunda, birden fazla kazanan olur).



DE

BEE HAPPY!



Wir freuen uns, dass Sie mit diesem Spiel von Family Games Spielspaß mit der ganzen Familie erleben wollen. Dieses 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 kollaborieren. Außerdem können Sie die Bindung zu Ihrem Kind vertiefen und es beim Spielen noch besser kennenlernen.

Inhalt

4 Bienen

24 Spielkarten „Bee Happy“: 6 Serien mit verschiedenfarbigen Kanten

Ziel des spiels – Anfänger

2+

Ein kooperatives visuelles Assoziationspiel für 2 bis 4 Spieler
Die auf der Karte angegebene Biene erkennen und aufnehmen.

Spiel Aufbau

Nehmt die Bienen und legt sie auf den Tisch.

Dann nehmt die Karten mit rotem Rand, gelbem Rand und 3 zufällige Karten mit orangefarbenem Rand und mischt sie.

Legt die Karten mit dem Bild nach unten auf den Tisch um die Bienen herum.



Spielverlauf

Der jüngste Spieler fängt an, dann folgen die anderen im Uhrzeigersinn. Der Spieler der an der Reihe ist, nimmt eine beliebige Karte und dreht sie um.



Ist auf der Karte nur eine einzige Biene abgebildet?

Suche nach der passenden Biene, nimm sie auf und „lass sie fliegen“!



Hast du eine Karte mit drei Bienen umgedreht (orangefarbener Rand)?



Schade! Etwas hat die Bienen erschreckt und sie sind weggeflogen ... In dieser Runde kannst du keine davon fliegen lassen.

Legt die Biene wieder in die Mitte des Tisches. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Gewonnen!



Wenn es euch gelingt, die ganze Serie, also alle 4 roten oder gelben Karten zu sammeln, habt ihr gewonnen!

Leider verloren! Viel Glück beim nächsten mal.



Falls die Serie der 3 Karten mit dem orangefarbenen Rand unglücklicherweise als erstes komplett ist, haben alle gemeinschaftlich verloren! Viel Glück beim nächsten Versuch.

Ziel des spiels Fortgeschrittene

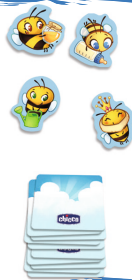
4+

Visuelles Assoziations- und Geschicklichkeitsspiel für 2 bis 4 Spieler

Sei schneller als Deine Mitspieler und schnappe dir die Biene.

Spielaufbau

Nehmt die Bienen und legt sie auf den Tisch. Je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad nur die „einfachen“ Bienenkarten (mit nur einer Abbildung) oder die „schweren“ Karten (mit 3 Abbildungen) verwenden. Es können auch alle Karten auf einmal verwendet werden. Die Bienenkarten gut mischen und auf einen Stapel in die Mitte des Tisches legen



Spielkarten

Es gibt drei verschiedene „einfache“ Spielkarten:

- 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, Naschbiene/Bienenstock, Gärtnerbiene/Blumentopf, Babybiene/Kinderwagen)



Es gibt drei verschiedene „schwere“ Karten:

- Karten mit allen außer einer Biene, bei denen man die fehlende Biene aufnehmen muss;
- Karten mit allen Gegenständen der Bienen außer einem bei denen man die Biene nehmen muss, die den fehlende Gegenstand besitzt;
- Karten mit allen assoziierten Gegenständen außer einem, bei denen man die Biene nehmen muss, der das fehlende Objekt zugeordnet ist.



Spielverlauf

Der jüngste Spieler fängt an, dann folgen die anderen im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der an der Reihe ist, bekommt den Stapel mit den Spielkarten.
Wenn alle bereit sind, ruft derjenige, der am Zug ist, „Happy!“, dreht schnell die erste Karte des Stapels um und legt sie für alle sichtbar auf den Tisch.



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



Der Spieler, dem es gelungen ist, als erster die richtige Biene aufzunehmen, bekommt die entsprechende Karte.

Die Biene wird wieder auf den Tisch gelegt. Der Kartenstapel wird an den nächsten Spieler für eine neue Runde weitergegeben.

