

## ENGLISH

## SEARCH GAME

**Contents:** game board (consisting of 9 puzzle pieces), 44 game cards, 6 cover cards, die, hourglass  
**Players:** 2 to 4

**Game preparation:** Fit together the game board puzzle pieces, turn all the cards so the white flowers are facing up and shuffle them. Throw the die in turns. The highest throw goes first.

**Gameplay:** Throw the die and then flip 1 card at random, paying close attention to the insect shown. The hourglass is flipped along with the card. Now quickly search the game board to find the insect on the card the same number of times as the pips shown on the die. If the die shows 1 pip, you need only find your insect once. If you rolled a 6, you must find 6 bugs within the time limit. Use the yellow cards to cover the discovered bugs. With very young players, either don't use the hourglass or flip it twice to give the child more time.

If you manage to find the right number of bugs within the time provided, you collect the card with the insect. If you don't, turn the card face-down, lay it with the other cards and shuffle them again.

**Winning the game:** When all the cards are gone, the players count their collected cards. Whoever has collected the most cards wins the game!

## FRANÇAIS

## JEU DE RECHERCHE

**Contenu :** 1 plateau de jeu (composé de 9 pièces de puzzle), 44 cartes de jeu, 6 cartes de protection, 1 dé, 1 sablier  
**Joueurs :** 2 – 4

**Préparation du jeu :** Assemblez les pièces du plateau de jeu et placez toutes les cartes avec la fleur blanche sur le dessus. Ensuite, mélangez-les. Lancez le dé : celui qui obtient le plus grand chiffre commence.

**Déroulement du jeu :** Lancez le dé, pêchez 1 carte au choix et examinez attentivement l'insecte qui s'y trouve. Le sablier est retourné au moment où vous tirez la carte. Cherchez à présent sur le plateau de jeu l'insecte qui se trouve sur votre carte et essayez d'en trouver autant que le chiffre indiqué sur le dé que vous avez lancé. Si votre dé indique le chiffre 1, vous devez donc seulement trouver 1 insecte. Si vous obtenez un 6, vous devez trouver 6 insectes dans le temps imparti. Utilisez les cartes jaunes pour mettre en évidence les insectes que vous avez déjà trouvés. Pour les jeunes joueurs, vous pouvez décider de ne pas utiliser le sablier ou de leur attribuer deux fois plus de temps en retournant 2 fois le sablier par tour.

Si vous parvenez à trouver le nombre d'insectes demandé avant la fin du sablier, vous gagnez la carte correspondante. Si vous n'y arrivez pas, remettez la carte face retournée parmi les autres et mélangez à nouveau les cartes restantes.

**Fin du jeu :** Lorsqu'il n'y a plus de cartes, chaque joueur compte combien il en a gagné. Celui qui en a le plus a remporté la partie !

## NEDERLANDS

## ZOEKSPEL

**Inhoud:** spelbord (bestaande uit 9 puzzelstukken), 44 spelkaartjes, 6 afdekkkaartjes, dobbelsteen, zandloper  
**Spelers:** 2 – 4

**Spelvoorbereiding:** Puzzel het spelbord in elkaar en leg alle kaartjes met de witte bloem naar boven, schud ze daarna door elkaar. Gooi om beurten met de dobbelsteen. Wie de hoogste worp gooit, mag beginnen.

**Spelverloop:** Gooi de dobbelsteen en draai daarna 1 willekeurig kaartje om en kijk goed welk insect hierop staat. Bij het omdraaien van het kaartje wordt ook de zandloper omgedraaid. Zoek nu op het spelbord naar het insect dat op je kaartje staat en probeer er zo snel mogelijk evenveel te vinden als het aantal ogen dat je met de dobbelsteen hebt gegooid. Wanneer je 1 gooit met de dobbelsteen, moet je dus maar 1x je insect zoeken. Gooi je een 6 moet je er 6 binnen de tijd vinden. Gebruik de gele kaartjes om op je gevonden insect te leggen. Bij jonge spelers kan je beslissen om de zandloper weg te laten, of om het kind dubbel zoveel tijd te geven en de zandloper 2 keer om te draaien per beurt.

Lukt het om het juiste aantal van je insect te vinden binnen de zandloper tijd, dan verdien je het kaartje van je insect. Lukt het niet, dan leg je het kaartje weer omgedraaid bij de andere kaartjes en schud je de overgebleven kaartjes opnieuw door elkaar.

