

FRONT

F

HAPPY BZZZ Jeu de Parcours

♣ Pour enfants de 3 ans et plus
 ★★★★★ De 2 à 4 joueurs
 ⌚ 15 minutes

Le but du jeu est d'avoir la fleur avec le plus de pétales

Jeu idéal pour :

- apprendre à compter jusqu'à 6 et à reconnaître les couleurs
- stimuler la motricité fine

Préparation du jeu :

Placer le cœur de la fleur en bois au milieu de la table. Mélanger les pétales et en placer 7 autour du cœur de la fleur. Le reste des pétales constitue la pioche et est posé face cachée. Chaque joueur prend un cœur de fleur en carton qu'il dispose devant lui. Placer les 2 dés à côté de la fleur et le pion abeille sur le cœur de la fleur en bois.

Déroulement du jeu :

Le dé à chiffres indique le nombre de pétales sur lesquels l'abeille doit se déplacer.

Le dé de couleurs indique le couleur du pétale à atteindre. La face avec 4 couleurs permet au joueur de prendre n'importe quelle couleur de pétales. Le joueur le plus jeune commence. Il place l'abeille sur le pétale de son choix puis lance les deux dés :

BACK

- Il doit déplacer l'abeille du nombre de pétales indiqué par le dé. Il peut la déplacer dans le sens des aiguilles ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, le but étant de tomber sur la couleur indiquée par le dé de couleurs.

- S'il s'arrête sur une couleur de pétale désignée par le dé de couleur, il prend le pétale et le pose autour de son cœur de fleur en carton. Il prend ensuite un autre pétale de la pioche pour le remplacer et remplace l'abeille par dessus puis c'est au joueur suivant.

- S'il s'arrête sur une autre couleur de pétale. Il ne prend pas le pétale et c'est au joueur suivant de lancer les dés.

Lorsque la pioche de pétales est épuisée, la partie s'arrête. Le joueur qui a réalisé la fleur avec le plus de pétales a gagné. S'il y a égalité entre 2 joueurs, alors ils gagnent tous les 2 la partie.



FRONT

ENG

HAPPY BZZZ Racing Board Game

♣ For children over 3 years old
 ★★★★★ 2 - 4 players
 ⌚ 15 minutes

The object of the game is to have the flower with the most petals.

An ideal game to:

- learn how to count to 6 and to recognize colours
- promote fine motor skills

Getting ready to play:

Place the wooden flower central disk in the middle of the table. Shuffle the petals and place 7 of them around the flower central disk. The rest of the petals shall form the draw pile, to be placed face down. Each player takes one cardboard flower central disk and places it before them. Place both dice next to the flower and the bee token on the wooden flower central disk.

Playing the game:

The numbered dice indicates the number of petal hops the bee must make. The coloured dice indicates the petal colour the bee wants to reach. The side displaying 4 colours enables the player to pick any petal colour. The youngest player starts. The player places the bee on the petal of their choice, and then throws both dice:

BACK

- The player must move the bee the number of petals indicated by the dice. The player may move it clockwise or counter-clockwise, the goal being to land on the colour indicated by the coloured dice.

- When the player lands on the petal colour designated by the coloured dice, he or she takes the petal and places it around his or her own cardboard flower central disk. The player then takes another petal from the draw pile to replace it and places the bee on top of the new petal; it is now the next player's turn.

- Should that player land on a petal colour different than the one rolled: The player does not take the petal and it is the next player's turn to throw the dice.

Once there are no more petals in the draw pile, game play stops. The player who forms the flower with the most petals wins. If two players are tied, then they both win the match.



FRONT

D

HAPPY BZZZ Wettlaufspiel

♣ Für Kinder ab 3 Jahren
 ★★★★★ für 2 bis 4 Spieler
 ⌚ 15 Minuten

Ziel des Spiels ist es, die Blume mit den meisten Blütenblättern zu haben

Das Spiel ist ideal, um:

- bis 6 zählen zu lernen und sich mit den Farben vertraut zu machen
- die Feinmotorik zu fördern

Vorbereitung des Spiels:

Die Blumenmitte aus Holz wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die Blütenblätter werden gemischt und sieben davon werden um die Blumenmitte gelegt. Der Rest der Blütenblätter bildet den Stoß und sie werden verdeckt auf einen Haufen gelegt. Jeder Spieler nimmt eine Blumenmitte aus Pappe, die er vor sich hinlegt. Die zwei Würfel werden neben die Blume gelegt und die Bienen-Spielfigur wird auf die Mitte der Holzblume gesetzt.