Gewonnen!



Das Spiel endet, wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist. Es gewinnt der Spieler, der am meisten Karten gesammelt hat (bei einem Unentschieden gibt es mehrere Gewinner).



UK

БЕЕ НАРРУ!



Нам приємно, що ви обрали настільну гру від Чіссо для Вашого сімейного дозвілля! Ця гра допоможе Вашій дитині розвинути різноманітні навички та вміння, а також сприятиме процесу соціалізації. Дитина навчиться приймати правила гри, вирішувати проблеми, застосовувати знання і вміння на практиці, вивчить нові поняття. В процесі захоплюючої та цікавої гри діти будуть взаємодіяти як з дорослими, так і з однолітками і вчитися у них. Більш того, завдяки настільним іграм від Чіссо ви цікаво проведете час з малюком і можете пізнати його краще під час гри.

Матеріали

4 фігурки бджілок

24 картки «Щаслива бджілка»: 6 карток з різними кольорами контуру

Мета гри Найпростіший варіант гри

2+

Колективна гра на візуальні асоціації для 2-4 гравців віком

Впізнати та взяти бджілку, зображену на картці.

Підготовка

Візьміть фігурки бджілок і покладіть на стіл.

Візьміть картки з червоним контуром, жовтим контуром і 3 картки з оранжевим контуром і перемішайте їх.

Покладіть картки на стіл навколо фігурок бджілок обличчям вниз.



Як грати

Першим починає наймолодший гравець, а потім інші гравці за годинниковою стрілкою. Наступний гравець бере будь-яку картку і перевертає її.



Ти перевернув картку лише з однією фігуркою?

Знайди фігурку відповідної бджілки, візьми її і «відпусти»!



Ти перевернув картку з трьома бджілками (оранжевий контур)?



Шкода! Щось налякало бджілок, і вони улетіли... На цей раз ти не можеш відпустити в політ жодну бджілку.

Покладіть фігурку бджілки в центрі столу. Хід переходить до наступного гравця.

Ти переміг!



Якщо вам вдається зібрати серію з 4 червоних або жовтих карток, значить ви перемогли!

Ти програв! Але спробуй перемогти іншого разу.



Якщо, на жаль, виходять всі 3 картки з оранжевим контуром, це значить, що всі прогнали! Вам пощастить наступного разу.

Мета гри

Ускладнений варіант гри

4+

Гра на візуальні асоціації і спритність для 2-6 гравців віком

Взяти правильну фігурку бджілки раніше своїх суперників.

Підготовка

Візьміть фігурки бджілок і покладіть на стіл. Залежно від бажаного рівня складності гри визначтесь, використовувати лише «прості» картки (лише з однією фігуркою) або «складні» картки (з 3 фігурками); можна також вибрати варіант використання всіх карток разом. Перемішайте картки, які ви вирішили використовувати, і покладіть їх стопкою в центрі столу



Картки

Передбачено три типи «простих» карток:

- картки з бджілкою означають, що треба взяти фігурку такої бджілки;
- картки з предметом означають, що треба взяти фігурку бджілки з таким предметом;
- картки «асоціації» означають, що треба взяти фігурку бджілки, з якою асоціюється предмет картки («асоціації» є такими: бджілка-королева/трон, бджілка-ласунка/вулик, бджілка-садівник/горщик, бджілка-малятко/візок)



Передбачено три типи «складних» карток:

- картки, на яких представлені всі бджілки за винятком однієї, які означають, що треба взяти відсутню бджілку;
- картки, на яких представлені всі предмети бджілок, за винятком одного, які означають, що потрібно взяти бджілку з відсутнім предметом;
- картки, на яких представлені всі «асоційовані» предмети за винятком одного, які означають, що потрібно взяти бджілку, з якою асоціюється відсутній предмет.



Як грати

Першим починає наймолодший гравець, а потім інші гравці за годинниковою стрілкою. Гравець отримує стопку карток. Коли всі готові, гравець вигукує «Щаслива!» і швидко перевертає першу картку зі стопки на столі обличчям догори так, щоб всі добре її бачили.