**Einde van het spel:** Wanneer alle kaartjes op zijn, telt elke speler zijn gewonnen aantal kaartjes. Wie de meeste kaartjes verzameld heeft, is de winnaar van het spel!

## DEUTSCH

## SUCHSPIEL

**Inhalt:** Spielbrett (bestehend aus 9 Puzzleteilen), 44 Spielkarten, 6 Abdeckkarten, Würfel, Sanduhr  
**Spieler:** 2-4

**Spielvorbereitung:** Das Spielbrett zusammensetzen und alle Karten mit der weißen Blume nach oben legen und danach gut mischen. Der Reihe nach mit dem Würfel würfeln. Wer die höchste Zahl würfelt, darf anfangen.

**Spielablauf:** Würfle, drehe danach 1 willkürliche Karte um und sieh nach, welches Insekt darauf abgebildet ist. Beim Umdrehen der Karte wird auch die Sanduhr umgedreht. Suche jetzt auf dem Spielbrett nach dem Insekt auf deiner Karte und versuche, so schnell wie möglich genauso viele zu finden, wie du Augen mit dem Würfel gewürfelt hast. Wenn du eine 1 würfelst, musst du somit nur 1 Exemplar deines Insektes suchen. Würfelst du eine 6, musst du innerhalb der Zeit 6 Exemplare finden. Verwende die gelben Karten, um sie auf dein gefundenes Insekt zu legen. Bei jungen Spielern kann die Sanduhr weggelassen werden oder das Kind kann die doppelte Zeit bekommen, wozu die Sanduhr zweimal umgedreht wird.

Glückt es dir, die richtige Anzahl Insekten innerhalb der Zeit der Sanduhr zu finden, dann bekommst du die Karte deines Insekts. Glückt es nicht, legst du die Karte wieder umgedreht zu den anderen Karten und mischt die übrigen Karten wieder.

**Ende des Spiels:** Wenn alle Karten weg sind, zählt jeder Spieler die Anzahl Karten, die er gewonnen hat. Wer die meisten Karten gesammelt hat, hat das Spiel gewonnen.

## ITALIANO

## GIOCO DI RICERCA

**Contenuto:** tabellone (composto di 9 pezzi del puzzle), 44 carte da gioco, 6 carte coperte, dadi, clessidra  
**Giocatori:** 2 e 4

**Preparazione del gioco:** Componi il tabellone e mettere tutte le carte con il fiore bianco rivolte in su, quindi mescolarle. Lanciare i dadi a turno. Inizia il gioco chi lancia il numero più alto.

**Svolgimento del gioco:** Lancia i dadi, quindi volta una carta a caso e vedi quale insetto si trova su di essa. Quando volti la carta, devi voltare anche la clessidra. Ora cerca nel tabellone l'insetto che c'è sulla tua carta e cerca di trovare il più rapidamente possibile un numero corrispondente a quello che hai lanciato con il dado. Quindi, se è uscito 1 con il dado, devi trovare solo 1 insetto. Se lanci 6, devi trovarne 6 entro il tempo massimo. Usa le carte gialle per metterci gli insetti che hai trovato. Con i bambini più piccoli si può decidere di omettere la clessidra o di dare loro il doppio del tempo voltando la clessidra due volte per turno.

Se riesci a trovare il numero giusto di insetti entro il tempo della clessidra, vinci la carta di quell'insetto. Se non ci riesci, rimetti la carta nel mazzo e mescola nuovamente le carte rimanenti.

**Fine del gioco:** Una volta esaurite le carte, ciascun giocatore conta il numero di carte che ha vinto. Chi ha raccolto più carte è il vincitore!

## ESPAÑOL

## JUEGO DE BUSCAR

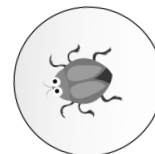
**Contenido:** tablero (contiene 9 piezas de rompecabezas), 44 tarjetas de juego, 6 tarjetas protectoras, dado, reloj de arena  
**Jugadores:** 2 - 4

**Preparación del juego:** Arma el tablero, coloca todas las tarjetas con la flor blanca mirando hacia arriba y barájalas bien. Los jugadores lanzan el dado por turnos. El que saque la puntuación más alta podrá empezar.

