

- ⚠ **WARNING:** CHOKING HAZARD – Small parts. Not suitable for children under three years.
- ⚠ **ATTENTION!** DANGER D'ÉTOUFFEMENT – Contient de petits éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.
- ⚠ **ADVERTENCIA:** PELIGRO DE ASFIXIA – Contiene piezas pequeñas. No conviene para niños menores de tres años.
- ⚠ **ACHTUNG:** ERSTICKUNGSGEFAHR – Kleinteile. Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet.
- ⚠ **WAARSCHUWING:** VERSTIKKINGSGEVAAR – Kleine onderdelen. Niet geschikt voor kinderen jonger dan drie jaar.
- ⚠ **AVVERTENZA:** RISCHIO DI SOFFOCAMENTO – Pezzi piccoli. Non adatto a bambini di età inferiore a tre anni.
- ⚠ **ATENÇÃO:** PERIGO DE ASFIXIA – Peças pequenas. Contra-indicado para crianças com menos de 3 anos.
- ⚠ **ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!** ОПАСНОСТЬ УДУШЬЯ – Мелкие детали. Не подходит для детей в возрасте до 3 лет.
- ⚠ **OSTRZEŻENIE:** NIEBEZPIECZENSTWO ZADŁAWIENIA – Drobne elementy. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.
- ⚠ **UPOZORNENIE:** NEBEZPEČÍ UDUSENÍ – Obsahuje malé části. Nevhodné pro děti do tří let.
- ⚠ **UPOZORNENIE:** NEBEZPEČENSTVO UDUŠENIA – Obsahuje malé predmety. Nevhodné pre deti do troch rokov.
- ⚠ **FIGYELMEZTÉTES:** FULLADÁSVESELÉY – Apró alkatrészek. Csak három évnél idősebb gyermekek számára alkalmas.
- ⚠ **AVERTISMENT:** PERICOL DE ASFIXIERE – Piese mici. Contraindicat copilor mai mici de trei ani.
- ⚠ **ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ:** ΚΙΝΔΥΝΟΣ ΠΝΙΓΜΟΥ – Μικρά μέρη. Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των τριών ετών.
- ⚠ **UPOZORENJE:** OPASNOST OD GUŠENJA – Mali dijelovi. Igračka nije prikladna za djecu mlađu od tri godine.
- ⚠ **ВНИМАНИЕ:** ОПАСНОСТ ОТ ЗАДЪВЯНЕ – Малки части. Непогодно за деца под тригодишна възраст.
- ⚠ **OPOZORILO:** NEVARNOST ZADUŠITVE – Majhni deli. Ni primerno za otroke, mlajše od treh let.



**PUMBAA PASS/PASSEZ LE PUMBAA/PASA A PUMBAA/PUMBAAS FESTMAHL
PEUZELLEN MET PUMBAA/PASSA PUMBAA/PASSE O PUMBA ADIANTE/ПЕРЕДАЙ ПУМБУ
PRZEKAŻ PUMBE/PŘEDÁVÁNÍ PUMBY/PODÁVANIE PRASIATKA PUMBAA
PUMBAA-ADOGATÁS/PASEAZĂ-L PE PUMBAA/ΔΩΣΤΕ ΤΟΝ ΠΟΥΜΠΑ
PUMBAADIJEVI/ПОДАВАНЕ НА ПУМБА/ПОДАЈТЕ ПУМБО**



- EN **CONTENTS:** 1 PLASTIC PUMBAA, 15 PLASTIC BUGS, 30 LEAF CARDS, 1 INSTRUCTION SHEET
- FR **CONTENU :** 1 PUMBAA EN PLASTIQUE, 15 LARVES EN PLASTIQUE, 30 CARTES FEUILLE, 1 RÈGLE DU JEU
- ES **CONTENIDO:** 1 PUMBAA DE PLÁSTICO, 15 INSECTOS DE PLÁSTICO, 30 CARTAS EN FORMA DE HOJA, 1 GUÍA DE INSTRUCCIONES
- DE **INHALT:** 1 PUMBAA AUS KUNSTSTOFF, 15 KÄFER AUS KUNSTSTOFF, 30 BLATTKARTEN, 1 ANLEITUNG
- NL **INHOUD:** 1 PLASTIC PUMBAA, 15 PLASTIC INSECTEN, 30 BLADKAARTEN, 1 GEBRUIKSAANWIJZING
- IT **CONTENUTO:** 1 PUMBAA DI PLASTICA, 15 INSETTI DI PLASTICA, 30 CARTE FOGLIA, 1 GUIDA PER L'USO
- PT **CONTEÚDO:** 1 PUMBA DE PLÁSTICO, 15 INSETOS DE PLÁSTICO, 30 CARTAS DE FOLHA, 1 GUIA DE INSTRUÇÕES
- RU **В КОМПЛЕКТЕ:** 1 ПЛАСТИКОВАЯ ФИГУРКА ПУМБЫ, 15 ПЛАСТИКОВЫХ ЖУКОВ, 30 КАРТОЧЕК-ЛИСТИКОВ, 1 ИНСТРУКЦИЯ
- PL **ZAWARTOŚĆ:** 1 PLASTIKOWA FIGURKA PUMBY, 15 PLASTIKOWYCH ROBAKÓW, 30 KART W KSZTAŁCIE LIŚCIA, 1 INSTRUKCJA
- CZ **OBSAH:** 1 PLASTOVÝ PUMBA, 15 PLASTOVÝCH BROUKŮ, 30 KARET LISTŮ, 1 LIST S POKYNY
- SK **OBSAH:** 1 PLASTOVÉ PRASIATKO PUMBAA, 15 PLASTOVÝCH CHROVÁČIKOV, 30 KARTIČIEK V TVARE LÍSTKA, 1 HÁROK S POKYNNI
- HU **TARTALOM:** 1 MŰANYAG PUMBAA, 15 MŰANYAG BOGÁR, 30 LEVÉLKÁRTYA, 1 HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ
- RO **CONȚINUT:** 1 PUMBAA DIN PLASTIC, 15 GÂNDACI DIN PLASTIC, 30 DE CĂRȚI FRUNZĂ, 1 FIȘĂ CU INSTRUCȚIUNI
- EL **ΠΕΡΙΧΟΜΕΝΑ:** 1 ΠΛΑΣΤΙΚΟΣ ΠΟΥΜΠΑ, 15 ΠΛΑΣΤΙΚΑ ΖΟΥΖΟΥΝΙΑ, 30 ΚΑΡΤΕΣ ΦΥΛΛΩΝ, 1 ΦΥΛΛΑΔΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ
- HR **SADRŽAJ:** 1 PLASTIČNI PUMBAA, 15 PLASTIČNIH BUBA, 30 KARTICA U OBLIKU LISTA, 1 LIST S UPUTAMA
- BG **СЪДЪРЖАНИЕ:** 1 ПЛАСТМАСОВА ФИГУРА НА ПУМБА, 15 ПЛАСМАСОВИ БУБОЛЕЧКИ, 30 КАРТИ С ФОРМА НА ЛИСТО, 1 РЪКОВОДСТВО С ИНСТРУКЦИИ
- SI **VSEBINA:** 1 PLASTIČEN PUMBA, 15 PLASTIČNIH ŽUŽELK, 30 KART LISTOV, 1 LIST Z NAVODILI

EN **PUMBAA'S READY FOR SOME TASTY GRUB – BUGS TO YOU AND ME! TAKE TURNS FEEDING HIM THE COLORFUL CRITTERS UNTIL, WELL, HE TOSSES HIS COOKIES, LOSES HIS LUNCH, YOU KNOW, PUKES. THEN IT'S TIME TO SCRAMBLE TO FIND THE BUGS YOU NEED TO WIN!**

OBJECT: BE THE FIRST PLAYER TO MATCH 3 BUGS ON 3 DIFFERENT LEAF CARDS.

SETUP: • MIX UP THE LEAF CARDS AND PLACE THEM FACEDOWN IN A STACK. • EACH PLAYER TAKES ONE LEAF CARD AND PLACES IT FACE UP IN FRONT OF THEM. • PUT ALL OF THE BUGS IN A PILE WHERE EVERYONE CAN REACH WITH THE NUMBERS FACING DOWN (SO THEIR 'FEET' AREN'T SHOWING).

LET'S PLAY: THE YOUNGEST PLAYER GOES FIRST. PLAY MOVES LEFT.

1. PLAYER 1: PUSH PUMBAA'S TONGUE DOWN, TAKE A BUG FROM THE PILE AND THEN TURN IT OVER TO REVEAL A NUMBER. FEED THE BUG TO PUMBAA, TURN HIM TOWARD THE CENTER OF PLAY (SO THAT HIS TAIL IS FACING YOU), THEN PRESS HIS TAIL THE NUMBER THAT IS ON THE BOTTOM OF THAT BUG. FOR EXAMPLE, IF THE BUG HAS A 2 ON THE BOTTOM, FEED THE BUG TO PUMBAA AND THEN PRESS HIS TAIL 2 TIMES. 2. PASS PUMBAA TO THE NEXT PLAYER, AND REPEAT THE ABOVE GAMEPLAY. 3. PLAY CONTINUES THIS WAY UNTIL PUMBAA CAN NO LONGER HOLD IN THE BUGS. 4. AFTER PUMBAA NO LONGER HAS ANY BUGS LEFT, ALL PLAYERS MUST SCRAMBLE THROUGH ONLY THE PILE OF BUGS PUMBAA COULDN'T KEEP IN AND FIND THE BUGS MATCHING THE COLORS OF THOSE ON YOUR LEAF CARD. SO IF YOUR CARD SHOWS 2 GREEN BUGS AND A PURPLE ONE, TRY TO FIND BUGS MATCHING ONLY THOSE COLORS. 5. IF NO ONE FINDS ALL 3 BUGS THIS ROUND, REPEAT GAMEPLAY USING REMAINING BUGS (THOSE THAT PUMBAA HAS NOT BEEN FED). PUSH DOWN ON PUMBAA'S TONGUE, CONTINUE TO FEED PUMBAA THE BUG, AND THEN PRESS HIS TAIL UNTIL HE CAN NO LONGER KEEP THE BUGS IN. SCRAMBLE, AGAIN, TO TRY AND FIND MORE BUGS THAT MATCH YOUR LEAF CARD. 6. REPEAT THE GAMEPLAY UNTIL A PLAYER MATCHES ALL 3 BUGS ON THEIR LEAF CARD. IF YOU RUN OUT OF BUGS, AND PUMBAA STILL HAS KEPT THE BUGS IN, THEN PASS PUMBAA AROUND THE TABLE WITH EACH PLAYER PRESSING HIS TAIL ONE TIME. THIS GAMEPLAY CONTINUES UNTIL PUMBAA CAN NO LONGER KEEP THE BUGS IN. 7. WHEN A PLAYER COMPLETES THEIR LEAF CARD, THAT PLAYER KEEPS THEIR LEAF CARD AND PUTS THE BUGS BACK IN THE PILE. ALL OF THE OTHER PLAYERS PUT THEIR LEAF CARDS AT THE BOTTOM OF THE STACK, AND PLACE THEIR BUGS BACK IN THE PILE. 8. ALL PLAYERS NOW TAKE A NEW LEAF CARD, PLACE ALL OF THE BUGS IN ONE PILE AND REPEAT GAMEPLAY UNTIL ONE PLAYER MATCHES THE COLOR(S) OF ALL 3 BUGS ON THEIR CARD. 9. CONTINUE GAMEPLAY UNTIL ONE PLAYER COLLECTS 3 LEAF CARDS.

TO WIN: BE THE FIRST PLAYER TO MATCH 3 BUGS ON 3 DIFFERENT LEAF CARDS.

NORTH AMERICA • AMÉRIQUE DU NORD
1-800-622-8339, customercare@spinmaster.com

UK – 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com

IRELAND – 1800 992 249

FRANCE – 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com

AUSTRALIA – 1800 316 982, customercare@spinmaster.com

DEUTSCHLAND – 00800 0101 0222, Kundenservice@spinmaster.com

SCHWEIZ – 0800 561 350 • **ÖSTERREICH** – 0800 297 267

NETHERLAND – 0800 022 3683, klantenservice@spinmaster.com

BELGIË/BELGIQUE – 0800 77 688 • **LUXEMBOURG** – 800 2 8044

ITALIA – 800 788 532, servizio@spinmaster.com

MÉXICO – 01 800 9530147, servicio@spinmaster.com

POLSKA – 800080238, poland@spinmaster.com

ČESKÁ REPUBLIKA – 800550530, czechrepublic@spinmaster.com

SLOVENSKO – 0800232800, slovakia@spinmaster.com

MAGYARORSZÁG – 080 100 052, hungary@spinmaster.com

ROMÂNIA – 0800400015, romania@spinmaster.com

РОССИЯ – 88003013822, russia@spinmaster.com

WWW.SPINMASTER.COM



Cardinal logo & © Cardinal Industries Inc., Imported and distributed under license by Spin Master International B.V.
Spin Master logo is a registered trademark of Spin Master Ltd.

Logo Cardinal & © Cardinal Industries Inc., Importé et distribué sous licence par Spin Master International B.V.
Le logo de Spin Master est une marque de commerce déposée de Spin Master Ltd.

TM & © Spin Master Ltd. All rights reserved. / Tous droits réservés

Spin Master Ltd., 225 King Street West, Toronto ON M5V 3M2 Canada

Imported into EU by / Importé dans l'UE par Spin Master International B.V., Kingsfordweg 151,
1043 GR Amsterdam, The Netherlands

Imported by / Importé par Spin Master Australia Pty Ltd, Suite 101, Level 1,
18-24 Chandos Street, St Leonards, NSW 2065; ☎1800 316 982

Импортер: ООО «Спин Мастер РУС», Россия, Москва 117638 Одесская ул. 2,
Бизнес-центр «Лотос», башня С, 10 эт. Тел.: 8 800 301 38 22

www.spinmastergames.com

MADE IN CHINA / FABRIQUÉ EN CHINE / HECHO EN CHINA

T98234_0000_20115885_GML_JS_R1 (CGI_Adg_Pass_Pumbaa_Game)

©Disney
www.disney.com



® PUMBAA EST AFFAMÉ ! IL A BIEN ENVIE D'UNE BONNE POTÉE DE LARVES. DONNEZ-LUI À MANGER À TOUR DE RÔLE JUSQU'À CE QU'IL, EH BIEN, SOIT MALADE, DÉGOBILLE, BREF, VOMISSE. VOUS DEVREZ ALORS VOUS DÉPÊCHER DE TROUVER LES LARVES DONT VOUS AVEZ BESOIN POUR GAGNER !

BUT DU JEU : ÊTRE LE PREMIER JOUEUR À TROUVER LES 3 LARVES SUR 3 CARTES FEUILLE DIFFÉRENTES.