Всі гравці намагаються швидше своїх суперників взяти і «відпустити» фігурку бджілки, зображену на щойно перевернутій картці.



Гравець, якому вдалося першому взяти правильну фігурку, отримує відповідну картку,

повертаючи при цьому фігурку бджілки на стіл. Стопка карток переходить до наступного гравця по черзі.

Ти переміг



Гра закінчується, коли закінчується стопка карток. Перемагає гравець, який набрав більше карток (у разі змагання переможців буде більше).



NL

BEE HAPPY!



Bedankt 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 al spelend uw kinderen beter te leren kennen en een diepere relatie met hen op te bouwen.

Materiaal

4 bijenfiguurtjes

24 tegels "Blijde bijen":

6 reeksen te herkennen aan de kleur van de boorden

Doel van het spel - Basisspel

2+

Samenwerkingsspel met visuele associaties voor 2-4 spelers

De bij die op de kaart staat herkennen en pakken.

Vorbereiden

Neem de bijenfiguurtjes en leg ze op de tafel.

Neem de tegels met rode boord, met gele boord en 3 willekeurige tegels met oranje boord en schud ze dooreen.

Leg de tegels op de tafel rond de bijenfiguurtjes met de afbeelding omlaag.



Hoe speelt u

De jongste speler begint en daarna spelen de anderen in wijzerzin.
De speler die aan de beurt is pakt een willekeurige tegel en draait deze om.



Heb je een tegel omgedraaid met slechts een enkel figuurtje?

Zoek het bijenfiguurtje dat er bij hoort, pak het vast en "laat de bij vliegen"!



Heb je een tegel omgedraaid met drie bijen (oranje boord)?



Jammer! De bijen zijn door iets opgeschrikt en zijn weggevlucht... Daarom kan je geen bij laten vliegen.

Leg het bijenfiguurtje terug in het midden van de tafel. Dan is het de beurt aan de volgende speler.

Je hebt gewonnen!



Als je een volledige reeks van 4 rode of gele tegels hebt, heb je gewonnen!

Je hebt verloren! Maar probeer opnieuw te winnen.



Als ongelukkigerwijs alle 3 de tegels met oranje boord worden omgedraaid, heeft iedereen verloren! Jullie zullen de volgende maal meer geluk hebben.

Doel van het spel

Gevorderd spel

4+

Samenwerkingsspel met visuele associaties en behendigheid voor 2-6 spelers

Pak het juiste bijenfiguurtje voordat je tegenstanders het doen.

Voorbereiden

Neem de bijenfiguurtjes en leg ze op de tafel. Afhankelijk van de moeilijkheidsgraad waarmee jullie willen spelen beslissen jullie of jullie enkel de "gemakkelijke" tegels (met een enkel figuurtje) gebruiken of de "moeilijke" tegels (met 3 figuurtjes); jullie kunnen ook beslissen om alle tegels samen te gebruiken.

Schud de tegels die jullie gaan gebruiken dooreen en leg ze op een stapeltje in het midden van de tafel



De tegels

Er zijn drie soorten "gemakkelijke" tegels:

- de bijentegels geven aan dat je dat bijenfiguurtje moet pakken;
- de voorwerptegels geven aan dat je dat bijenfiguurtje moet pakken dat dat voorwerp heeft;
- de "associatie" tegels geven aan dat je dat bijenfiguurtje moet pakken waarmee het voorwerp van de tegel wordt geassocieerd (de "associaties" zijn: bijenkoningin/troon, lekkerbekbij/bijenkorf, tuinmansbij/vaas, babybij/kinderwagen)



Er zijn drie soorten "moeilijke" tegels:

- de tegels die alle bijen voorstellen, behalve een, geven aan dat je de ontbrekende bij moet pakken;
- de tegels die alle voorwerpen van de bijen voorstellen behalve een, geven aan dat je het ontbrekende voorwerp moet pakken;
- de tegels die alle "geassocieerde" voorwerpen voorstellen, behalve een, geven aan dat je de bij die met het ontbrekende voorwerp wordt geassocieerd moet pakken;



Hoe speelt u

De jongste speler begint en daarna spelen de anderen in wijzerzin.