**Desarrollo del juego:** Tira el dado, dale la vuelta a 1 tarjeta cualquiera y fíjate bien en el insecto que aparece en ella. Cuando le des la vuelta a la tarjeta, también debes darle la vuelta al reloj de arena. Ahora busca en el tablero el insecto que aparece en tu tarjeta e intenta encontrar rápidamente el mayor número de insectos que se correspondan con el número de puntos que indicaba el dado. Si sacas un 1 con el dado, solo tienes que buscar tu insecto 1 vez. Si tiras un 6, debes encontrar 6 insectos en ese tiempo. Cubre los insectos encontrados con las tarjetas amarillas. En el caso de jugadores muy jóvenes, puedes optar por no utilizar el reloj de arena o concederle el doble de tiempo al niño y darle la vuelta al reloj de arena 2 veces en cada turno.

Si logras encontrar el número correcto de insectos dentro del tiempo del reloj de arena, te habrás ganado la tarjeta con tu insecto. Si no lo logras, coloca la tarjeta boca abajo junto con las demás tarjetas y vuelve a barajar las tarjetas restantes.

**Final del juego:** Cuando ya no quedan más tarjetas, cada jugador contará las tarjetas que ha ganado. ¡El que haya conseguido el mayor número de tarjetas es el ganador del juego!



## PORTUGUÊS JOGO DE OBSERVAÇÃO

**Conteúdo:** tabuleiro de jogo (consiste em 9 peças puzzle), 44 peças de jogo, 6 peças para cobrir, dado, ampulheta
**Nº jogadores:** 2 a 4

**Preparação do jogo:** Monta o tabuleiro de jogo com as peças puzzle, vira todas as peças de forma a que as flores brancas fiquem viradas para cima e baralha-as. Quem lançar o maior número no dado começa.

**Como jogar:** Lança o dado e vira uma peça qualquer, observa com atenção o inseto mostrado. Vira a peça ao contrário e vira também a ampulheta. Rapidamente procura no tabuleiro de jogo o inseto mostrado na carta, em quantidade igual ao número do dado. Se no dado obtiveste um 1, só precisas encontrar o teu inseto uma vez. Mas se lançaste um 6 no dado, tens que encontrar 6 insetos iguais ao da peça, no limite de tempo da ampulheta. Usa as peças amarelas para cobrir os insetos que vais descobrindo. Com jogadores mais jogos, não usem a ampulheta ou virem-na duas vezes, para lhes dar mais tempo. Se conseguires encontrar o número correto de insetos, dentro do limite de tempo, ficas com a peça do inseto. Se não conseguires, vira a carta para baixo e baralha-a junto com as outras.

**Vencer o jogo:** Quando já não existirem mais peças na mesa, os jogadores contam quantas peças obtiveram e vence quem tiver conquistado o maior número de peças!

## ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗΣ

**Περιεχόμενα:** ταμπλό (αποτελούμενο από 9 κομμάτια παζλ), 44 κάρτες, 6 κάρτες κάλυψης, ζάρι, κλεψύδρα
**Παίκτες:** 2 έως 4

**Προετοιμασία:** Ταιριάξετε τα κομμάτια του παζλ του ταμπλό, γυρίστε όλες τις κάρτες έτσι ώστε τα λευκά λουλούδια να είναι στραμμένα προς τα επάνω και ανακατέψτε τις. Ρίξτε το ζάρι με τη σειρά. Όποιος φέρει τον μεγαλύτερο αριθμό, ξεκινάει.

**Παιχνίδι:** Ρίξτε το ζάρι, και μετά γυρίστε μια τυχαία κάρτα, κοιτάζοντας προσεκτικά το έντομο που δείχνει. Γυρίστε την κλεψύδρα μαζί με την κάρτα. Τώρα, ψάξτε γρήγορα στο ταμπλό να βρείτε το έντομο της κάρτας, τόσες φορές όσες και οι κουκκίδες του ζαριού. Αν το ζάρι δείχνει 1 κουκκίδα, πρέπει να βρείτε μόνο μία φορά το έντομό σας. Αν φέρατε 6, θα πρέπει να βρείτε 6 έντομα, μέσα στο χρονικό όριο. Χρησιμοποιήστε τις κίτρινες κάρτες για να καλύψετε τα εντοπισμένα έντομα. Με τα πολύ μικρά παιδιά, μπορείτε είτε να μην χρησιμοποιήσετε την κλεψύδρα, είτε να τη γυρίσετε δύο φορές ώστε να δώσετε στο παιδί περισσότερο χρόνο. Αν καταφέρετε να βρείτε τον σωστό αριθμό εντόμων μέσα στον χρόνο που σας δίνεται, παίρνετε την κάρτα με το έντομο. Αλλιώς, γυρίστε πάλι την κάρτα, βάλτε τη με τις άλλες, και ανακατέψτε τις ξανά.