MISE EN PLACE : • ON MÉLANGE LES CARTES FEUILLE ET ON LES EMPILE, FACE CACHÉE. • CHAQUE JOUEUR PREND UNE CARTE FEUILLE ET LA PLACE DEVANT LUI, FACE VISIBLE. • ON FORME UN TAS AVEC TOUTES LES LARVES À PORTÉE DE TOUS LES JOUEURS, CHIFFRES VERS LE BAS (ON NE DOIT PAS VOIR LES PATTES).

COMMENT JOUER : C'EST LE JOUEUR LE PLUS JEUNE QUI COMMENCE. LA PARTIE SE DÉROULE DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.

1. LE PREMIER JOUEUR APPUIE SUR LA LANGUE DE PUMBAA, PUIS PIOCHE UNE LARVE ET LA RETOURNE POUR DÉCOUVRIR LE CHIFFRE IMPRIMÉ DESSUS. LE JOUEUR PLACE LA LARVE DANS LA BOUCHE DE PUMBAA, LE TOURNE VERS LE CENTRE DU JEU (DE FAÇON À AVOIR SA QUEUE FACE À LUI), PUIS APPUIE SUR SA QUEUE LE NOMBRE DE FOIS INDIQUÉ SOUS LA LARVE. PAR EXEMPLE, SI C'EST LE CHIFFRE 2, LE JOUEUR PLACE LA LARVE DANS LA BOUCHE DE PUMBAA, PUIS APPUIE 2 FOIS SUR SA QUEUE. 2. IL PASSE ENSUITE PUMBAA À SON VOISIN, QUI JOUE À SON TOUR DE LA MÊME MANIÈRE. 3. LA PARTIE CONTINUE JUSQU'À CE QUE PUMBAA NE PUISSE PLUS SE RETENIR ET RENDE LES LARVES. 4. LES JOUEURS DOIVENT ALORS SE DÉPÊCHER DE FOUILLER DANS LE TAS DE LARVES QUE PUMBAA A RENDUES POUR TROUVER LES LARVES CORRESPONDANTES À CELLES DE LEUR CARTE FEUILLE. DONC SI LA CARTE D'UN JOUEUR COMPORTE 2 LARVES VERTES ET UNE LARVE VIOLETTE, IL DOIT RÉCUPÉRER UNIQUEMENT LES LARVES CORRESPONDANT À CES COULEURS. 5. SI AUCUN JOUEUR NE TROUVE SES 3 LARVES, LA PARTIE REPREND DE LA MÊME MANIÈRE AVEC LES LARVES NON UTILISÉES (CELLES QUE PUMBAA N'A PAS ENCORE MANGÉES). LES JOUEURS APPUIENT SUR LA LANGUE DE PUMBAA, LUI DONNENT À MANGER, PUIS APPUIENT SUR SA QUEUE JUSQU'À CE QU'IL NE PUISSE PLUS SE RETENIR ET RENDE LES LARVES. ILS SE DÉPÊCHENT ALORS DE TROUVER LE RESTE DES LARVES CORRESPONDANT À LEUR CARTE FEUILLE. 6. LA PARTIE CONTINUE JUSQU'À CE QU'UN JOUEUR OBTIENNE LES 3 LARVES DE SA CARTE FEUILLE. SI PUMBAA A MANGÉ TOUTES LES LARVES ET NE LES A PAS ENCORE RENDUES, LES JOUEURS SE PASSENT PUMBAA ET APPUIENT CHACUN UNE FOIS SUR SA QUEUE. ILS CONTINUENT AINSI JUSQU'À CE QUE PUMBAA NE PUISSE PLUS SE RETENIR. 7. LORSQU'UN JOUEUR REMPLIT SA CARTE FEUILLE, IL GARDE LA CARTE ET REMET LES LARVES DANS LE TAS. LES AUTRES JOUEURS PLACENT LEUR CARTE FEUILLE AU BAS DE LA PILE ET REMettent LES LARVES DANS LE TAS. 8. TOUS LES JOUEURS PRENNENT ENSUITE UNE NOUVELLE CARTE FEUILLE, REFORMENT UN TAS AVEC LES LARVES ET COMMENCENT UNE NOUVELLE PARTIE. 9. LE JEU CONTINUE JUSQU'À CE QU'UN JOUEUR AIT REMPLI 3 CARTES FEUILLE.

VICTOIRE : LE PREMIER JOUEUR À TROUVER LES 3 LARVES SUR 3 CARTES FEUILLE DIFFÉRENTES REMPORTE LA PARTIE.

® PUMBAA ESTÁ PREPARADO PARA UNA DELICIOSA COMIDA, ¡INSECTOS! TURNOS PARA ALIMENTARLO CON LOS COLORIDOS BICHOS HASTA QUE... BUENO, ECHE LA PAPILLA, DEVUELVA EL ALMUERZO, YA SABES, VOMITE. ¡ESTE SERÁ EL MOMENTO DE INTENTAR ENCONTRAR LOS INSECTOS QUE NECESITAS PARA GANAR!

OBJETIVO: SER EL PRIMER JUGADOR EN HACER COINCIDIR 3 INSECTOS EN 3 CARTAS EN FORMA DE HOJA DIFERENTES.

PREPARACIÓN: • MEZCLA LAS CARTAS EN FORMA DE HOJA Y COLÓCALAS APILADAS BOCA ABAJO. • CADA JUGADOR TOMA UNA CARTA EN FORMA DE HOJA Y LA COLOCA BOCA ARRIBA DELANTE DE ÉL. • PON TODOS LOS INSECTOS CON LOS NÚMEROS BOCA ABAJO EN UN MONTÓN DONDE TODO EL MUNDO PUEDA ALCANZARLOS (DE MODO QUE NO SE VEAN LOS "PIES").

CÓMO JUGAR: EMPIEZA EL JUGADOR MÁS JOVEN. EL JUEGO CONTINÚA CON EL JUGADOR SITUADO A LA IZQUIERDA.

1. JUGADOR 1: EMPUJA LA LENGUA DE PUMBAA HACIA ABAJO, TOMA UN INSECTO DEL MONTÓN Y DALE LA VUELTA PARA DESCUBRIR SU NÚMERO. ALIMENTA A PUMBAA CON EL INSECTO, GÍRALO HACIA EL CENTRO DE LA ZONA DE JUEGO (DE MODO QUE SU COLA ESTÉ FRENTE A TI) Y PRESIONA SU COLA EL NÚMERO DE VECES QUE APAREZCA EN LA PARTE INFERIOR DE ESE INSECTO. POR EJEMPLO, SI EL INSECTO TIENE UN 2 EN LA PARTE INFERIOR, ALIMENTA A PUMBAA CON EL INSECTO Y A CONTINUACIÓN PRESIONA SU COLA 2 VECES. 2. PASA A PUMBAA AL SIGUIENTE JUGADOR Y REPITE EL MODO DE JUEGO ANTERIOR. 3. EL JUEGO CONTINÚA DE ESTA MANERA HASTA QUE PUMBAA NO PUEDA RETENER MÁS INSECTOS EN SU INTERIOR. 4. CUANDO A PUMBAA NO LE QUEDEN MÁS INSECTOS, LOS JUGADORES DEBERÁN BUSCAR EN EL MONTÓN DE INSECTOS VOMITADOS POR PUMBAA LOS QUE COINCIDAN CON LOS COLORES DE SU CARTA EN FORMA DE HOJA. ASÍ, SI TU CARTA MUESTRA 2 INSECTOS VERDES Y UNO MORADO, TIENES QUE BUSCAR INSECTOS DE ESOS COLORES. 5. SI NADIE ENCUENTRA LOS 3 INSECTOS EN ESTA RONDA, REPITE EL MODO DE JUEGO CON LOS INSECTOS RESTANTES (CON LOS QUE NO SE HA ALIMENTADO A PUMBAA). EMPUJA LA LENGUA DE PUMBAA HACIA ABAJO, CONTINÚA ALIMENTANDO A PUMBAA CON LOS INSECTOS Y, A CONTINUACIÓN, PRESIONA SU COLA HASTA QUE NO PUEDA RETENER MÁS INSECTOS EN SU INTERIOR. INTENTA ENCONTRAR MÁS INSECTOS QUE COINCIDAN CON TU CARTA EN FORMA DE HOJA. 6. REPITE EL MODO DE JUEGO HASTA QUE UN

® PUMBA ČAKA NA SLASTEN PRIGRIZEK – NAHRANITE GA Z ŽUŽELKAMI! IZMENJUJTE SE PRI HRANJENJU PUMBE S PISANIMI ŽUŽKI, DOKLER ... NO, DOKLER NI MERA POLNA IN ZAČNE PUMBA BRUHATI. KO SE TO ZGODI, JE TREBA POBRSKATI IN HITRO POBRATI ŽUŽELKE, KI JIH POTREBUJETE, DA ZMAGATE!

CILJ: ZMAGA IGRALEC, KI PRVI NAJDE 3 ŽUŽELKE NA 3 RAZLIČNIH KARTAH LISTOV.

NAMESTITEV: • PREMEŠAJTE KUPČEK KART LISTOV IN GA POLOŽITE NA MIZO S SLIKO NAVZDOL. • VSAK IGRALEC VZAME ENO KARTO LISTOV IN JO POSTAVI PREDSE NA MIZO S SLIKO NAVZGOR. • POSTAVITE VSE ŽUŽELKE NA KUPČEK, KI GA LAHKO VSAK DOSEŽE, S ŠTEVLKAMI, OBRNENIMI NAVZDOL (TAKO DA SE NE VIDI NJIHOVIH NOG).

ZAČNIMO Z IGRO: PRVI IGRA NAJMLAJŠI IGRALEC. IGRALCI SE VRSTIJO V SMERI URINEGA KAZALCA.

1. IGRALEC 1: POTISNITE PUMBIN JEZIK NAVZDOL, VZEMITE ŽUŽELKO S KUPČKA IN JO OBRNITE, DA LAHKO VIDITE ŠTEVLKO. ŽUŽELKO POLOŽITE V PUMBIN GOBEC, OBRNITE GA PROTI SREDINI IGRALNE POVRŠINE (TAKO DA JE Z REPOM OBRNEN PROTI VAM) IN PRITISNITE NA NJEGOV REP TOLIKOKRAT, KOT JE PISALO NA TREBUŠČKU ŽUŽELKE. ČE IMA NA PRIMER ŽUŽELKA NA TREBUŠČKU ŠTEVLKO 2, JO DAJTE PUMBI V GOBEC IN NATO DVAKRAT PRITISNITE NA NJEGOV REP. 2. PREDAJTE PUMBO NASLEDNJEMU IGRALCU, KI MORA PONOVI TI IGRO PO ZGORNJIH NAVODILIH. 3. IGRA SE TAKO NADALJUJE, DOKLER PUMBA NE MORE VEČ JESTI IN BRUHA. 4. KO PUMBA NIMA V GOBCU NOBENE ŽUŽELKE VEČ, VSI IGRALCI POBRSKAJO PO KUPU IZBRUHANIH ŽUŽELK IN POBEREJO ŽUŽELKE, KI SE UJEMAJO Z BARVAMI ŽUŽELK NA NJIHOVI KARTI LISTA. ČE STA NA PRIMER NA VAŠI KARTI LISTA 2 ZELENI ŽUŽELKI IN 1 VIJOLIČNA, POIŠČITE SAMO ŽUŽELKE TEH BARV. 5. ČE V TEM KROGU NIČE OD IGRALCEV NI NAŠEL VSEH 3 ŽUŽELK, PONOVI IGRO S PREOSTALIMI ŽUŽELKAMI (KI JIH ŠE NISTE DALI PUMBI). POTISNITE PUMBOV JEZIK NAVZDOL, GA HRANITE Z ŽUŽELKAMI IN PRITISKAJTE NA NJEGOV REP, DOKLER NE ZAČNE BRUHATI. ZNOVA POBRSKAJTE IN POSKUŠAJTE POBRATI VEČ ŽUŽELK, KI SE UJEMAJO Z NARISANIMI NA VAŠI KARTI LISTA. 6. IGRO PONAVALJAJTE, DOKLER EDEN OD IGRALCEV NE NAJDE VSEH 3 ŽUŽELK NA SVOJI KARTI LISTA. ČE VAM ZMANJKA ŽUŽELK IN PUMBA ŠE VEDNO NI BRUHAL, SI GA PODOAJATE V KROGU, PRI ČEMER VSAK ENKRAT PRITISNE NA NJEGOV REP. IGRA SE NADALJUJE, DOKLER PUMBA NE ZAČNE BRUHATI. 7. KO IGRALEC NAJDE VSE ŽUŽELKE NA KARTI LISTA, OBRNJI TO KARTO LISTA, ŽUŽELKE PA POSTAVI NAZAJ NA KUP. VSI OSTALI IGRALCI POLOŽIJO SVOJE KARTI LISTOV POD KUPČEK KART IN ŽUŽELKE POSTAVIJO NAZAJ NA KUP. 8. VSAK IGRALEC VZAME NOVO KARTO LISTA, POSTAVI VSE ŽUŽELKE NA KUP IN IGRA SE NADALJUJE, DOKLER SE BARVE VSEH 3 ŽUŽELK ENEGA IGRALCA NE SKLADAJO Z ŽUŽELKAMI NA NJEGOVI KARTI. 9. IGRA SE NADALJUJE, DOKLER EN IGRALEC NE ZBERE 3 KART LISTOV.

ZA ZMAGO: ZMAGA IGRALEC, KI PRVI NAJDE 3 ŽUŽELKE NA 3 RAZLIČNIH KARTAH LISTOV.

Запишите указанные на упаковке адреса и номера телефонов, чтобы у вас была возможность связаться с нами.