Spielablauf:

Der Würfel mit den Zahlen gibt die Anzahl der Blütenblätter vor, die die Biene vorrücken muss. Der Würfel mit den Farben zeigt die Farbe des Blütenblattes an, das man erreichen sollte. Die Seite mit vier Farben erlaubt dem Spieler, eine

BACK

beliebige Blütenfarbe zu nehmen. Der jüngste Spieler beginnt. Er setzt die Biene auf das Blütenblatt seiner Wahl und wirft dann die zwei Würfel:

- Er muss die Biene die Anzahl Blütenblätter setzen, die von dem Würfel angezeigt wird. Er kann sie im oder gegen den Uhrzeigersinn bewegen. Das Ziel ist, auf der Farbe zu landen, die von dem Farben-Würfel angezeigt wird.

- Wenn er auf einer Blütenfarbe landet, die vom Farben-Würfel angezeigt wird, nimmt er das Blütenblatt und legt es an seine eigene Blumenmitte aus Pappe. Dann zieht er ein Blütenblatt von dem Stoß, um das Blütenblatt zu ersetzen und setzt die Biene darauf. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

- Wenn er auf einer anderen Blütenfarbe landet, darf er das Blütenblatt nicht nehmen und es ist der nächste Spieler an der Reihe zu würfeln.

Wenn der Blütenblätter-Stoß aufgebraucht ist, endet die Spielrunde. Der Spieler, dessen Blume am meisten Blütenblätter hat, gewinnt. Wenn zwei Spieler die gleiche Anzahl haben, gewinnen beide die Spielrunde.



FRONT

NL

HAPPY BZZZ Parcoursspel

♣ Voor kinderen boven de 3 jaar
 ★★★★★ 2 tot 4 spelers
 ⌚ 15 minuten

Het doel van het spel is om de bloem met de meeste bloemblaadjes te maken

Ideaal spel voor:

- tot 6 leren tellen en de kleuren herkennen
- de fijne motoriek stimuleren

Spelvoorbereiding:

Leg de houten bloemkern in het midden van de tafel. Meng de bloemblaadjes en plaats 7 bloemblaadje rond de bloemkern. De resterende bloemblaadjes worden met de bedrukte kant omhoog op een stapel gelegd. Elke speler neemt een kartonnen bloemkern en legt deze voor hem. Leg de 2 dobbelstenen naast de bloem en plaats de bij op de houten bloemkern.

Spelverloop:

De dobbelsteen met de cijfers geeft het aantal bloemblaadjes aan dat de bij zich moet verplaatsen. De dobbelsteen met de kleuren geeft de kleur van het te bereiken bloemblaadje aan. De kant met de 4 kleuren stelt de speler in staat om gelijk welke kleur van bloemblaadje te nemen. De jongste speler begint. Hij plaatst de bij op een bloemblaadje naar keuze en gooit vervolgens met de twee dobbelstenen:

BACK

- Hij moet de bij verplaatsen overeenkomstig het aantal bloemblaadjes dat door de dobbelsteen wordt aangegeven. Hij kan de bij met de klok mee of tegen de klok in verplaatsen. Het doel is om op een bloemblaadje te landen dat door de kleurendobbelsteen is aangegeven.

- Als de bij op een bloemblaadje landt met dezelfde kleur als aangegeven door de dobbelsteen, dan neemt de speler dit bloemblaadje en legt hij het rond zijn kartonnen bloemkern. Hij neemt vervolgens een ander bloemblaadje van de stapel om het te vervangen en brengt de bij op dit bloemblaadje aan. Het is vervolgens de beurt aan de volgende speler.

- Als de bij op een bloemblaadje van een andere kleur landt, neemt de speler het bloemblaadje niet en is het de beurt aan de volgende speler om de dobbelstenen te gooien.