**Νίκη:** Όταν τελειώσουν όλες οι κάρτες, οι παίκτες μετράνε αυτές που έχουν μαζέψει. Όποιος έχει μαζέψει τις περισσότερες κάρτες, κερδίζει το παιχνίδι!

## POLSKI GRA PLANSZOWA NA SPOSTRZEGAWCZOŚĆ

**Zawartość:** plansza do gry do samodzielnego złożenia (9 dużych puzzli), 44 krążki z robaczkami, 6 krążków do zakrywania, kostka do gry, klepsydra
**Ilość graczy:** 2-4

**Przygotowanie:** Układacie planszę składającą się z 9 dużych puzzli. Rzucacie kostką po kolei. Grę rozpoczyna gracz z największą liczbą wyrzuczonych oczek. Kolejny gracz to gracz zgodnie ze wskazówkami zegara. Krążki z robaczkami odwracacie kwiatkiem do góry i mieszacie. Krążki do zakrywania i klepsydrę kładzicie z boku planszy.

**Rozgrywka:** rzuc kostką, a następnie wybierz 1 krążek z krążków z robaczkami. Przygotuj żółte krążki do zakrywania i klepsydrę. Twoim zadaniem jest znalezienie na planszy tyle robaczków z wylosowanego krążka , ile oczek wyrzuciłeś. Na przykład: Jeśli wyrzuciłeś 5 na kostce, a na twoim wylosowanym krążku narysowana jest biedronka, to Twoim zadaniem jest odnalezienie na planszy dokładnie 5 biedronek i położenia na nich krążków do zakrywania. Gdy jesteście gotowy , pamiętaj aby odwrócić klepsydrę. Czas start! (Gdy grasz z młodszymi graczami, nie musisz używać klepsydry) Jeśli w wyznaczonym czasie znalazłeś dokładnie taką ilość wylosowanego robaczka wówczas możesz krążek z tym robaczkiem zatrzymać. Jeśli nie udało Ci się, to krążek wraca do puli.

**Zwycięzca:** gdy wszystkie krążki z robaczkami zostaną rozdzielone wówczas jest koniec gry. Zwycięzcą jest gracz z największą ilością krążków z robaczkami.

## LIMBA ROMÂNĂ JOC “CĂUTARE”

**Cuprins:** tablă de joc (formată din 9 piese puzzle), 44 jetoane, 6 piese pentru jucători, zar, clepsidră.
**Jucători:** 2 - 4

**Pregătire:** Îmbinați piesele de puzzle de pe tabla de joc, întoarceți toate jetoanele astfel încât florile albe să fie orientate în sus și amestecați-le. Aruncați zarul pe rând. Cel mai mare număr aruncat este pe primul loc.

**Reguli:** Aruncați cu zarul și apoi întoarceți un jeton la întâmplare, acordând o atenție deosebită insectei arătate. Clepsidră este întoarsă o dată cu jetonul. Acum căutați rapid pe tabla de joc pentru a găsi insecta de pe jeton de atâtea ori de câte arată numărul afișat pe zar. Dacă zarul arată cifra 1, trebuie să găsiți insecta doar o singură dată. Dacă ați aruncat un 6, trebuie să găsiți 6 insecte până când se termină nisipul din clepsidră. Folosiți jetoanele galbene pentru a acoperi insectele descoperite. Cu jucătorii foarte tineri, nu folosiți clepsidră sau rotiți-o de două ori pentru a oferi mai mult timp copilului.

Dacă reușiți să găsiți numărul corect de insecte în timpul prevăzut, colectați cardul cu insecta. Dacă nu, întoarceți cardul cu fața în jos, așezați-o cu celelalte cărți și amestecați-le din nou.

**Câștigarea jocului:** când toate jetoanele au dispărut, jucătorii își numără jetoanele colectate. Cine a strâns cele mai multe jetoane câștigă jocul!

