

Spielanleitung
Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels

D E N F E S N L

BrummSummsei

Nr. 22390



belduc

BrummSummsel

Schnelligkeit und gute Beobachtungsgabe verhelfen den Spielern zum Sieg. Nur wer schnell erkennt auf welcher der farbigen Blüten eine Hummel sitzt kann eine der Blumen für sich erspielen.

Alter: 4 - 99
Mitspieler: 2 - 6
Inhalt: 25 Holzblumen
5 Holzblumenhalter
1 Spielfigur Hummel
1 Drehzeiger
20 Bildkarten

Spielidee: Irene Wanitschke
Illustration: Carolin Schneider

Leni und Frederik gehen im Sommer gern über die bunten Blumenwiesen. Dort gibt es jede Menge zu entdecken und sie können die verschiedensten Insekten bewundern. Am schönsten finden beide die dicken kuscheligen Hummeln. Sie fliegen ein bisschen schwerfällig und das besonders laute Brummen ist wirklich nicht zu überhören aber sie sind genauso fleißig wie die Bienen, wenn es darum geht den köstlichen Nektar der vielen Blüten zu sammeln.

Spielvorbereitung: Alle Blüten einer Farbe werden jeweils auf einen der Holzblumenhalter gesteckt und die so entstandenen fünf Blumensträuße werden auf den Tisch gestellt. Die Karten werden gut gemischt und verdeckt auf dem Tisch verteilt. Der Drehzeiger wird auf den Tisch gelegt und sollte für alle Mitspieler gut erreichbar sein. Der jeweilige Mitspieler, der am Zug ist, bekommt die Hummel.

Spielverlauf: Der jüngste Mitspieler beginnt und dreht den Zeiger. Bleibt dieser auf einer Blume stehen, darf er mit der Hummel zu dem Blumenstrauß der angezeigten Farbe fliegen und diese dort auf einer Blüte absetzen. Bleibt der Zeiger auf der Hummel stehen, darf sich der Mitspieler den Blumenstrauß aussuchen, den er anfliegen möchte. Sobald die Hummel auf einem der Blumensträuße gelandet ist, versuchen alle Mitspieler gleichzeitig, drei Karten zu finden, auf denen eine Hummel auf genau dieser Blumenfarbe sitzt.

Ist zum Beispiel die Hummel auf dem blauen Blumenstrauß gelandet, sucht jetzt jeder Mitspieler drei Karten, auf denen die Hummel auf einer blauen Blume abgebildet ist.

Alle Spieler dürfen gleichzeitig zugreifen, nehmen dabei aber immer eine Karte nach der anderen auf. Passt eine Karte nicht, wird sie wieder verdeckt zurückgelegt, passt die Karte, darf der Mitspieler sie vor sich ablegen.

Sobald ein Mitspieler drei richtige Karten vor sich ablegen konnte, ruft er laut „BrummSummsel“.

Nun hören sofort alle Mitspieler auf und prüfen die drei Karten des Gewinners. Sind die Karten richtig, darf er sich eine Blüte des Straußes nehmen, auf dem die Hummel sitzt. Nun bekommt der nächste Mitspieler die Hummel und dreht zunächst am Zeiger, bevor er sie losfliegen lässt.

Spielende:

Sobald ein Mitspieler drei Blüten vor sich liegen hat, hat er das Spiel gewonnen.

Für ältere Spieler kann die Anzahl auf fünf Blüten erhöht werden oder es müssen drei gleichfarbige Blüten sein. Das verlängert dann auch die Spielzeit.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

BrummSummsel

The winner needs speed and good powers of observation. Only the player who can spot quickly which of the coloured blossoms a bumblebee is sitting will win one of the flowers for himself.

Age: 4 to 99 years
Players: 2 - 6
Contents: 25 wooden flowers
5 wooden flower holders
1 bumblebee figure
1 rotating pointer
20 picture cards

Game Idea: Irene Wanitschke
Illustrations: Carolin Schneider

Leni and Frederik like walking over the brightly coloured flower meadows in the summertime. There is a lot to discover there and they can admire the many different types of insects.