Het spel is gespeeld zodra de stapel met bloemblaadjes op is. De speler die de bloem met de meeste bloemblaadjes heeft gemaakt is de winnaar. In geval 2 spelers evenveel bloemblaadjes hebben, zijn ze beiden de winnaar van het spel.



FRONT

E

HAPPY BZZZ Juego de Recorrido

♣ Para niños de 3 años o más
 ★★★★★ De 2 a 4 jugadores
 ⌚ 15 minutos

El objetivo del juego es tener la flor con mayor número de pétalos.

Juego ideal para:

- aprender a contar hasta 6 y a reconocer los colores
- estimular la motricidad fina

Preparación del juego:

Deberá colocarse el corazón de la flor de madera en el centro de la mesa. Los pétalos deberán mezclarse y habrá de colocarse 7 alrededor del corazón de la flor. El resto de los pétalos constituirá el montón y se colocarán boca abajo. Cada jugador cogerá un corazón de flor de cartón y lo colocará delante de él. Deberán colocarse los 2 dados al lado de la flor y el peón de abeja sobre del corazón de la flor de madera.

Desarrollo del juego:

El dado de números indica el número de pétalos sobre los cuales ha de desplazarse la abeja. El dado de colores indica el color del pétalo a alcanzar. La cara con 4 colores permitirá al jugador elegir cualquier color de los pétalos. Comenzará el jugador más joven. Este deberá colocar la abeja sobre el pétalo

BACK

de su elección y luego lanzar los dos dados:

- Deberá desplazar la abeja el número de pétalos indicados por el dado. Podrá desplazarla en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario, siendo el objetivo caer en el color indicado por el dado de colores.

- Si se parara en un color de pétalo indicado por el dado de color, cogerá el pétalo y lo colocará alrededor de su corazón de flor de cartón. A continuación, cogerá otro pétalo del montón para sustituirlo y colocará la abeja encima. Luego le tocará jugar al siguiente jugador.

- Si se parara en otro color de pétalo. No podrá coger el pétalo y le tocará lanzar los dados al siguiente jugador.

Quando se haya terminado el montón de pétalos, la partida habrá finalizado. Ganará el jugador que tenga la flor con mayor número de pétalos. Si hubiera empate entre 2 jugadores, los 2 ganarán la partida.



FRONT

I

HAPPY BZZZ Gioco di Percorso

♣ Per bambini dai 3 anni in su
 ★★★★★ Da 2 a 4 giocatori
 ⌚ 15 minuti

Lo scopo del gioco è avere il fiore con il maggior numero di petali.

Gioco ideale per:

- imparare a contare fino a 6 e a riconoscere i colori
- stimolare le abilità fino-motorie

Preparazione del gioco:

Posizionare il centro del fiore in legno al centro del tavolo. Mescolare i petali e dispone 7 intorno al centro del fiore. I petali restanti formano il mazzo, che viene disposto a faccia in giù. Ogni giocatore prende il cuore di un fiore in cartone che posiziona davanti a sé. Posizionare i 2 dadi accanto al fiore, e la pedina-ape sul centro del fiore in legno.

Svolgimento del gioco:

Il dado con i puntini indica il numero di petali su cui l'ape deve spostarsi. Il dado con i colori indica il colore del petalo da raggiungere. La faccia con 4 colori permette al giocatore di prendere petali di qualsiasi colore. Inizia il giocatore più giovane. Posiziona l'ape sul petalo che preferisce, quindi lancia i due dadi:

BACK

- Deve muovere l'ape del numero di petali indicato dal dado; può spostarla in senso orario o antiorario; lo scopo è finire sul colore indicato dal dado dei colori.

- Se finisce sul petalo del colore indicato dal dado dei colori, prende il petalo e lo posiziona intorno al centro del fiore in cartone. Quindi prende un altro petalo dal mazzo per sostituirlo, e riposiziona l'ape su di esso; ora tocca al giocatore successivo.

- Se finisce su un petalo di un altro colore non prende il petalo, e tocca al giocatore successivo lanciare i dadi.

La partita termina quando il mazzo dei petali si esaurisce. Vince il giocatore che ha realizzato il fiore con il maggior numero di petali. Se 2 giocatori hanno ottenuto lo stesso numero di petali, entrambi vincono la partita.