## 汉语 寻找昆虫游戏

包含：游戏盘（9块拼图块） ，44张游戏卡片，6张覆盖卡片，骰子，沙漏
玩家：2–4个人

**准备工作：**将棋盘的9块拼图块拼起来，将所有的卡片翻过来，白花的一面朝上，并且洗牌。轮流掷骰子，点数最高的人先进行游戏。

**游戏玩法：**先掷骰子然后随机翻转一张，仔细观察卡片上的昆虫，沙漏随着卡片一起翻转，现在以最快的速度在棋盘上找到卡片上的昆虫的数量和骰子上的点数一样。如果骰子显示是1点，有只需要一个相印的昆虫。如果你掷骰子显示的是6点，你必须在规定时间内找到6个昆虫。使用黄色卡片覆盖已经找到的昆虫。对于年幼的玩家，要么不使用沙漏，要么可以翻转沙漏两次给予孩子更多的时间。如果你在规定的时间内找到正确数量的昆虫，收集所对应昆虫的卡片，相反，请将卡片正面朝下，与其他卡片放在一起，然后重新洗牌继续游戏。

**赢得比赛：**单所有的卡片都没有的时候，各自玩家数出自己所得卡片的数量，谁收集最多的卡片就赢得比赛。

## ČEŠTINA DĚTSKÁ POSTŘEHOVÁ HRA

**Obsah:** hrací deska (skládající se z 9 dílků), 44 herních karet, 6 krycích karet, kostka, přesýpací hodiny
**Hráči:** 2 až 4

**Příprava:** Spojte k sobě části herních desek, otočte všechny herní karty tak, aby bílé květy směřovaly nahoru a zamíchejte je. Hráči střídavě hodí kostkou. Nejvyšší hod začíná hra.

**Hra:** Hoďte kostkou a poté náhodně otočte 1 herní kartu, přičemž věnujte velkou pozornost zobrazenému hmyzu. Přesýpací hodiny otočte zároveň s kartou. Nyní rychle prohledejte herní plán a najděte hmyz na kartě ve stejném počtu, který ukazuje kostka. Objevený hmyz přikryte žlutou krycí kartou. Pokud kostka ukazuje 1, stačí najít hmyz jen jednou. Pokud jste hodili 6, musíte najít hmyz 6x ve stanoveném limitu daném přesýpacími hodinami. U velmi malých hráčů buď nepoužívejte přesýpací hodiny, nebo je dvakrát obraťte, abyste dali dítěti více času. Pokud se vám podaří najít správný počet hmyzu ve stanovené lhůtě, vezměte si za odměnu kartu s hmyzem. Pokud se Vám to nepodaří, otočte kartu lícem dolů k ostatním kartám a znovu je zamíchejte.

**Vítězství ve hře:** Když jsou všechny herní karty pryč, hráči spočítají své shromážděné karty. Ten, kdo nasbíral nejvíce karet, vyhrává hru!

## SLOVENČINA DETSKÁ HRA

**Obsah:** hracia doska (pozostávajúca z 9 dielikov), 44 herných kariet, 6 krycích kariet, kocka, presýpacie hodiny
**Hráči:** 2 až 4

**Příprava:** Spojte k sebe časti herných dosiek, otočte všetky herné karty tak, aby biele kvety smerovali nahor a zamiešajte ich. Hráči striedavo hodí kockou. Najvyššia hod začína hra.

**Hra:** Hoďte kockou a potom náhodne otočte 1 herné kartu, pričom venujte veľkú pozornosť zobrazenému hmyzu. Presýpacie hodiny otočte zároveň s kartou. Teraz rýchlo prehľadajte herný plán a nájdite hmyz na karte v rovnakom počte, ktorý ukazuje kocka. Objavený hmyz prikryte žltou krycou kartou. Ak kocka ukazuje 1, stačí nájsť hmyz len raz. Ak ste hodili 6, musíte nájsť hmyz 6x v stanovenom limite danom presýpacími hodinami. U veľmi malých hráčov buď nepoužívajte presýpacie hodiny, alebo ho dvakrát obraťte, aby ste dali dieťaťu viac času. Ak sa vám podarí nájsť správny počet hmyzu v stanovenej lehote, vezmite si za odmenu kartu s hmyzom. Ak sa Vám to nepodarí, otočte kartu lícom dole k ostatným kartám a znovu ich zamiešajte.

**Vítězstvo v hře:** Keď sú všetky herné karty preč, hráči spočítajú svoje zhromaždené karty. Ten, kto nazbieral najviac kariet, vyhráva hru!