Рекомендуется присмотр взрослых. Изготовитель: Спин Мастер Лтд., 225 Кинг Стрит Вест, Торонто, ОН М5В 3М2 Канада ☎18006228339

1. НЕКА 1. ИГРАЧ ПРИТISНЕ PUMBIN JEZIK I UZME BUBU S HRPE, A ZATIM OKRENE BUBU KAKO BI SE OTKRIJO BROJ. NAKON ŠTO PUMBAA POJEDE BUBU, OKRENITE GA PREMA SREDINI IGRE (TAKO DA JE REP OKRENUT PREMA IGRAČU), A ZATIM MU PRITISNITE REP ONOLIKO PUTA KOLIKO JE NAVEDENO NA DNU BUBE. NA PRIMJER, AKO NA DNU BUBE PIŠE BROJ 2, НЕКА PUMBAA POJEDE BUBU, A ZATIM PRITISNITE NJEGOV REP 2 PUTA. 2. PREDAJTE PUMBU SLJEDEĆEM IGRAČU TE PONOVITE GORNJI POSTUPAK. 3. IGRA SE NASTAVLJA NA TAJ NAČIN SVE DOK PUMBAA VIŠE NE MOŽE DRŽATI BUBE U USTIMA. 4. NAKON ŠTO PUMBAA OSTANE BEZ BUBA, SVI IGRAČI MORAJU POKUŠTI SKUPITI SVE SVE BUBE KOJE ODGOVARAJU ONIMA NA SVOJIM KARTICAMA U OBLIKU LISTA MEĐU ONIMA KOJE PUMBAA NIJE MOGAO ZADRŽATI U USTIMA. STOGA, AKO VAŠA KARTICA IMA 2 ZELENE BUBE I JEDNU LJUBIČASTU, POKUŠAJTE PRONAĆI SAMO BUBE TIH BOJA. 5. AKO U OVOJ RUNDI NIŠKO OD IGRAČA NE PRONAĐE SVE 3 BUBE, PONOVITE IGRU S PREOSTALIM BUBAMA (ONIMA KOJE PUMBAA JOŠ NIJE POJEO). PRITISNITE PUMBIN JEZIK, NASTAVITE GA HRANITI BUBAMA I PRITIŠĆITE MU REP SVE DOK PUMBAA VIŠE NE MOŽE PRIMITI NIJEDNU BUBU. PONOVNO POKUŠAJTE PRONAĆI BUBE KOJE ODGOVARAJU ONIMA NA VAŠOJ KARTICI U OBLIKU LISTA. 6. IGRU PONAHLAJTE SVE DOK JEDAN OD IGRAČA NE SAKUPI SVE 3 BUBE NA SVOJOJ KARTICI U OBLIKU LISTA. AKO VAM PONESTANE BUBA, A PUMBAA I DALJE MOŽE JESTI, PROSLJEDUJTE GA OKO STOLA TAKO DA SVAKI IGRAČ JEDNOM PRITISNE NJEGOV REP. IGRA SE NASTAVLJA SVE DOK PUMBAA VIŠE NE MOŽE ZADRŽATI BUBE U USTIMA. 7. NAKON ŠTO JEDAN OD IGRAČA POPUNI SVOJU KARTICU U OBLIKU LISTA, ON JE MOŽE ZADRŽATI I VRATITI BUBE NA HRPU. SVI OSTALI IGRAČI MORAJU VRATITI SVOJE KARTICE NA DNO HRPE I VRATITI BUBE U SREDINU IGRE. 8. SADA SVI IGRAČI TREBAJU UZETI NOVU KARTICU U OBLIKU LISTA, STAVITI SVE BUBE NA JEDNU HRPU I PONOVITI SIJELU IGRU SVE DOK JEDAN OD IGRAČA NE PRONAĐE SVE 3 BUBE U ODGOVARAJUĆOJ BOJI NA SVOJOJ KARTICI. 9. IGRA SE NASTAVLJA SVE DOK JEDAN IGRAČ NA POPUNI 3 KARTICE U OBLIKU LISTA.

POBJEDA: POSTANITE PRVI IGRAČ KOJI ĆE POPUNITI 3 KARTICE U OBLIKU LISTA S 3 RAZLIČITE BUBE.

☞ **ПУМБА Е ГОТОВ ЗА ВКУСНА КЉОПАЧКА – БУБОЛЕЧКИ ЗА ТЕБ И МЕН! РЕДУВАЙТЕ СЕ ДА ГО ХРАНИТЕ С ВКУСНИТЕ ЖИВОТИНКИ, ДОКАТО НЕ СЕ НАХРАНИ ДО ТАКАВА СТЕПЕН, ЧЕ ДА ЗАПОЧНЕ, НАЛИ СЕ СЕЩАТЕ, ДА ПОВРЪЩА. СЕГА Е ВРЕМЕ ДА СЕ БОРИТЕ, ЗА ДА НАМЕРИТЕ БУБОЛЕЧКИТЕ, ОТ КОИТО СЕ НУЖДАТЕ ЗА ПОБЕДА!**

ЦЕЛ: БЪДЕТЕ ПЪРВИЯТ ИГРАЧ, КОЙТО ЩЕ СЪЧЕТАЕ 3 БУБОЛЕЧКИ ВЪРХУ 3 РАЗЛИЧНИ КАРТИ С ФОРМА НА ЛИСТО.

ПОДГОТОВКА: • РАЗБЪРКАЙТЕ КАРТИТЕ С ФОРМА НА ЛИСТО И ГИ СЛОЖЕТЕ С ЛИЦЕТО НАДОЛУ, ПОДРЕДЕНИ В КУПЧИНКА. • ВСЕКИ ИГРАЧ ВЗИМА ПО ЕДНА КАРТА И Я ПОСТАВЯ С ЛИЦЕТО НАГОРЕ ПРЕД СЕБЕ СИ. • ПОСТАВЕТЕ ВСИЧКИ БУБОЛЕЧКИ НА КУП, КЪДЕТО ВСЕКИ ИГРАЧ МОЖЕ ДА ГИ ДОСТИГНЕ, КАТО НОМЕРАТА СА С ЛИЦЕТО НАДОЛУ (ТАКА ТЕХНИТЕ „КРАЧЕТА“ НЕ СЕ ВИЖДАТ).

ДА ИГРАЕМ: НАЙ-МЛАДИЯТ ИГРАЧ ЗАПОЧВА ПЪРВИ. ИГРАТА ЗАПОЧВА НАЛЯВО.

1. ИГРАЧ 1: НАТИСНЕТЕ ЕЗИКА НА ПУМБА НАДОЛУ, ВЗЕМЕТЕ ЕДНА БУБОЛЕЧКА ОТ КУПЧИНАТА И Я ОБЪРНЕТЕ С ЛИЦЕТО НАГОРЕ, ЗА ДА ПОКАЖЕТЕ НОМЕРА. НАХРАНЕТЕ ПУМБА С БУБОЛЕЧКАТА, ОБЪРНЕТЕ ГО С ЛИЦЕ КЪМ ЦЕНТЪРА (ТАКА ЧЕ ОПАШКАТА ДА СОЧИ КЪМ ВАС), СЛЕД КОЕТО НАТИСНЕТЕ ОПАШКАТА МУ ТОЛКОВА ПЪТИ, КОЛКОТО ПОКАЗВА НОМЕРЪТ В ДОЛНАТА ЧАСТ НА БУБОЛЕЧКАТА. НАПРИМЕР, АКО В ДОЛНАТА ЧАСТ НА БУБОЛЕЧКАТА Е ЧИСЛОТО 2, НАХРАНЕТЕ ПУМБА С БУБОЛЕЧКАТА И СЛЕД ТОВА НАТИСНЕТЕ ОПАШКАТА МУ 2 ПЪТИ. 2. ПОДАЙТЕ ПУМБА НА СЛЕДВАЩИЯ ИГРАЧ И ПОВТОРЕТЕ ГОРНИЯ НАЧИН НА ИГРА. 3. ИГРАТА ПРОДЪЛЖАВА, ДОКАТО ПУМБА НЕ МОЖЕ ПОВЕЧЕ ДА ПОБИРА БУБОЛЕЧКИ. 4. СЛЕД КАТО НЯМА ПОВЕЧЕ ОСТАНАЛИ БУБОЛЕЧКИ ЗА ПУМБА, Е ВРЕМЕ ВСИЧКИ ИГРАЧИ ДА ПРЕТЪРСЯТ КУПЧИНАТА С БУБОЛЕЧКИ, КОИТО ПУМБА НЕ Е УСПЯЛ ДА ИЗЯДЕ, И ДА НАМЕРЯТ БУБОЛЕЧКИТЕ, КОИТО СЪВПАДАТ С ЦВЕТОВЕТЕ НА ТЕЗИ ВЪРХУ КАРТИТЕ ИМ С ФОРМА НА ЛИСТО. ТАКА ЧЕ, АКО ВАШАТА КАРТА ПОКАЗВА 2 ЗЕЛЕНИ БУБОЛЕЧКИ И ЕДНА ЛИЛАВА, ОПИТАЙТЕ СЕ ДА ОТКРИЕТЕ БУБОЛЕЧКИ ОТ СЪЩИТЕ ЦВЕТОВЕ. 5. АКО НИКОЙ НЕ Е УСПЯЛ ДА НАМЕРИ ВСИЧКИТЕ 3 БУБОЛЕЧКИ В ТОЗИ КРЪГ, ПОВТОРЕТЕ ИГРАТА, КАТО ИЗПОЛЗВАТЕ ОСТАНАЛИТЕ БУБОЛЕЧКИ (ТЕЗИ, КОИТО ПУМБА НЕ Е ИЗЯЛ). НАТИСНЕТЕ НАДОЛУ ЕЗИКА НА ПУМБА, ПРОДЪЛЖЕТЕ ДА ГО ХРАНИТЕ, СЛЕД КОЕТО НАТИСНЕТЕ ОПАШКАТА МУ, ДОКАТО НЕ СТАНЕ НЕВЪЗМОЖНО ДА ПОБИРА ПОВЕЧЕ БУБОЛЕЧКИ. ОТНОВО СЕ СБОРИЧАЙТЕ, ЗА ДА СЕ ОПИТАТЕ ДА НАМЕРИТЕ ОЩЕ БУБОЛЕЧКИ, КОИТО ДА СЪОТВЕТСТВАТ НА КАРТИТЕ ВИ. 6. ПОВТОРЕТЕ ИГРАТА, ДОКАТО НЯКОЙ ОТ ИГРАЧИТЕ НЕ УСПЕЕ ДА СЪЧЕТАЕ ВСИЧКИТЕ 3 БУБОЛЕЧКИ НА СВОЯТА КАРТА. АКО СА ВИ СВЪРШИЛИ БУБОЛЕЧКИТЕ, А ПУМБА ВСЕ ОЩЕ ДЪРЖИ БУБОЛЕЧКИТЕ В УСТАТА СИ, ПРЕДАЙТЕ ПУМБА НА ИГРАЧИТЕ, КАТО ВСЕКИ ЕДИН НАТИСКА ОПАШКАТА ПО ВЕДНЪЖ. ИГРАТА ПРОДЪЛЖАВА, ДОКАТО ПУМБА ВЕЧЕ НЕ МОЖЕ ДА ДЪРЖИ БУБОЛЕЧКИТЕ В УСТАТА СИ. 7. СЛЕД КАТО ДАДЕН ИГРАЧ УСПЕЕ ДА ЗАВЪРШИ СВОЯТА КАРТА С ФОРМА НА ЛИСТО, ТОЙ Я ЗАДЪРЖА ПРИ СЕБЕ СИ И ПОСТАВЯ БУБОЛЕЧКИТЕ ОТНОВО В КУПЧИНАТА. ВСИЧКИ ОСТАНАЛИ ИГРАЧИ ПОСТАВЯТ КАРТИТЕ СИ В ДОЛНАТА ЧАСТ НА ТЕСТЕТО И ВРЪЩАТ БУБОЛЕЧКИТЕ ОБРАТНО В КУПЧИНАТА. 8. СЕГА ВСИЧКИ ИГРАЧИ ВЗИМАТ ПО ЕДНА НОВА КАРТА, ПОСТАВЯТ БУБОЛЕЧКИТЕ В КУПЧИНА И ПОВТАРЯТ ИГРАТА, ДОКАТО НЯКОЙ ОТ ТЯХ НЕ УСПЕЕ ДА НАПАСНЕ ЦВЕТОВЕТЕ НА ВСИЧКИТЕ 3 БУБОЛЕЧКИ НА КАРТАТА СИ. 9. ПРОДЪЛЖЕТЕ ИГРАТА, ДОКАТО НЯКОЙ ОТ ИГРАЧИТЕ НЕ СЪБЕРЕ 3 КАРТИ.

ЗА ДА СПЕЧЕЛИТЕ: БЪДЕТЕ ИГРАЧЪТ, КОЙТО ПРЪВ ЩЕ СЪЧЕТАЕ 3 БУБОЛЕЧКИ НА 3 РАЗЛИЧНИ КАРТИ С ФОРМА НА ЛИСТО.

JUGADOR CONSIGA LOS 3 INSECTOS DE SU CARTA EN FORMA DE HOJA, SI NO TE QUEDAN INSECTOS Y PUMBAA AÚN NO LOS HA VOMITADO, PASA A PUMBAA ALREDEDOR DE LA MESA. CADA JUGADOR DEBERÁ PRESIONAR SU COLA UNA VEZ. ESTE MODO DE JUEGO CONTINÚA HASTA QUE PUMBAA NO PUEDA RETENER MÁS INSECTOS EN SU INTERIOR. 7. CUANDO UN JUGADOR COMPLETA SU CARTA DE HOJA, SE LA QUEDA Y VUELVE A COLOCAR LOS INSECTOS EN EL MONTÓN. TODOS LOS DEMÁS JUGADORES COLOCAN SUS CARTAS EN FORMA DE HOJA EN LA PARTE INFERIOR DE LA PILA Y VUELVEN A COLOCAR SUS INSECTOS EN EL MONTÓN. 8. TODOS LOS JUGADORES TOMAN UNA NUEVA CARTA EN FORMA DE HOJA, COLOCAN TODOS LOS INSECTOS EN UN MONTÓN Y REPITEN EL MODO DE JUEGO HASTA QUE UNO DE ELLOS CONSIGA 3 INSECTOS DE LOS COLORES DE SU CARTA. 9. EL JUEGO CONTINÚA HASTA QUE UN JUGADOR CONSIGA 3 CARTAS DE HOJA.

PARA GANAR: SÉ EL PRIMER JUGADOR EN HACER COINCIDIR 3 INSECTOS EN 3 CARTAS DE HOJA DIFERENTES.

☞ **PUMBAA WARTET SCHON AUF SEINE NÄCHSTE MAHLZEIT – KÄFER FÜR DICH UND MICH! FÜTTERT IHN RUNDE FÜR RUNDE MIT DEN BUNTEN TIERCHEN, BIS ER SIE... NUN JA... WIEDER AUSSPUCKT. DANN IST ES ZEIT, DIE KÄFER AUFZUSAMMELN, DIE DU ZUM GEWINNEN BRAUCHST!**

ZIEL DES SPIELS: SAMMLE ALS ERSTER SPIELER 3 PASSENDE KÄFER AUF 3 VERSCHIEDENEN BLATTKARTEN.

VORBEREITUNG: • MISCHT DIE BLATTKARTEN UND LEGT SIE VERDECKT AUF EINEN STAPEL. • JEDER SPIELER ZIEHT EINE BLATTKARTE UND LEGT SIE OFFEN VOR SICH HIN. • DIE KÄFER WERDEN FÜR ALLE ERREICHBAR MIT DER ZAHL NACH UNTEN AUF EINEN STAPEL GELEGT (SODASS DIE „FÜSSE“ DABEI NICHT ZU SEHEN SIND).

SO WIRD GESPIELT: DER JÜNGSTE SPIELER BEGINNT. DAS SPIEL BEWEGT SICH NACH LINKS.