De speler die aan de beurt is krijgt de stapel tegels.

Wanneer iedereen klaar is, zegt de speler aan de beurt "Happy!", draait snel de eerste tegel van de stapel om,

en legt het op de tafel met de afbeelding omhoog zodat iedereen het goed kan zien.



Iedereen probeert het bijenfiguurtje dat op de omgedraaide tegel wordt aangeduid te pakken en "te laten vliegen" voordat de tegenstanders het doen.



De speler die er in slaagt om als eerste het juiste bijenfiguurtje te pakken krijgt de bijbehorende tegel

en legt daarna het bijenfiguurtje terug op de tafel. De stapel tegels wordt aan de volgende speler gegeven voor een volgende beurt.

Je hebt gewonnen

Het spel eindigt als alle tegels van de stapel gebruikt zijn.

De speler die de meeste tegels heeft bemachtigd wint (in geval van gelijkspel zijn er verschillende winnaars).



BG

БЕЕ HAPPY!



Щастливи сме, че избрахте тази игра, за да прекарате щастливи мигове с цялото си семейство.

Тази игра помага на вашето дете да развива своите умения и да се учи да общува; тя помага за приемане на правила, заучаване на нови концепции, разрешаване на проблеми, тестване на умения, учене от други (както възрастни, така и връстници) и постепенно учене на сътрудничество с тях. Освен това тя ви дава повод да опознаете по-добре вашето дете и да установите по-силна връзка с него, докато играете.

Материали

4 форми пчелички

24 плочки "Бее Happy":

6 серии, които се различават по цвета на ръба

Цел на играта Основна игра

2+

Съвместна игра за визуална асоциация за 2 - 4 играчи на възраст

Разпознайте и вземете пчелата, посочена от картата.

Подготовка

Вземете формите пчелички и ги поставете на масата.

Вземете плочките с червен ръб, с жълт ръб и 3 случайни плочки с оранжев ръб и ги разбъркайте.

Поставете плочките върху масата около формите пчелички с лице надолу.



Как се играе

Първи започва най-младият играч, а останалите след него по часовниковата стрелка. Играчът, който е на ред, взема една плочка и я обръща.



Обърнал си плочка само с една фигура?

Потърси силуета на съответната пчеличка, вземи я и я „пусни да лети“!



Обърнал си плочка с три пчелички (оранжев ръб)?



Жалко! Нещо е изплашило пчеличките и са излетели... За това хвърляне не можеш да пуснеш никоя да лети.

Поставете отново силуета на пчеличка в центъра на масата. След това идва ред на следващия играч.

Ти печелиш!



Ако успеете да попълните серията от 4 червени или жълти плочки, печелите!

Ти губиш! Но опитай отново да спечелиш.



Ако за съжаление излязат и трите плочки с оранжев ръб, всички губят! Другия път ще имате повече късмет.

Цел на играта Игра за напреднали

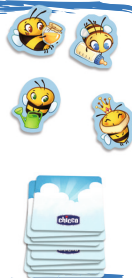
4+

Игра за визуална асоциация и сръчност за 2 - 4 играчи на възраст

Трябва да съберете формите пчеличка под носа на другите играчи.

Подготовка

Вземете формите пчелички и ги поставете на масата. В зависимост от нивото на трудност, с което желаете да играете, ще решите дали да използвате само „лесните“ плочки (тези само с една фигура), или „трудните“ плочки (тези с 3 фигури); може да използвате и всички плочки заедно. След това разбъркайте плочките, които сте решили да използвате, и направете купчина в центъра на масата



Плочки

„Лесните“ плочки са три вида:

- плочките пчеличка указват да вземете силуета на тази пчеличка;
- плочките с предмет указват да вземете силуета на пчеличката, която има този предмет;
- плочките „асоциация“ указват да вземете силуета на пчеличката, с която се асоциира предметът на плочката („асоциациите“ са: пчеличка царица/ трон, лакома пчеличка/кошер, пчеличка градинар/ваза, пчеличка бебе/бешка количка)



„Трудните“ плочки са три вида:

- тези, които изобразяват всички пчелички без една, които указват да вземете липсващата пчеличка;
- тези, които изобразяват всички предмети, притежавани от пчеличките без един, които указват да вземете пчеличката, която притежава липсващия предмет;
- тези, които изобразяват всички „асоциирани“ предмети без един, които указват да вземете пчеличката, с която се свързва липсващият предмет;



Как се играе

Първи започва най-младият играч, а останалите след него по часовниковата стрелка.