1. SPIELER 1: DRÜCKE PUMBAAS ZUNGE NACH UNTEN, NIMM EINEN KÄFER AUS DEM HAUFEN UND DREHE IHN UM, DAMIT JEDER DIE ZAHL SIEHT. FÜTTERE PUMBAA MIT DEM KÄFER UND DREHE IHN ZUR MITTE (SODASS SEIN SCHWANZ ZU DIR ZEIGT), UND DRÜCKE DANN SO OFT AUF SEINEN SCHWANZ, WIE DIE NUMMER AUF DER UNTERSEITE DES KÄFERS VORGIBT. BEISPIEL: WENN DER KÄFER AN DER UNTERSEITE EINE 2 HAT, VERFÜTTERT DU IHN AN PUMBAA UND DRÜCKST SEINEN SCHWANZ GENAU ZWEI MAL NACH UNTEN. 2. REICHE PUMBAA AN DEN NÄCHSTEN SPIELER WEITER, DER EBENSO VERFÄHRT. 3. DAS SPIELT GEHT SO LANGE WEITER, BIS PUMBAA DIE KÄFER NICHT LÄNGER BEI SICH BEHALTEN KANN. 4. WENN PUMBAA ALLE KÄFER WIEDER AUSGESPUCKT HAT, DÜRFEN DIE SPIELER NUR IN DIESEM HAUFEN NACH KÄFERN SUCHEM, DIE ZU DEN FARBEN AUF IHREN BLATTKARTEN PASSEN. WENN ALSO AUF DER KARTE 2 GRÜNE KÄFER UND EIN VIOLETT ABGEBILDET SIND, MUSS DER SPIELER VERSUCHEN, GENAU DIESE FARBEN ZU FINDEN. 5. WENN KEIN SPIELER IN DIESER RUNDE 3 PASSENDE KÄFER FINDET, WIRD DAS SPIEL MIT DEN RESTLICHEN KÄFERN (DIE NICHT AN PUMBAA VERFÜTTERT WURDEN) WIEDERHOLT. DRÜCKT PUMBAAS ZUNGE NACH UNTEN, VERFÜTTERT WEITER KÄFER AN PUMBAA, UND DRÜCKT DANN AUF SEINEN SCHWANZ, BIS ER DIE KÄFER WIEDER AUSWIRFT. SUCHT DANN ERNEUT NACH KÄFERN, DIE ZU EUREN BLATTKARTEN PASSEN. 6. WIEDERHOLT DAS SPIEL, BIS EIN SPIELER ALLE 3 PASSENDEN KÄFER AUF SEINER BLATTKARTE GEFUNDEN HAT. WENN KEINE KÄFER MEHR ÜBRIG SIND, UND PUMBAA NOCH WELCHE BEI SICH HAT, GEBT PUMBAA REIHUM, Wobei JEDER SPIELER EIN MAL AUF SEINEN SCHWANZ DRÜCKT. DIES WIRD SO LANGE FORTGESETZT, BIS PUMBAA DIE KÄFER NICHT LÄNGER BEI SICH HALTEN KANN. 7. WENN EIN SPIELER ALLE KÄFER FÜR SEINE BLATTKARTE GEFUNDEN HAT, DARF ER DIE BLATTKARTE BEHALTEN UND LEGT DIE KÄFER ZURÜCK AUF DEN HAUFEN. ALLE ANDEREN SPIELER LEGEN IHRE BLATTKARTE ZURÜCK UNTER DEN STAPEL UND IHRE KÄFER ZURÜCK AUF DEN HAUFEN. 8. ALLE SPIELER NEHMEN JETZT EINE NEUE BLATTKARTE, LEGEN ALLE KÄFER AUF EINEN HAUFEN UND SPIELEN SO LANGE WEITER, BIS EIN SPIELER ALLE 3 PASSENDEN KÄFER AUF SEINER KARTE GESAMMELT HAT. 9. DAS SPIELT WIRD FORTGESETZT, BIS EIN SPIELER 3 BLATTKARTEN GESAMMELT HAT.

SIEGER DES SPIELS: WER ALS ERSTER SPIELER 3 PASSENDE KÄFER AUF 3 VERSCHIEDENEN BLATTKARTEN GESAMMELT HAT.

☞ **PUMBAA HEEFT ZIN IN EEN LEKKERE LARVE – VOOR ONS ZIJN DAT GEWOON INSECTEN! GEEF HEM OM DE BEURT EEN KLEURRIJKE KRUIPER, TOTDAT... ZIJN ETEN WEER NAAR BUITEN KOMT. TOTDAT HIJ, JEWEETWEL, MOET OVERGEVEN. DAT IS HET MOMENT OM OP ZOEK TE GAAN NAAR DE INSECTEN DIE JIJ NODIG HEBT OM TE WINNEN!**

DOEL: ZORG ERVOOR DAT JE ALS EERSTE 3 INSECTEN HEBT DIE OVEREENKOMEN MET 3 VERSCHILLENDE BLADKAARTEN.

OPSTELLING: • SCHUD DE BLADKAARTEN EN LEG ZE OP EEN STAPEL MET DE AFBEELDING NAAR BENEDEN. • IEDERE SPELER PAKT ÉÉN BLADKAART EN LEGT DEZE MET DE AFBEELDING NAAR BOVEN VOOR ZICH NEER. • LEG ALLE INSECTEN OP EEN HOOPJE WAAR IEDEREEN BIJ KAN MET DE GETALLEN NAAR BENEDEN (ZODAT JE HUN 'VOETJES' NIET ZIET).

SPELEN: DE JONGSTE SPELER BEGINT. SPEEL MET DE KLOK MEE.

1. SPELER 1: DUW PUMBAA'S TONG NAAR BENEDEN, PAK EEN INSECT VAN HET HOOPJE EN DRAAI DEZE OM ZODAT HET GETAL ZICHTBAAR

WORDT. GEEF HET INSECT AAN PUMBAA EN VERPLAATS HEM NAAR HET MIDDEN VAN HET SPEELVELD (MET ZIJN STAART JOUW KANT OP), DRUK VERVOLGENS NET ZO VAAK OP ZIJN STAART ALS HET AANTAL INSECTEN OP JE KAART. VOORBEELD: ALS ER EEN 2 ONDER OP HET INSECT STAAT, GEEF JE PUMBA HET INSECT EN DRUK JE 2 KEER OP ZIJN STAART. **2.** GEEF PUMBAA DOOR AAN DE VOLGENDE SPELER EN HERHAAL DE STAPPEN HIERBOVEN. **3.** HET SPEL BLIJFT ZO DOORGAAN TOTDAT PUMBAA DE INSECTEN NIET MEER BINNEN KAN HOUDEN. **4.** ALS PUMBAA GEEN INSECTEN MEER HEEFT, MOGEN ALLE SPELERS ALLEEN DE INSECTEN VERZAMELEN DIE PUMBAA NIET BINNEN KAN HOUDEN EN DIE OVEREENKOMEN MET DE INSECTEN OP HUN BLADKAARTEN. ALS ER BIJVOORBEELD TWEE GROENE INSECTEN EN EEN PAARS INSECT OP DE KAART STAAN, ZOEKT DE SPELER ALLEEN INSECTEN IN DIE KLEUREN. **5.** ALS NIEMAND TIJDENS DEZE RONDE ALLE DRIE DE INSECTEN VINDT, WORDT HET SPEL HERHAALD MET HET RESTERENDE AANTAL INSECTEN (DE INSECTEN DIE NOG NIET AAN PUMBAA ZIJN GEGEVEN). DRUK PUMBAA'S TONG NAAR BENEDEN, VOER PUMBA HET INSECT EN DRUK DAARNA OP ZIJN STAART TOTDAT HIJ GEEN INSECTEN MEER KAN BINNENHOUDEN. GA OPNIEUW OP ZOEK NAAR MEER INSECTEN DIE OVEREEN KOMEN MET JE BLADKAART. **6.** SPEEL OP DEZE MANIER DOOR TOTDAT EEN SPELER ALLE DRIE DE INSECTEN OP ZIJN OF HAAR BLADKAART HEEFT VERZAMELD. ALS ER GEEN INSECTEN MEER OVER ZIJN EN PUMBAA ALLES NOG HEEFT BINNENGEHOUDEN, MOET PUMBAA NOG EEN KEER DOORGEGEVEN WORDEN EN WORDT ER DOOR ELKE SPELER OM DE BEURT NOG ÉÉN KEER OP ZIJN STAART GEDRUKT. DIT GAAT ZO DOOR TOTDAT PUMBAA GEEN INSECTEN MEER KAN BINNENHOUDEN. **7.** ALS EEN SPELER ZIJN OF HAAR BLADKAART COMPLEET HEEFT, HOUDT DEZE SPELER ZIJN OF HAAR BLADKAART EN LEGT HIJ OF ZIJ DE INSECTEN TERUG OP HET HOOPJE. ALLE ANDERE SPELERS LEGGEN HUN BLADKAARTEN ONDEROP DE STAPEL EN LEVEREN OOK HUN INSECTEN WEER IN. **8.** ALLE SPELERS PAKKEN EEN NIEUWE BLADKAART, LEGGEN ALLE INSECTEN BIJ ELKAAR EN SPELEN HET SPEL OPNIEUW, TOTDAT ÉÉN SPELER ALLE DRIE DE INSECTEN OP ZIJN OF HAAR KAART HEEFT VERZAMELD. **9.** GA DOOR MET HET SPEL TOT ÉÉN SPELER DRIE BLADKAARTEN HEEFT VERZAMELD.

WINNEN: ZORG ERVOOR DAT JE ALS EERSTE 3 INSECTEN HEBT DIE OVEREENKOMEN MET 3 VERSCHILLENDE BLADKAARTEN.

Ⓔ PUMBAA HA VOGLIA DI UN PASTO SAPORITO: INSETTI PER TUTTI! A TURNO, DAGLI DA MANGIARE GLI ANIMALETTI COLORATI FINO A CHE, COME DIRE, NON STA PER SCOPPIARE, NON DÀ DI STOMACO... IN PRATICA, VOMITA. A QUEL PUNTO, TOCCA SBRIGARSI PER TROVARE GLI INSETTI DI CUI HAI BISOGNO PER VINCERE!

SCOPO DEL GIOCO: ESSERE IL PRIMO GIOCATORE AD ABBINARE 3 INSETTI A 3 CARTE FOGLIA DIVERSE.

PREPARAZIONE DEL GIOCO: • MISCHIA LE CARTE FOGLIA E POSIZIONALE IN UNA PILA A FACCIA IN GIÙ. • CIASCUN GIOCATORE PESCA UNA CARTA FOGLIA E LA POSIZIONA A FACCIA IN SU DAVANTI A SÉ. • CREA UN MUCCHIO CON GLI INSETTI E POSIZIONALO DOVE TUTTI I GIOCATORI POSSONO RAGGIUNGERLO, AVENDO CURA DI COPRIRE I NUMERI (IN MODO CHE NON SI VEDANO LE ZAMPE).

COME GIOCARE: INIZIA IL GIOCATORE PIÙ GIOVANE. IL GIOCO PROSEGUE IN SENSO ORARIO.

1. GIOCATORE 1, PREMI LA LINGUA DI PUMBAA VERSO IL BASSO, PESCA UN INSETTO DAL MUCCHIO E CAPOVOLGILO PER SCOPRIRE IL NUMERO. DAI DA MANGIARE L'INSETTO A PUMBAA E GIRALO VERSO IL CENTRO DELL'AREA DI GIOCO (IN MODO CHE LA CODA SIA RIVOLTA VERSO DI TE), QUINDI PREMI LA CODA PER IL NUMERO DI VOLTE INDICATO NELLA PARTE INFERIORE DELL'INSETTO. PER ESEMPIO, SE NELLA PARTE INFERIORE DELL'INSETTO È RIPORTATO UN 2, DAI DA MANGIARE L'INSETTO A PUMBAA E POI PREMI LA CODA 2 VOLTE. **2.** PASSA PUMBAA AL GIOCATORE SUCCESSIVO E RIPETI I PASSAGGI INDICATI SOPRA. **3.** IL GIOCO CONTINUA FINO A CHE PUMBAA NON RIESCE PIÙ A TRATTENERSI E VOMITA GLI INSETTI. **4.** QUANDO PUMBAA HA RIMESSO TUTTI GLI INSETTI, I GIOCATORI DEVONO SBRIGARSI A CERCARE NEL MUCCHIO DI INSETTI RIMESSO DA PUMBAA QUELLI DEI COLORI CORRISPONDENTI AGLI INSETTI DELLA LORO CARTA FOGLIA. QUINDI, SE LA TUA CARTA MOSTRA 2 INSETTI VERDI E UNO VIOLA, CERCA DI TROVARE SOLO GLI INSETTI DI QUEI COLORI. **5.** SE NESSUNO TROVA TUTTI E 3 GLI INSETTI DURANTE QUESTO TURNO, RIPETI I PASSAGGI DEL GIOCO UTILIZZANDO GLI INSETTI RIMASTI (QUELLI CHE PUMBAA NON HA MANGIATO). PREMI LA LINGUA DI PUMBAA VERSO IL BASSO, CONTINUA A DARGLI DA MANGIARE GLI INSETTI E POI PREMI LA CODA FINO A CHE NON LI VOMITA TUTTI. AFFRETTATI A CERCARE ALTRI INSETTI CORRISPONDENTI ALLA TUA CARTA FOGLIA. **6.** RIPETI I PASSAGGI DEL GIOCO FINO A CHE UN GIOCATORE NON TROVA TUTTI E 3 GLI INSETTI DELLA SUA CARTA FOGLIA. SE FINISCONO GLI INSETTI E PUMBAA NON HA ANCORA DATO DI STOMACO, CONTINUA A PASSARLO. RICORDA CHE OGNI GIOCATORE DEVE PREMERE LA CODA UNA VOLTA. IL GIOCO CONTINUA FINO A CHE PUMBAA NON RIESCE PIÙ A TRATTENERSI E VOMITA. **7.** QUANDO UN GIOCATORE COMPLETA LA PROPRIA CARTA FOGLIA, LA CONSERVA E RIMETTE GLI INSETTI NEL MUCCHIO. GLI ALTRI GIOCATORI METTONO LE LORO CARTE FOGLIA IN FONDO ALLA PILA E RIPOSIZIONANO GLI INSETTI NEL MUCCHIO. **8.** I GIOCATORI PESCANO UNA NUOVA CARTA FOGLIA, POSIZIONANO TUTTI GLI INSETTI NEL MUCCHIO E RIPETONO IL GIOCO FINO A CHE UN GIOCATORE NON TROVA I 3 INSETTI DEI COLORI CORRISPONDENTI ALLA PROPRIA CARTA. **9.** CONTINUA A GIOCARE FINO A CHE UN GIOCATORE NON COLLEZIONA 3 CARTE FOGLIA.

COME VINCERE: ESSERE IL PRIMO GIOCATORE AD ABBINARE 3 INSETTI A 3 CARTE FOGLIA DIVERSE.

CELORLALŢI JUCĂTORI, FIECARE JUCĂTOR AVĂND DREPTUL SĂ APESE O SINGURĂ DATĂ PE COADA LUI PUMBAA. JOJUL CONTINUĂ ÎN ACEST FEL PÂNĂ CÂND PUMBAA VOMITĂ GÂNDACII. **7.** CÂND UN JUCĂTOR POTRIVEŞTE TOTI GÂNDACII DE PE CARTEA SA FRUNZĂ, JUCĂTORUL RESPECTIV ÎŞI PĂSTREAZĂ CARTEA FRUNZĂ ŞI PUNE GÂNDACII ÎNAPOI ÎN GRĂMADĂ. TOTI CEILALŢI JUCĂTORI ÎŞI PUN CARTEA FRUNZĂ ÎN PARTEA DE JOS A TEANCULUI ŞI ÎŞI PUN GÂNDACII ÎNAPOI ÎN GRĂMADĂ. **8.** TOTI JUCĂTORII IAU ACUM O CARTE FRUNZĂ NOUĂ, AŞAZĂ TOTI GÂNDACII ÎNTR-O GRĂMADĂ ŞI REPETĂ JOJUL PÂNĂ CÂND UN JUCĂTOR POTRIVEŞTE CULORILE TUTUROR CELOR 3 GÂNDACI DE PE CARTEA SA. **9.** CONTINUAŢI JOJUL PÂNĂ CÂND UN JUCĂTOR COLECTEAZĂ 3 CĂRŢI FRUNZĂ.

PENTRU A CĂŞTIGA: FII PRIMUL JUCĂTOR CARE POTRIVEŞTE 3 GÂNDACI DE PE 3 CĂRŢI FRUNZĂ DIFERITE.

Ⓔ O ΠΟΥΜΠΑ ΕΙΝΑΙ ΕΤΟΙΜΟΣ ΝΑ ΓΕΥΤΕΙ ΜΕΡΙΚΑ ΝΟΣΤΙΜΑ ΖΟΥΖΟΥΝΙΑ! ΤΑΪΣΤΕ ΤΟΝ ΜΕ ΤΗ ΣΕΙΡΑ ΤΑ ΠΟΛΥΧΡΩΜΑ ENTOMA ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΣΚΑΣΕΙ, ΝΑ ΒΓΑΛΕΙ ΤΟ ΓΕΥΜΑ ΤΟΥ, ΞΕΡΕΤΕ, ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΕΜΕΤΟ. ΤΟΤΕ, ΨΑΞΤΕ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ ΤΑ ΖΟΥΖΟΥΝΙΑ ΠΟΥ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΤΕ!

ΣΤΟΧΟΣ: ΠΙΝΕΤΕ Ο ΠΡΩΤΟΣ ΠΑΙΚΤΗΣ ΠΟΥ ΘΑ ΤΑΙΡΙΑΞΕΙ 3 ΖΟΥΖΟΥΝΙΑ ΣΕ 3 ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΦΥΛΛΩΝ.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ: • ΑΝΑΚΑΤΕΨΤΕ ΤΙΣ ΚΑΡΤΕΣ ΦΥΛΛΩΝ ΚΑΙ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΤΕ ΤΙΣ ΑΝΑΠΟΔΑ ΣΕ ΜΙΑ ΣΤΗΛΗ. • ΚΑΘΕ ΠΑΙΚΤΗΣ ΠΑΙΡΝΕΙ ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ ΦΥΛΛΟΥ ΚΑΙ ΤΗΝ ΤΟΠΟΘΕΤΕΙ ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΛΗ ΠΛΕΥΡΑ ΠΡΟΣ ΤΑ ΠΑΝΩ ΜΠΡΟΣΤΑ ΤΟΥ. • ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΖΟΥΖΟΥΝΙΑ ΣΕ ΜΙΑ ΣΤΟΙΒΑ ΣΕ ΣΗΜΕΙΟ ΟΠΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΤΑ ΦΤΑΣΟΥΝ ΟΛΟΙ, ΜΕ ΤΟΥΣ ΑΡΙΘΜΟΥΣ ΑΝΑΠΟΔΟΓΥΡΙΣΜΕΝΟΥΣ (ΔΗΛΑΔΗ ΝΑ ΜΗΝ ΦΑΙΝΟΝΤΑΙ ΤΑ ΠΟΔΑΡΑΚΙΑ ΤΩΝ ΖΟΥΖΟΥΝΙΩΝ).

ΑΣ ΠΑΙΞΟΥΜΕ: ΞΕΚΙΝΑΕΙ Ο ΝΕΟΤΕΡΟΣ ΠΑΙΚΤΗΣ. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΙΝΕΙΤΑΙ ΠΡΟΣ ΤΑ ΑΡΙΣΤΕΡΑ.

1. ΠΑΙΚΤΗΣ 1: ΣΠΡΩΞΤΕ ΤΗ ΓΛΩΣΣΑ ΤΟΥ ΠΟΥΜΠΑ ΠΡΟΣ ΤΑ ΚΑΤΩ, ΠΑΡΤΕ ΕΝΑ ΖΟΥΖΟΥΝΙ ΑΠΟ ΤΗ ΣΤΟΙΒΑ ΚΑΙ ΑΝΑΠΟΔΟΓΥΡΙΣΤΕ ΤΟ ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΟΚΑΛΥΨΤΕ ΤΟΝ ΑΡΙΘΜΟ. ΤΑΪΣΤΕ ΤΟ ΖΟΥΖΟΥΝΙ ΣΤΟΝ ΠΟΥΜΠΑ, ΣΤΡΕΨΤΕ ΤΟΝ ΠΡΟΣ ΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ (ΕΤΣΙ ΩΣΤΕ Η ΟΥΡΑ ΤΟΥ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΣΤΡΑΜΜΕΝΗ ΠΡΟΣ ΤΑ ΕΣΑΣ) ΚΑΙ ΠΙΞΤΕ ΤΗΝ ΟΥΡΑ ΤΟΥ ΟΣΕΣ ΦΟΡΕΣ ΑΝΑΓΡΑΦΕΤΑΙ ΣΤΟ ΚΑΤΩ ΜΕΡΟΣ ΤΟΥ ΖΟΥΖΟΥΝΙΟΥ. ΓΙΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ, ΑΝ ΣΤΟ ΚΑΤΩ ΜΕΡΟΣ ΤΟΥ ΖΟΥΖΟΥΝΙΟΥ ΑΝΑΓΡΑΦΕΤΑΙ Ο ΑΡΙΘΜΟΣ 2, ΤΑΪΣΤΕ ΤΟ ΖΟΥΖΟΥΝΙ ΣΤΟΝ ΠΟΥΜΠΑ ΚΑΙ ΠΙΞΤΕ ΤΗΝ ΟΥΡΑ ΤΟΥ 2 ΦΟΡΕΣ. **2.** ΔΩΣΤΕ ΤΟΝ ΠΟΥΜΠΑ ΣΤΟΝ ΕΠΟΜΕΝΟ ΠΑΙΚΤΗ ΚΑΙ ΕΠΑΝΑΛΑΒΕΤΕ ΤΗΝ ΙΔΙΑ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. **3.** ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ ΜΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΤΡΟΠΟ ΜΕΧΡΙ Ο ΠΟΥΜΠΑ ΝΑ ΜΗΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΚΡΑΤΗΣΕΙ ΑΛΛΟ ΤΑ ΖΟΥΖΟΥΝΙΑ ΣΤΗΝ ΚΟΙΛΙΑ ΤΟΥ. **4.** ΟΤΑΝ Ο ΠΟΥΜΠΑ ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΠΛΕΟΝ ΑΛΛΑ ΖΟΥΖΟΥΝΙΑ, ΟΛΟΙ ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΨΑΞΟΥΝ ΜΟΝΟ ΣΤΗ ΣΤΟΙΒΑ ΖΟΥΖΟΥΝΙΩΝ ΠΟΥ ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΣΕ Ο ΠΟΥΜΠΑ ΝΑ ΚΡΑΤΗΣΕΙ ΣΤΗΝ ΚΟΙΛΙΑ ΤΟΥ ΚΑΙ ΝΑ ΒΡΟΥΝ ΤΑ ΖΟΥΖΟΥΝΙΑ ΠΟΥ ΤΑΙΡΙΑΖΟΥΝ ΜΕ ΤΑ ΧΡΩΜΑΤΑ ΕΚΕΙΝΩΝ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΣΤΗΝ ΚΑΡΤΑ ΦΥΛΛΟΥ ΣΑΣ. ΕΤΣΙ ΑΝ Η ΚΑΡΤΑ ΣΑΣ ΔΕΙΧΝΕΙ 2 ΠΡΑΣΙΝΑ ΖΟΥΖΟΥΝΙΑ ΚΑΙ ΕΝΑ ΜΟΒ ΖΟΥΖΟΥΝΙ, ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΤΕ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ ΖΟΥΖΟΥΝΙΑ ΠΟΥ ΤΑΙΡΙΑΖΟΥΝ ΜΟΝΟ ΜΕ ΑΥΤΑ ΤΑ ΧΡΩΜΑΤΑ. **5.** ΑΝ ΚΑΝΕΝΑΣ ΠΑΙΚΤΗΣ ΔΕΝ ΚΑΤΑΦΕΡΕΙ ΝΑ ΒΡΕΙ ΚΑΙ ΤΑ 3 ΖΟΥΖΟΥΝΙΑ ΣΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΓΥΡΟ, ΕΠΑΝΑΛΑΒΕΤΕ ΤΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΑ ΥΠΟΛΟΙΠΑ ΖΟΥΖΟΥΝΙΑ (ΕΚΕΙΝΑ ΠΟΥ ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΦΑΕΙ ΑΚΟΜΑ Ο ΠΟΥΜΠΑ). ΠΙΞΤΕ ΠΡΟΣ ΤΑ ΚΑΤΩ ΤΗ ΓΛΩΣΣΑ ΤΟΥ ΠΟΥΜΠΑ, ΣΥΝΕΧΙΣΤΕ ΝΑ ΤΟΝ ΤΑΪΖΕΤΕ ΜΕ ΖΟΥΖΟΥΝΙΑ ΚΑΙ ΜΕΤΑ ΠΙΞΤΕ ΤΗΝ ΟΥΡΑ ΤΟΥ, ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΜΗΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΤΑ ΣΥΓΚΡΑΤΗΣΕΙ ΑΛΛΟ ΣΤΗΝ ΚΟΙΛΙΑ ΤΟΥ. ΨΑΞΤΕ ΞΑΝΑ ΚΑΙ ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΤΕ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΖΟΥΖΟΥΝΙΑ ΠΟΥ ΤΑΙΡΙΑΖΟΥΝ ΣΤΗΝ ΚΑΡΤΑ ΦΥΛΛΟΥ ΣΑΣ. **6.** ΕΠΑΝΑΛΑΒΕΤΕ ΤΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΜΕΧΡΙ ΕΝΑΣ ΠΑΙΚΤΗΣ ΝΑ ΤΑΙΡΙΑΞΕΙ ΚΑΙ ΤΑ 3 ΖΟΥΖΟΥΝΙΑ ΣΤΗΝ ΚΑΡΤΑ ΦΥΛΛΟΥ ΤΟΥ. ΑΝ ΞΕΜΕΙΝΕΤΕ ΑΠΟ ΖΟΥΖΟΥΝΙΑ ΚΑΙ Ο ΠΟΥΜΠΑ ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΒΓΑΛΕΙ ΑΚΟΜΑ ΤΑ ΖΟΥΖΟΥΝΙΑ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΦΑΕΙ, ΔΩΣΤΕ ΤΟΝ ΜΠΟΥΜΠΑ ΣΤΟΝ ΕΠΟΜΕΝΟ ΠΑΙΚΤΗ ΚΑΙ ΠΙΞΕΤΕ ΚΑΘΕ ΦΟΡΑ ΤΗΝ ΟΥΡΑ ΤΟΥ ΜΙΑ ΦΟΡΑ. ΑΥΤΗ Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ ΜΕΧΡΙ Ο ΠΟΥΜΠΑ ΝΑ ΜΗΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΚΡΑΤΗΣΕΙ ΑΛΛΟ ΤΑ ΖΟΥΖΟΥΝΙΑ ΣΤΗΝ ΚΟΙΛΙΑ ΤΟΥ. **7.** ΟΤΑΝ ΕΝΑΣ ΠΑΙΚΤΗΣ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΕΙ ΤΗΝ ΚΑΡΤΑ ΦΥΛΛΟΥ ΤΟΥ, ΚΡΑΤΑΕΙ ΤΗΝ ΚΑΡΤΑ ΚΑΙ ΞΑΝΑΒΑΖΕΙ ΤΑ ΖΟΥΖΟΥΝΙΑ ΣΤΗ ΣΤΟΙΒΑ. ΟΛΟΙ ΟΙ ΥΠΟΛΟΙΠΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΤΟΠΟΘΕΤΟΥΝ ΤΙΣ ΚΑΡΤΕΣ ΦΥΛΛΩΝ ΤΟΥΣ ΣΤΟ ΚΑΤΩ ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ ΣΤΗΛΗΣ ΚΑΙ ΤΑ ΖΟΥΖΟΥΝΙΑ ΤΟΥΣ ΠΙΣΩ ΣΤΗ ΣΤΟΙΒΑ. **8.** ΤΩΡΑ, ΟΛΟΙ ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΠΑΙΡΝΟΥΝ ΑΠΟ ΜΙΑ ΝΕΑ ΚΑΡΤΑ ΦΥΛΛΟΥ, ΤΟΠΟΘΕΤΟΥΝ ΟΛΑ ΤΑ ΖΟΥΖΟΥΝΙΑ ΣΕ ΜΙΑ ΣΤΟΙΒΑ ΚΑΙ ΕΠΑΝΑΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΤΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΜΕΧΡΙ ΕΝΑΣ ΠΑΙΚΤΗΣ ΝΑ ΤΑΙΡΙΑΞΕΙ ΤΟ ΧΡΩΜΑ(ΤΑ) ΚΑΙ ΤΩΝ 3 ΖΟΥΖΟΥΝΙΩΝ ΣΤΗΝ ΚΑΡΤΑ ΤΟΥ. **9.** ΣΥΝΕΧΙΣΤΕ ΤΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΜΕΧΡΙ ΕΝΑΣ ΠΑΙΚΤΗΣ ΝΑ ΣΥΛΛΕΞΕΙ 3 ΚΑΡΤΕΣ ΦΥΛΛΩΝ.