Играчът, който е на ред, получава купчината плочки.

Когато всички са готови, играчът, който е на ред, казва "Нару!"

и бързо премества първата плочка от купчината, като я поставя на масата с лице нагоре, така че добре да се вижда от всички.



Всички се опитват да вземат и „пуснат да лети“ силуета на пчеличката, посочена на токущо обърната плочка преди противниците.



Играчът, който е успял първи да вземе правилния силует, получава съответната плочка

след това поставете отново силуета на пчеличката върху масата.

Купчината плочки преминава към следващия играч по ред.

Ти печелиш



играта свършва, когато се изчерпи купчината плочки.

Печели играчът, който е събрал най-много плочки (при равен резултат ще има няколко победителя).



EL

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

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.

Συντήρηση του παιχνιδιού

Όταν δεν χρησιμοποιείτε το προϊόν πρέπει να το φυλάσσετε σε χώρο που προστατεύεται από πηγές θερμότητας, σκόνης και υγρασία. Ελέγχετε τακτικά την ακεραιότητα και κατάσταση φθοράς του προϊόντος. Σε περίπτωση ζημιάς μη χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι και κρατήστε το μακριά από τα παιδιά.

UK

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

Перед використанням зніміть і уберіть у недоступні для дітей місця пластикові пакети та інші компоненти, які не входять у склад іграшки (напр., шнурки, крипильні деталі, тощо).

Πоводження з грою

Під час перерви у використанні зберігайте виріб у місці, захищеному від джерел тепла, пилу та вологи.

Регулярно перевіряйте стан виробу з точки зору зношення і наявних розривів. В разі пошкодження не використовуйте надалі виріб і римайте його в недоступному для дітей місці.

TR

KULLANIMDAN ÖNCE LÜTFEN BU TALİMATLARI OKUYUNUZ VE İLERİDE BAŞVURMAK ÜZERE SAKLAYINIZ.

Oyuncağın parçası olmayan poşetler ve diğer bileşenler (ör. bağlar, bağlantı elemanları, vb.) kullanımdan önce çıkarılmalı ve çocukların erişemeyeceği yerlerde saklanmalıdır.

BAKIM VE ONARIM

Kullanmadığınız zamanlarda, ürünü ısı kaynaklarından, tozdan, nemden ve sudan uzak bir yerde muhafaza ediniz. Ürünün yıpranma durumunu ve kırılma olup olmadığını düzenli olarak kontrol edin. Hasar durumunda oyuncacı kullanmayın ve çocukların erişemeyeceği yerlerde saklayın.

NL

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

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.

Onderhoud van het speelgoed

Wanneer het product niet gebruikt wordt, bewaart u het op een plek die beschermd is tegen warmtebronnen, stof en vocht. Controleer het product regelmatig op slijtage en eventuele gebreken. In geval van zichtbare schade mag het product niet gebruikt worden en moet het buiten bereik van kinderen gehouden worden.

DE

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

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.

Wartung des Spielzeugs

Wenn das Produkt nicht verwendet wird, es an einem vor Wärmequellen, Staub und Feuchtigkeit geschützten Ort aufbewahren.

Überprüfen Sie das Produkt regelmäßig auf Abnutzungserscheinungen oder Beschädigungen. Im Falle von Beschädigungen das Spielzeug nicht verwenden und es außerhalb der Reichweite von Kindern aufbewahren.

BG

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

Евентуални найлонови 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.

Съхранение на играта

Когато не се използва, съхранявайте продукта на място, защитено от източници на топлина, прах и влага. Редовно проверявайте състоянието на износване на продукта и за наличието на счупвания. Ако играчката е повредена, не я използвайте и я пазете от деца.



www.chicco.com