ΝΙΚΗΤΗΣ: ΠΙΝΕΤΕ Ο ΠΡΩΤΟΣ ΠΑΙΚΤΗΣ ΠΟΥ ΘΑ ΤΑΙΡΙΑΞΕΙ 3 ΖΟΥΖΟΥΝΙΑ ΣΕ 3 ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΦΥΛΛΩΝ.

Ⓔ PUMBAA UMIRE OD GLADI I SPREMAN JE ZA UKUSNE LARVE! HRANITE GA NAIZMJENCE ŠARENIM BUBAMA DOK MU NE POSTANE ZLO I DOK MU NE POČNU ISPADATI IZ USTA. TADA SE POŽURITE I PRONAĐITE BUBE KOJE SU VAM POTREBNE ZA POBJEDU!

CIJLJ: POSTATI PRVI IGRAČ KOJI ĆE SAKUPITI 3 BUBE NA 3 RAZLIČITE KARTICE U OBLIKU LISTA.

PRIPREMA: • POMIJEŠAJTE KARTICE U OBLIKU LISTA I SLOŽITE IH JEDNU NA DRUGU TAKO DA SU OKRENUTE PREMA DOLJE. • SVAKI IGRAČ NEKA UZME PO JEDNU KARTICU U OBLIKU LISTA I NEKA JE PODIGNE ISPRED SEBE TAKO DA JE OTKRIVJE. • SVE BUBE STAVITE NA JEDNU HRPU KOJU MOGU DOSEGNUTI SVI IGRAČI. BROJEVI NEKA BUDU OKRENUTI PREMA DOLJE (NOGE IM SE NE VIDE).

ZAJGRAJMO: NAJMLAĐI IGRAČ IGRA PRVI. ZATIM IGRA IGRAČ LIJEVO OD NJEGA.

ELŐKÉSZÍTÉS: • KEVERJÉTEK ÖSSZE A LEVÉLKÁRTYÁKAT, ÉS ÁBRÁVAL LEFELÉ FORDÍTVA HELYEZZÉTEK ŐKET EGY PAKLIBA. • MINDEN JÁTÉKOS MAGÁHOZ VESZ EGY-EGY LEVÉLKÁRTYÁT, MAJD ÁBRÁVAL FELFELÉ FORDÍTVA MAGA ELÉ HELYEZI. • HELYEZZÉTEK A BOGARAKAT SZÁMMAL LEFELÉ FORDÍTVA (TEHÁT ÚGY, HOGY A „LÁBUK” NE LÁTSSZON) EGY HALOMBA, AHOL MINDENKI ELÉRHETI ŐKET.

A JÁTÉK MENETE: A LEGFIATALABB JÁTÉKOS KEZD. A JÁTÉK BALRA FOLYTATÓDIK.

1. AZ ELSŐ JÁTÉKOS LENYOMJA PUMBAA NYELVÉT, ELVESZ EGY BOGARAT A HALOMBÓL, ÉS MEGFORDÍTJA, HOGY LÁTHATÓVÁ VÁLJON A RAJTA LÉVŐ SZÁM. A JÁTÉKOS MEGETETI A BOGARAT PUMBAA-VAL, A VARACSKOST A JÁTÉKTERÜLET KÖZEPE FELÉ FORDÍTJA (HOGY A FARKA A JÁTÉKOS FELÉ NÉZZEN), MAJD ANNYISZOR NYOMJA MEG A FARKÁT, AHÁNYAS SZÁM A BOGÁR ALJÁN SZEREPEL. HA PÉLDÁUL A BOGÁR ALJÁN A 2-ES SZÁM LÁTHATÓ, A JÁTÉKOS MEGETETI A BOGARAT PUMBAA-VAL, MAJD KÉTSZER LENYOMJA A FARKÁT. 2. A JÁTÉKOS TOVÁBBADJA PUMBAA-T A KÖVETKEZŐ JÁTÉKOSNAK, AKI MEGISMÉTLI A FENTI LÉPÉSEKET. 3. A JÁTÉK A FENTIEKNEK MEGFELELŐEN FOLYTATÓDIK, MÍG VÉGÜL PUMBAA MÁR KÉPTELEN MAGÁBAN TARTANI A BOGARAKAT. 4. HA PUMBAA KIADTA MAGÁBÓL AZ ÖSSZES BOGARAT, A JÁTÉKOSOK ÁTKUTATJÁK A VARACSKOSBÓL TÁVOZOTT BOGARAK KUPACÁT, ÉS MEGPRÓBÁLJÁK MEGSZEREZNI AZOKAT A BOGARAKAT, AMELYEK SZÍNE MEGEGYEZIK A LEVÉLKÁRTYÁJUKON LÁTHATÓ BOGARAK SZÍNÉVEL. HA TEHÁT AZ EGYIK JÁTÉKOS KÁRTYÁJÁN 2 ZÖLD ÉS EGY LILA BOGÁR LÁTHATÓ, A JÁTÉKOSNAK CSAK ILYEN SZÍNŰ BOGARAK UTÁN KELL KUTATNIA. 5. HA EBBEN A KÖRBESEN SENKINEK NEM SIKERÜL MEGTALÁLNI MIND A 3 SZÜKSÉGES BOGARAT, FOLYTASSÁK A JÁTÉKOT A MEGMARADT BOGARAKKAL (AZOKKAL, AMELYEKET PUMBAA MÉG NEM EVETT MEG). NYOMJÁTOK LE PUMBAA NYELVÉT, FOLYTASSÁK AZ ETETÉST, MAJD NYOMJÁTOK LE A FARKÁT, MÍG VÉGÜL MÁR KÉPTELEN MAGÁBAN TARTANI A BOGARAKAT. ISMÉT INDULHAT A HARC A LEVÉLKÁRTYÁKON LÉVŐ ÁBRÁKNAK MEGFELELŐ BOGARAKÉRT. 6. A JÁTÉK A FENTIEKNEK MEGFELELŐEN FOLYTATÓDIK, MÍG AZ EGYIK JÁTÉKOSNAK SIKERÜL MEGSZEREZNI A SAJÁT LEVÉLKÁRTYÁRA ILLŐ 3 BOGARAT. HA ELFOGYNAK A BOGARAK, ÉS PUMBAA SEM ADJA KI MAGÁBÓL ŐKET, AKKOR A JÁTÉKOSOK KÖRBEADJÁK PUMBAA-T ÚGY, HOGY MINDENKI LENYOMJA EGYSZER A FARKÁT. EZ MINDADDIG FOLYTATÓDIK, MÍG PUMBAA VÉGÜL MÁR KÉPTELEN MAGÁBAN TARTANI A BOGARAKAT. 7. HA EGY JÁTÉKOSNAK SIKERÜL MEGSZEREZNI A LEVÉLKÁRTYÁJÁRA ILLŐ ÖSSZES BOGARAT, A JÁTÉKOS MEGTARTJA A KÁRTYÁT, A BOGARAKAT PEDIG VISSZAHELYEZI A HALOMBA. A TÖBBI JÁTÉKOS VISSZAHELYEZI SAJÁT KÁRTYÁJÁT A KÁRTYAPAKLI ALJÁRA, A BOGARAKAT PEDIG VISSZATESZIK A HALOMBA. 8. MOST MINDEN JÁTÉKOS MAGÁHOZ VESZ EGY-EGY ÚJ LEVÉLKÁRTYÁT, A BOGARAKAT EGY KÖZÖS HALOMBA HELYEZIK, MAJD A FENTIEKNEK MEGFELELŐEN FOLYTATJÁK A JÁTÉKOT, MÍG EGYIKÜKNEK SIKERÜL MEGSZEREZNI A SAJÁT KÁRTYÁJÁN LÉVŐ SZÍNEKNEK MEGFELELŐ 3 BOGARAT. 9. A JÁTÉK ADDIG FOLYTATÓDIK, MÍG AZ EGYIK JÁTÉKOSNAK SIKERÜL ÖSSZEGYŰJTENIE 3 LEVÉLKÁRTYÁT.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE: LÉGY TE AZ, AKINEK ELSŐKÉNT SIKERÜL ÖSSZEGYŰJTENIE 3 KÜLÖNBÖZŐ LEVÉLKÁRTYÁT A RAJTUK LÉVŐ 3-3 BOGÁR MEGSZERZÉSÉVEL.

® LUI PUMBAA Î ESTE POFTĂ DE NIȘTE LARVE GUSTOASE – GÂNDACI PENTRU TOATĂ LUMEA! HRĂNIȚI-L PE RÂND CU CREATURILE COLORATE PÂNĂ CÂND... EI BINE, DĂ LA RAȚE. ÎȘI VARSĂ BOJOCII. ÎNȚELEGEȚI VOI, VOMITĂ. APOI E MOMENTUL SĂ VĂ GRĂBIȚI PENTRU A GĂSI GÂNDACII DE CARE AVEȚI NEVOIE PENTRU A CĂȘTIGA!

OBIECTIV: FII PRIMUL JUCĂTOR CARE POTRIVEȘTE 3 GÂNDACI PE 3 CĂRȚI FRUNZĂ DIFERITE.

PREGĂTIREA JOCULUI: • AMESTECAȚI CĂRȚILE FRUNZĂ ȘI AȘEZAȚI-LE CU FAȚA ÎN JOS ÎNTR-UN TEANC. • FIECARE JUCĂTOR IA O CARTE FRUNZĂ ȘI O AȘAZĂ CU FAȚA ÎN SUS ÎN FAȚA SA. • PUNEȚI TOȚI GÂNDACII ÎNTR-O GRĂMADĂ LA CARE POT AJUNGE TOȚI JUCĂTORII; NUMERELE DE PE GÂNDACI TREBUIE SĂ FIE ÎN JOS (ASTFEL ÎNCĂT SĂ NU SE VADĂ „PICIOARELE” GÂNDACILOR).

SĂ JUCĂM: ÎNCEPE JUCĂTORUL MAI MIC. JOCUL SE DESFĂȘOARĂ CĂTRE STÂNGA.

1. JUCĂTORUL 1: APASĂ PE LIMBA LUI PUMBAA, IA UN GÂNDAC DIN GRĂMADĂ ȘI ÎNTOARCE-L PENTRU A DESCOPERI UN NUMĂR. HRĂNEȘTE-L PE PUMBAA CU GÂNDACUL, PLASEAZĂ-L PE PUMBAA ÎN CENTRUL JUCĂTORILOR (CU COADA CĂTRE TINE), APOI APASĂ-L PE PUMBAA PE COADĂ DE CÂTE ORI INDICĂ NUMĂRUL DE PE GÂNDAC. DE EXEMPLU, DACĂ GÂNDACUL ARE NUMĂRUL 2 PE EL, HRĂNEȘTE-L PE PUMBAA CU GÂNDACUL ȘI APOI APASĂ DE 2 ORI PE COADA LUI PUMBAA. 2. PASEAZĂ-L PE PUMBAA URMĂTORULUI JUCĂTOR ȘI REPETĂ MIȘCĂRILE JOCULUI CA MAI SUS. 3. JOCUL CONTINUĂ ÎN ACEST FEL PÂNĂ CÂND PUMBAA VOMITĂ GÂNDACII. 4. DUPĂ CE PUMBAA A VOMITAT TOȚI GÂNDACII, TOȚI JUCĂTORII TREBUIE SĂ CAUTE DOAR ÎN GRĂMADA CU GÂNDACII PE CARE I-A VOMITAT PUMBAA ȘI TREBUIE SĂ GĂSEASCĂ GÂNDACII CARE SE POTRIVESC CULORILOR CELOR DE PE CĂRȚILE FRUNZĂ ALE JUCĂTORILOR. AȘADAR, DACĂ PE CARTEA TA SUNT 2 GÂNDACI VERZI ȘI UNUL VIOLET, ÎNCEARCĂ SĂ GĂSEȘTI GÂNDACII POTRIVIȚI NUMAI ACELOR CULORI. 5. DACĂ NIMENI NU GĂSEȘTE TOȚI CEI 3 GÂNDACI RUNDA ACEASTA, REPETAȚI JOCUL FOLOSIND GÂNDACII RĂMAȘI (CEI CU CARE PUMBAA NU A FOST HRĂNIT). APASĂ PE LIMBA LUI PUMBAA ȘI CONTINUĂ JOCUL, HRĂNINDU-L PE PUMBAA CU GÂNDACUL, APOI APASĂ PE COADA LUI PUMBAA PÂNĂ CÂND VOMITĂ GÂNDACII. GRĂBEȘTE-TE IAR PENTRU A ÎNCEPERA SĂ GĂSEȘTI MAI MULȚI GÂNDACI CARE SE POTRIVESC CU CEI DE PE CARTEA TA FRUNZĂ. 6. REPETAȚI JOCUL PÂNĂ CÂND UN JUCĂTOR POTRIVEȘTE TOȚI CEI 3 GÂNDACI DE PE CARTEA SA FRUNZĂ. DACĂ NU MAI AVEȚI GÂNDACI ȘI PUMBAA NU A VOMITAT ÎNCĂ GÂNDACII, ATUNCI PASEAZĂ-L PE PUMBAA

® O PUMBA ESTĂ PRONTO PARA DELICIOSAS LARVAS – INSETOS PARA NÓS DOIS! UM DE CADA VEZ, ALIMENTEM ELE COM BICHINHOS COLORIDOS ATÉ QUE, BEM, ELE CUSPA TODOS ELES, PERCA SEU ALMOÇO E, VOCÊ SABE, VOMITE. ENTÃO É HORA DE EMBARALHAR PARA ENCONTRAR OS INSETOS QUE VOCÊ PRECISA PARA VENCER!

OBJETIVO: SER O PRIMEIRO JOGADOR A COMBINAR 3 INSETOS EM 3 CARTAS DE FOLHA DIFERENTES.

PREPARO: • MISTURE AS CARTAS DE FOLHA E COLOQUE-AS VIRADAS PARA BAIXO EM UM MONTE. • CADA JOGADOR PEGA UMA CARTA DE FOLHA E A COLOCA VIRADA PARA BAIXO, NA FRENTE DE TODOS. • COLOQUE TODOS OS INSETOS EM UM MONTE, ONDE TODOS POSSAM ALCANÇAR, COM OS NÚMEROS VIRADOS PARA BAIXO (NÃO DEVEMOS VER SUAS PATAS).

VAMOS JOGAR: O JOGADOR MAIS NOVO JOGA PRIMEIRO. O JOGO SEGUE NO SENTIDO ANTI-HORÁRIO.

1. JOGADOR 1: PRESSIONE A LÍNGUA DO PUMBA PARA BAIXO, PEGUE UM INSETO DO MONTE E ENTÃO VIRE-O PARA REVELAR UM NÚMERO. DÊ O INSETO AO PUMBA, VIRE-O EM DIREÇÃO AO CENTRO DO JOGO (DE MODO QUE A CAUDA DELE FIQUE VOLTADA PARA VOCÊ) E ENTÃO PRESSIONE SUA CAUDA O NÚMERO DE VEZES CONFORME INDICADO NA PARTE INFERIOR DO INSETO. POR EXEMPLO, SE UM INSETO TEM MARCADO O NÚMERO 2 EM SUA PARTE INFERIOR, DÊ O INSETO AO PUMBA E ENTÃO PRESSIONE SUA CAUDA 2 VEZES. 2. PASSE O PUMBA PARA O PRÓXIMO JOGADOR E REPITA A BRINCADEIRA. 3. A BRINCADEIRA CONTINUA ATÉ QUE O PUMBA NÃO CONSIGA MAIS SEGURAR OS INSETOS. 4. QUANDO NÃO SOBRA NENHUM INSETO COM O PUMBA, TODOS OS JOGADORES DEVEM EMBARALHAR A PARTIR DA PILHA DE INSETOS QUE O PUMBA NÃO CONSEGUIU SEGURAR E ENCONTRAR INSETOS COM AS MESMAS CORES DOS INSETOS INDICADOS EM SUA CARTA DE FOLHA. SE SUA CARTA MOSTRAR 2 INSETOS VERDES E UM ROXO, TENDE ENCONTRAR INSETOS APENAS DESTAS CORES. 5. SE NINGUÉM ENCONTRAR OS 3 INSETOS NESTA RODADA, REPITAM A BRINCADEIRA USANDO OS INSETOS QUE SOBRRAM (AQUELES QUE O PUMBA AINDA NÃO COMEU). PRESSIONE A LÍNGUA DO PUMBA PARA BAIXO, CONTINUE DANDO INSETOS PARA ELE COMER E ENTÃO PRESSIONE SUA CAUDA ATÉ QUE ELE NÃO CONSIGA MAIS SEGURAR OS INSETOS. EMBARALHE NOVAMENTE PARA TENTAR ENCONTRAR MAIS INSETOS QUE COMBINEM COM SUA CARTA DE FOLHA. 6. REPITA A BRINCADEIRA ATÉ QUE UM JOGADOR COMBINE OS 3 INSETOS EM SUA CARTA DE FOLHA. SE VOCÊ FICAR SEM INSETOS E O PUMBA AINDA TIVER INSETOS COM ELE, PASSE O PUMBA AO REDOR DA MESA PARA QUE CADA JOGADOR PRESSIONE SUA CAUDA UMA VEZ. A BRINCADEIRA CONTINUA ATÉ QUE O PUMBA NÃO CONSIGA MAIS SEGURAR OS INSETOS. 7. QUANDO UM JOGADOR COMPLETAR SUA CARTA DE FOLHA, ELE FICA COM A CARTA E COLOCA OS INSETOS DE VOLTA NO MONTE. TODOS OS OUTROS JOGADORES COLOCAM SUAS CARTAS DE FOLHA EMBAIXO DO MONTE E DEVOLVEM SEUS INSETOS NO MONTE. 8. AGORA TODOS OS JOGADORES DEVEM PEGAR UMA NOVA CARTA DE FOLHA, COLOCAR TODOS OS INSETOS EM UM MONTE E REPETIR A BRINCADEIRA ATÉ QUE UM JOGADOR COMBINE A(S) COR(ES) DE TODOS OS 3 INSETOS EM SUA CARTA. 9. CONTINUE A BRINCADEIRA ATÉ QUE UM JOGADOR REUNIR 3 CARTAS DE FOLHA.

COMO VENCER: SEJA O PRIMEIRO JOGADOR A COMBINAR 3 INSETOS EM 3 CARTAS DE FOLHA DIFERENTES.

® ПУМБА ГОТОВ ПОЛАКОМИТЬСЯ ЖУКАМИ! ПО ОЧЕРЕДИ КОРМИТЕ ЕГО РАЗНОЦВЕТНЫМИ ЖУЧКАМИ, ПОКА ЕГО ОБЕД НЕ ПОПРОСИТСЯ НАРУЖУ, ТО ЕСТЬ ПОКА ЕГО НЕ СТОШНИТ. ПОСЛЕ ЭТОГО БЫСТРО ИЩИТЕ ЖУКОВ, КОТОРЫЕ НУЖНЫ ДЛЯ ПОБЕДЫ!

Цель: стать первым игроком, который соберет 3 жуков, совпадающих с жуками на 3 карточках-листочках.

Подготовка: • перемешай карточки-листочки и положи их в стопку лицевой стороной вниз. • каждый игрок берет карточку-листочек и кладет ее перед собой лицевой стороной вверх. • сложи всех жуков номерами вниз ("лапки" не должны быть видны) в кучку так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

Начало игры: самый младший игрок ходит первым. ход переходит справа налево.

1. ИГРОК 1: НАЖМИ НА ЯЗЫК ПУМБЫ, ВОЗЬМИ ИЗ КУЧКИ ЖУКА И ПЕРЕВЕРНИ ЕГО, ЧТОБЫ УВИДЕТЬ НОМЕР. НАКОРМИ ПУМБУ ЖУКОМ И ПОВЕРНИ ЕГО В ЦЕНТР (ХВОСТОМ К СЕБЕ), ЗАТЕМ НАЖМИ НА ЕГО ХВОСТ СТОЛЬКО РАЗ, СКОЛЬКО УКАЗАНО НА ЖУКЕ. НАПРИМЕР, ЕСЛИ НА ЖУКЕ НАПИСАНА ЦИФРА 2, ПОКОРМИ ПУМБУ ЖУКОМ И НАЖМИ НА ЕГО ХВОСТ 2 РАЗА. 2. ПЕРЕДАЙ ПУМБУ СЛЕДУЮЩЕМУ ИГРОКУ, КОТОРЫЙ ДОЛЖЕН ВЫПОЛНИТЬ ОПИСАННЫЕ ВЫШЕ ДЕЙСТВИЯ. 3. ИГРА ПРОДОЛЖАЕТСЯ ТАКИМ ОБРАЗОМ, ПОКА ПУМБА НЕ СМОЖЕТ БОЛЬШЕ УДЕРЖИВАТЬ ЖУКОВ ВНУТРИ. 4. ПОСЛЕ ТОГО КАК У ПУМБЫ НЕ ОСТАЛОСЬ ЖУКОВ, ВСЕ ИГРОКИ ДОЛЖНЫ ПРОСМОТРЕТЬ ТЕХ ЖУКОВ, КОТОРЫХ НЕ СМОГ УДЕРЖАТЬ В СЕБЕ ПУМБА, И НАЙТИ ЖУКОВ, СОВПАДАЮЩИХ С ЦВЕТАМИ НА КАРТОЧКЕ-ЛИСТИКЕ. ЕСЛИ НА ТВОЕЙ КАРТОЧКЕ 2 ЗЕЛЕННЫХ ЖУКА И ОДИН ФИОЛЕТОВЫЙ, ПОПРОБУЙ НАЙТИ ЖУКОВ ТОЛЬКО ЭТИХ ЦВЕТОВ. 5. ЕСЛИ В ЭТОМ РАУНДЕ НИКТО НЕ СМОЖЕТ НАЙТИ ВСЕХ 3 ЖУКОВ, ПОВТОРИТЕ ДЕЙСТВИЯ, ИСПОЛЬЗУЯ ОСТАВИШИХСЯ ЖУКОВ (ТЕХ, КОТОРЫХ НЕ ЕЛ ПУМБА). НАЖМИТЕ НА ЯЗЫК ПУМБЫ, ПРОДОЛЖАЙТЕ КОРМИТЬ ПУМБУ ЖУКАМИ, А ЗАТЕМ НАЖИМАЙТЕ НА ЕГО ХВОСТ, ПОКА ОН БОЛЬШЕ НЕ СМОЖЕТ ДЕРЖАТЬ ЖУКОВ ВНУТРИ. С НОВА БЫСТРО ИЩИТЕ ЖУКОВ, КОТОРЫЕ СОВПАДАЮТ С ЖУКАМИ НА КАРТОЧКЕ. 6. ПОВТОРЯЙТЕ ДЕЙСТВИЯ, ПОКА ОДИН ИЗ ИГРОКОВ НЕ СОБЕРЕТ ВСЕХ 3 ЖУКОВ НА СВОЕЙ КАРТОЧКЕ-ЛИСТИКЕ. ЕСЛИ У ВАС ЗАКОНЧИЛИСЬ ЖУКИ, А У ПУМБЫ ВНУТРИ ОНИ ЕЩЕ

ОСТАЛИСЬ, ПЕРЕДАВАЙТЕ ПУМБУ ПО КРУГУ, ЧТОБЫ КАЖДЫЙ ИГРОК НАЖАЛ НА ЕГО ХВОСТ ОДИН РАЗ. ИГРА ПРОДОЛЖАЕТСЯ, ПОКА ПУМБА НЕ СМОЖЕТ БОЛЬШЕ УДЕРЖИВАТЬ ЖУКОВ ВНУТРИ. **7.** КОГДА ИГРОК ЗАВЕРШАЕТ СВОЮ КАРТОЧКУ-ЛИСТИК, ЭТОТ ИГРОК ЗАБИРАЕТ КАРТОЧКУ, А ЖУКОВ КЛАДЕТ ОБРАТНО В КУЧКУ. ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ ИГРОКИ КЛАДУТ СВОИ КАРТОЧКИ В НИЗ СТОПКИ, А СВОИХ ЖУКОВ – ОБРАТНО В КУЧКУ. **8.** ТЕПЕРЬ ВСЕ ИГРОКИ БЕРУТ НОВУЮ КАРТОЧКУ-ЛИСТИК, КЛАДУТ ВСЕХ ЖУКОВ В КУЧКУ И ПОВТОРЯЮТ ДЕЙСТВИЯ ИГРЫ, ПОКА ОДИН ИГРОК НЕ СОБЕРЕТ ВСЕХ 3 СОВПАДАЮЩИХ С КАРТОЧКОЙ ПО ЦВЕТУ(-АМ) ЖУКОВ. **9.** ПРОДОЛЖАЙТЕ ИГРАТЬ, ПОКА ОДИН ИЗ ИГРОКОВ НЕ СОБЕРЕТ 3 КАРТОЧКИ-ЛИСТИКА.

КАК ПОБЕДИТЬ: СТАНЬ ПЕРВЫМ ИГРОКОМ, КОТОРЫЙ СОБЕРЕТ 3 ЖУКОВ, СОВПАДАЮЩИХ С ЖУКАМИ НА 3 КАРТОЧКАХ-ЛИСТИКАХ.

🎮 **PUMBA MA OCHOTĘ NA PYSZNEGO ROBAKA – WYSTARCZY DLA WSZYSTKICH! KARMCIE GO PO KOLEI KOLOROWYMI STWORZONKAMI, AŻ ZACZNIE, HMMM, STRASZYĆ ZLEWY... NO WIECIE, PUŚCI PAWIA... NO PO PROSTU ZWYMIOTUJE. WTEDY TRZEBA ZNALEZĆ ROBAKI POTRZEBNE DO ZWYCIĘSTWA.**

CEL: WYGRYWA GRACZ, KTÓRY JAKO PIERWSZY DOPASUJE 3 ROBAKI DO WZORÓW NA 3 RÓŻNYCH KARTACH.

PRZYGOTOWANIE DO GRY: • POTASUJ KARTY I UŁÓŻ JE NA STOSIE OBRAZKIEM DO DOŁU. • KAŻDY GRACZ BIERZE JEDNĄ KARTĘ I KŁADZIE JĄ PRZED SOBĄ OBRAZKIEM DO GÓRY. • UMIEŚĆ WSZYSTKIE ROBAKI W ŁATWO DOSTĘPNYM MIEJSCU. LICZBY NA ROBAKACH POWINNY BYĆ SKIEROWANE DO DOŁU (TAK BY NIE BYŁO WIDAĆ ROBAKÓW OD SPODU).

PRZEBIEG GRY: GRĘ ROZPOCZYNA NAJMŁODSZY GRACZ. GRA TOCZY SIĘ ZGODNIE Z RUCHEM WSKAZÓWEK ZEGARA.

1. GRACZ 1: NACIŚNIJ JĘZYK PUMBY, WEŹ ROBAKA Z PULI, A NASTĘPNIE ODWRÓC GO, ABY ZOBACZYĆ LICZBĘ, NAKARM PUMBĘ ROBAKIEM I OBRÓC GO W STRONĘ ŚRODKA GRY (OGONEM DO SIEBIE), A NASTĘPNIE NACIŚNIJ JEGO OGON TYLE RAZY, ILE WYNOŚIŁA LICZBA NA SPODZIE ROBAKA. NA PRZYKŁAD, JEŚLI ROBAK MA NA DOLE LICZBĘ 2, NAKARM PUMBĘ TYM ROBAKIEM, A NASTĘPNIE NACIŚNIJ 2 RAZY JEGO OGON. **2.** PRZEKAŹ PUMBĘ NASTĘPNEMU GRACZOWI I KONTYNUUJJCIE ROZGRYWKĘ. **3.** GRA TOCZY SIĘ, AŻ PUMBA ZWRÓCI ROBAKI. **4.** GDY PUMBA NIE MA JUŻ ŻADNYCH ROBAKÓW, WSZYSCY GRACZE PRZESZUKUJĄ STERTĘ ROBAKÓW, KTÓRE ZWRÓCIŁ. ABY ODNALEZĆ ROBAKI O TAKICH SAMYCH WZORACH, JAK TE WIDOCZNE NA ICH KARTACH. JEŚLI NA TWOJEJ KARCIE SĄ 2 ZIELONE ROBAKI I 1 FIOLETOWY, SZUKAJ ROBAKÓW TYLKO O TAKICH WZORACH. **5.** JEŚLI ŻADEN GRACZ NIE ZNALAZŁ 3 POTRZEBNYCH ROBAKÓW W DANEJ RUNDZIE, NALEŻY POWTÓRZYĆ GRĘ, WYKORZYSTUJĄC POZOSTAŁE ROBAKI, KTÓRYCH PUMBA JESZCZE NIE ZJADŁ. NACISKAJ NA JĘZYK PUMBY, KARM GO ROBAKAMI I DOCISKAJ JEGO OGON, AŻ ZWRÓCI WSZYSTKIE ROBAKI. WYSZUKUJ ROBAKÓW, AŻ DOPASUJESZ JE DO WZORU NA KARCIE. **6.** POWTARZAJ GRĘ DO MOMENTU, AŻ KTÓRYS GRACZ ZNAJDNIE WSZYSTKIE 3 ROBAKI PASUJĄCE DO WZORU NA KARCIE. JEŚLI GRACZOM SKOŃCZA SIĘ ROBAKI, A PUMBA NADAL NIE ZWRÓCIŁ ROBAKÓW, GRACZE ZACZYNAJĄ PRZEKAZYWAĆ SOBIE PUMBĘ I NACISKAJĄ JEGO OGON PO JEDNYM RAZIE. TA CZYNNOŚĆ TRWA DO CHWILI, AŻ PUMBA ZWRÓCI ROBAKI. **7.** GDY KTÓRYS Z GRACZY UZBIERA 3 ROBAKI NA SWOJEJ KARCIE, ZATRZYMUJE TĘ KARTĘ I PRZEKAZUJE ROBAKI Z POWROTEM DO PULI. POZOSTALI GRACZE ODKŁADAJĄ SWOJE KARY NA SPÓD STOSU, A SWOJE ROBAKI PRZEKAZUJĄ Z POWROTEM DO PULI. **8.** WSZYSCY GRACZE BIORĄ NOWĄ KARTĘ, UKŁADAJĄ ROBAKI W JEDNYM MIEJSCU I POWTARZAJĄ ROZGRYWKĘ DO CZASU, AŻ KTÓRYS Z GRACZY DOPASUJE 3 ROBAKI DO WZORU NA SWOJEJ KARCIE. **9.** GRA TOCZY SIĘ DO CZASU, AŻ KTÓRYS Z GRACZY ZBIERZE 3 KARTY.

CEL GRY: WYGRYWA GRACZ, KTÓRY JAKO PIERWSZY DOPASUJE 3 ROBAKI DO WZORÓW NA 3 RÓŻNYCH KARTACH.

🎮 **PUMBA MÁ CHUŤ NA HEMŽIVOU SVAČINKU – BROUCI JSOU VŠUDE! PROSTRĚDJE SE PŘI KRMENÍ PUMBY BAREVNOU HAVĚTÍ, DOKUD OBĚD NEPUTUJE STEJNOU CESTOU ZPĚTKY. PAK PŘIJDE ČAS POPRAT SE O TY NEJLEPŠÍ BROUKY, S KTERÝMI VYHRAJETE!**

CÍL: BUĎTE PRVNÍM HRÁČEM, KTERÝ NASBÍRÁ 3 BROUKY NA 3 RŮZNÝCH KARTÁCH LISTŮ.

PŘÍPRAVA: • PROMÍCHEJTE KARTY LISTŮ A POLOŽTE JE V BALÍČKU LÍCEM DOŁŮ. • KAŽDÝ HRÁČ SI VEZME JEDNU KARTU LISTU A POLOŽÍ JI PŘED SEBE LÍCEM NAHORU. • POLOŽTE VŠECHNY BROUKY NA HROMÁDKU TAK, ABY NA NI KAŽDÝ DOSÁHL. ČÍSLA BROUKŮ MUSÍ SMĚŘOVAT DOŁŮ (BROUKŮM NESMÍ BYT VIDĚT „NOŽÍČKY“).

PRŮBĚH HRY: ZAČÍNÁ NEJMĚLADŠÍ HRÁČ. HRAJE SE PO SMĚRU HODINOVÝCH RUČÍČEK.

1. HRÁČ 1: STLAČTE PUMBŮV JAZYK DOŁŮ. PAK VEZMĚTE JEDNOHO BROUKA Z HROMÁDKY A OTOČTE TAK, ABY BYLO VIDĚT JEHO ČÍSLO. NAKRMTE PUMBU BROUKEM A OTOČTE HO DO STŘEDU HRY (ABY JEHO OCAS SMĚŘOVAL K VÁM). POTÉ STISKNĚTE JEHO OCAS TOLIKRÁT, JAKÉ ČÍSLO BYLO NA SPODNÍ STRANĚ BROUKA. POKUD MĚL NAPŘÍKLAD BROUK VESPOD ČÍSLO 2, VLOŽTE JEJ PUMBOVI DO TLAMY A POTÉ STISKNĚTE JEHO OCAS DVAKRÁT. **2.** PODEJTE PUMBU DALŠÍMU HRÁČI A ZOPAKUJTE VÝŠE POPSANÝ HERNÍ POSTUP. **3.** HRA TAKTO POKRAČUJE DÁLE, DOKUD NEBUDE PUMBA ZCELA PŘECAPANÝ A BROUCI Z NĚJ NEVYLETÍ VEN. **4.** KDYŽ BUDE PUMBA OPĚT ÚPLNĚ PRAZDŇNÝ, ZAČNOU VŠICHNI HRÁČI MEZI BROUKY, KTERÉ PUMBA „NESTRÁVIL“, HLEDAT A SBÍRAT TY, KTERÉ ODPOVÍDAJÍ BARVÁM NA

JEJICH KARTÁCH LISTŮ. POKUD TEDY NA SVĚ KARTĚ VIDÍTE 2 ZELENÉ BROUKY A JEDNOHO FIALOVÉHO, SNAŽTE SE NAJÍT BROUKY PRÁVĚ TĚCHTO BAREV. **5.** POKUD ŽÁDNÝ Z HRÁČŮ NENAJDE VŠECHNY 3 BROUKY, HRAJTE DÁL SE ZBYLÝMI BROUKY (TĚMI, KTERÝMI JSTE PUMBU JEŠTĚ NEKRMLI). STLAČTE PUMBŮV JAZYK DOŁŮ, POKRAČUJTE V JEHO KRMENÍ BROUKY A PAK TISKNĚTE JEHO OCAS, DOKUD ZNOVU BROUKY NEVYHODÍ. POTÉ SE OPĚT SNAŽTE NAJÍT DALŠÍ BROUKY, KTEŘÍ BUDOU ODPOVÍDAT VAŠÍ KARTĚ LISTU. **6.** OPAKUJTE STEJNÝ POSTUP, DOKUD JEDEN S HRÁČŮ NENAJDE VŠECHNY 3 BROUKY ODPOVÍDAJÍCÍ JEHO KARTĚ LISTU. POKUD VÁM UŽ DOŠLI BROUCI, ALE PUMBA JE MÁ STÁLE V BŘÍŠE, PŘEDÁVEJTE SI PUMBU DOKOLA. KAŽDÝ HRÁČ JEDNOU STISKNE JEHO OCAS. TAKTO HRA POKRAČUJE, DOKUD PUMBA NEUDRŽÍ BROUKY V ÚTROBÁCH. **7.** POKUD HRÁČ NAPLNÍ SVOU KARTU LISTU, NECHÁ SI JI A BROUKY VRÁTÍ ZPĚTKY NA HROMÁDKU. VŠICHNI OSTATNÍ HRÁČI ODEVZDAJÍ SVĚ KARTY DOSPODU BALÍČKU A BROUKY ZPĚT NA HROMÁDKU. **8.** VŠICHNI HRÁČI SI VEZMOU NOVOU KARTU LISTU, POLOŽÍ VŠECHNY BROUKY NA JEDNU HROMÁDKU A OPAKÚJÍ STEJNÝ POSTUP, DOKUD JEDEN HRÁČ NENASBÍRÁ VŠECHNY 3 BROUKY V BARVÁCH NA SVĚ KARTĚ. **9.** POKRAČUJTE VE HŘE, DOKUD JEDEN HRÁČ NENASBÍRÁ 3 KARTY LISTŮ.

VÍTĚZSTVÍ: BUĎTE PRVNÍM HRÁČEM, KTERÝ NASBÍRÁ 3 BROUKY NA 3 RŮZNÝCH KARTÁCH LISTŮ.

🎮 **PUMBAA BY SI RÁD DAL CHUTNŮ MĚANKU – CHROBÁČIKY PRE TEBA AJ PRE MŇA! STRIEDAJTE SA PRI JEHO KRMENÍ RÔZNOFARBENÝMI TVORČEKMI AŽ KÝM ICH..., NUŽ..., NEVYVRACIA. VTEDY PRÍDE ČAS NA SÚBOJ O CHROBÁČIKY, KTORÉ POTREBUJEŠ, ABY SI VYHRAL!**

CIEL: ZAPLNĚ AKO PRVÝ 3 RÔZNE KARTIČKY V TVARE LÍSTKA 3 ZHODNÝMI CHROBÁČIKMI.

PŘÍPRAVA: • ZAMIEŠAJ KARTIČKY V TVARE LÍSTKA A NASKLADAJ ICH NA SEBA OTOČENĚ LÍCEM NADOL. • KAŽDÝ HRÁČ SI ZOBERIE JEDNU KARTIČKU S LÍSTKOM A POLOŽÍ JU LÍCEM NAHOR PRED SEBA. • POLOŽ VŠETKY CHROBÁČIKY NA KOPU S ČÍSLAMI OTOČENÝMI NADOL (TZN. „NOŽÍČKY“ NIE SÚ VIDIEŤ).

HRA: ZAČÍNÁ NAJMĚLADŠÍ HRÁČ. HRA POSTUPUJE SMEROM DOĽAVA.

1. HRÁČ 1: ZATLAČ JAZYK PRASIATKA PUMBAA DOLE, ZOBER SI CHROBÁČIKA Z KOPY A OTOČ HO TAK, ABY BOLO VIDIEŤ ČÍSLO. NAKRM PRASIATKO PUMBAA CHROBÁČIKOM, OTOČ HO SMEROM DO STREDU HRY (TAK, ABY JEHO CHVOST SMEROVAL K TEBE), POTOM STLAČ JEHO CHVOST TOLIKRÁT, KOLKO JE UVEDENĚ NA SPODKU CHROBÁČIKA. NAPŘÍKLAD AK MÁ CHROBÁČIK NA SPODNEJ STRANE ČÍSLO 2, NAKRM PRASIATKO PUMBAA CHROBÁČIKOM A POTOM STLAČ JEHO CHVOST 2-KRÁT. **2.** PODAJ PRASIATKO PUMBAA ĎALŠIEMU HRÁČOVI A POKRAČUJTE PODĽA VÝŠIE UVEDENĚHO POSTUPU HRY. **3.** HRA POKRAČUJE TYMTO SPÔSOBOM, KÝM PUMBAA NEUDRŽÍ V SEBE UŽ ŽIADNEHO ĎALŠIEHO CHROBÁČIKA. **4.** KEĎ PUMBAA UŽ NEMÁ ŽIADNE ZVÝŠNĚ CHROBÁČIKY, VŠETCI HRÁČI MUSIA BOJOVAŤ LEN O CHROBÁČIKY Z KÔPKY CHROBÁČIKOV, KTORÉ PUMBAA VIAC NEDOKÁŽE UDRŽAŤ V SEBE, A NÁJŠŤ CHROBÁČIKY S FARBAMI, KTORÉ SÚ ZHODNĚ S FARBAMI CHROBÁČIKOV NA KARTIČKE. TZN. AK SÚ NA TVOJEJ KARTIČKE 2 ZELENĚ CHROBÁČIKY A JEDEN FIALOVÝ, POKÚS SA NÁJŠŤ CHROBÁČIKY LEN TÝCHTO FARIIE. **5.** AK V TOMTO KOLE NIKTO NENAJDE VŠETKY 3 CHROBÁČIKY, ZOPAKUJTE HRU S POUŽÍTÍM ZVÝŠNÝCH CHROBÁČIKOV (TÝCH, KTORÝMI STE PRASIATKO PUMBAA EŠTE NENAKRMLI). STLAČTE JAZYK PRASIATKA PUMBAA, POKRAČUJTE V JEHO KRMENÍ CHROBÁČIKMI A POTOM STLAČTE JEHO CHVOST, KÝM NEDOKÁŽE UDRŽAŤ CHROBÁČIKY V SEBE. ZNOVU BOJUJTE O CHROBÁČIKY A POKÚSTE SA NÁJŠŤ VIAC CHROBÁČIKOV, KTORÉ SA ZHODUJÚ S CHROBÁČIKMI NA VAŠICH KARTIČKÁCH. **6.** OPAKUJTE TENTO POSTUP HRY, KÝM NIEKTORÝ Z HRÁČOV NENAJDE VŠETKY 3 CHROBÁČIKY, KTORÉ SA ZHODUJÚ S CHROBÁČIKMI NA JEHO KARTIČKE. AK SA VÁM MINÚ VŠETKY CHROBÁČIKY, PUMBAA MÁ EŠTE CHROBÁČIKY VO SVOJOM VNÚTRI. PODÁVAJTE SI PRASIATKO PUMBAA NAVZÁJOM OKOLO STOLA, PŘÍČOM KAŽDÝ HRÁČ STLAČÍ JEDENKRÁT CHVOST PRASIATKA. TENTO POSTUP HRY POKRAČUJE, KÝM PUMBAA VIAC NEDOKÁŽE NEUDRŽAŤ CHROBÁČIKY V SEBE. **7.** KEĎ NIEKTORÝ Z HRÁČOV VYPLNÍ CELÚ SVOJU KARTIČKU V TVARE LÍSTKA, NECHÁ SI KARTIČKU A CHROBÁČIKY POLOŽÍ SPĚŤ NA KOPU. VŠETCI OSTATNÍ HRÁČI POLOŽIA SVOJE KARTIČKY NA SPODOK KOPY KARTIČEK A CHROBÁČIKY VRÁTIA SPĚŤ NA KOPU CHROBÁČIKOV. **8.** VŠETCI HRÁČI SI TERAZ ZOBERÚ NOVÚ KARTIČKU, POLOŽIA VŠETKÝCH CHROBÁČIKOV NA JEDNU KÔPKU A HRAJÚ ZNOVU, KÝM JEDEN Z HRÁČOV NENAJDE VŠETKY 3 CHROBÁČIKY S FARBAMI, KTORÉ SÚ ZHODNĚ S FARBAMI CHROBÁČIKOV NA SVOJEJ KARTIČKE. **9.** V HRE POKRAČUJTE, KÝM JEDEN Z HRÁČOV NENAZBIERA 3 KARTIČKY.

VÝHRA: ZAPLNĚ AKO PRVÝ 3 RÔZNE KARTIČKY V TVARE LÍSTKA 3 ZHODNÝMI CHROBÁČIKMI.

🎮 **PUMBAA KÉSZEN ÁLL NÉHÁNY SZAFTOS LÁRVÁRA – BOGARAKAT MINDENKINEK! EGYMÁST VÁLTVA ETESSÉTEK MEG PUMBAA-VAL A SZÍNES BOGARAKAT, MÍG VÉGŮL, ÖHM... KIDOBJA A TACCSOT, RÓKÁZIK EGYET, SZÓVAL TUDJÁTKO... KIHÁNYJA ÓKET. EZUTÁN KEZDŐDHET A HARC – PRÓBÁLJÁTKO MEGSZEREZNI A GYŐZELEMHEZ SZÜKSÉGES BOGARAKAT!**

A JÁTÉK CÉLJA: LÉGY TE AZ, AKINEK ELSŐKÉNT SIKERŮL ÖSSZEGYŮJTENIE 3 KŮLÖNBŐZŐ LEVÉLKÁRTYÁT A RAJTUK LÉVŐ 3-3 BOGAR MEGSZERZÉSÉVEL.