Most of all the two of them like the fat cuddly bumblebees. They a little bit clumsy as they fly around and make a particularly loud buzzing sound but they are just as busy as the bees when it comes to collecting the delicious nectar from the many blossoms.

Game Preperation: All the blossoms of one colour are placed onto one of the wooden flower holders and the five bunches of flowers are then placed on the table. The cards are mixed well and placed face down on the table. The rotating pointer is set up on the table and should be easy to access for all the players. The player whose turn it is takes the bumblebee.

Rules of the game: The youngest player begins and spins the pointer. If it stops on a flower, he may fly the bumblebee to the bunch of flowers in the same colour as that pointed to and place it on one of the flowers there.
If the pointer stops at the bumblebee, the player may choose the bunch of flowers he wants to fly to.
As soon as the bumblebee has landed on a bunch of flowers, all the players try at the same time to find three cards on which a bumblebee is sitting on the same colour of flower.

If, for example, the bumblebee lands on the blue bunch of flowers, each player looks for three cards on which the bumblebee is shown on a blue flower.

All the players may reach for a card at the same time but may only pick up one card at a time. If a wrong card is picked, it is put back face down. If a right card is picked, the player may set it down in front of him.

As soon as one player has put down three correct cards in front of him, he shouts out "BrummSummsel".

Now all the players stop and check the winner's three cards. If the cards are correct, he may take a flower from the bunch on which the bumblebee is sitting.

Now the next player takes the bumblebee and spins the rotating arrow before letting the bumblebee fly off.

End of the game: The winner is the first player to have gathered three flowers. For older players the number increases to five flowers or three flowers of the same colour. This increases the game time.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

BrummSummsel

Ce jeu demande de la rapidité et le don d'observation. Pour obtenir une fleur, les joueurs doivent reconnaître rapidement sur quelle couleur de fleur le bourdon s'est posé.

Age : à partir de 4 ans
Joueurs : 2 à 6
Contenu : 25 fleurs en bois
5 supports de fleurs en bois
1 figurine bourdon
1 aiguille
20 cartes-images

Idée de jeu : Irene Wanitschke
Illustration : Carolin Schneider

En été, Léni et Frédéric aiment se promener dans les prés fleuris. Ils y découvrent plein de choses et peuvent admirer les insectes les plus divers.

Les gros bourdons velus sont leurs favoris. Lorsqu'ils volent, ils paraissent un peu lourdauds et leur bourdonnement est puissant, mais ils sont aussi travailleurs que les abeilles lorsqu'il s'agit de collecter le délicieux nectar des nombreuses fleurs.

Préparation du jeu : Placer toutes les fleurs de même couleur sur un support de fleurs en bois, et ce pour chaque couleur. Poser les cinq bouquets de fleurs ainsi obtenus sur la table. Mélanger les cartes minutieusement et les étaler face cachée sur la table. Poser l'aiguille sur la table, de manière à ce qu'elle soit accessible à tous les joueurs. Le joueur sur lequel l'aiguille pointe, prend le bourdon.

Déroulement du jeu : Le benjamin commence et fait tourner l'aiguille. Si celle-ci est orientée sur une fleur, le joueur fait voler le bourdon vers le bouquet de la couleur indiquée et le dépose sur une fleur de ce bouquet.
Si l'aiguille s'arrête sur le bourdon, le joueur choisit le bouquet sur lequel il veut se poser.
Dès que le bourdon s'est posé sur l'un des bouquets, tous les joueurs essaient en même temps de trouver trois cartes

sur lesquelles un bourdon est posé sur une fleur de cette couleur précise.

Si, par exemple, le bourdon s'est posé sur le bouquet de fleurs bleu, chaque joueur cherche trois cartes sur lesquelles le bourdon est posé sur une fleur bleue.

Les joueurs peuvent tous prendre une carte en même temps, mais ils doivent tirer les cartes l'une après l'autre. S'il n'a pas pris la bonne carte, le joueur la repose sur la table, face cachée. S'il a tiré la bonne carte, il la pose devant lui.

Dès qu'un joueur a les trois cartes devant lui, il crie "BrummSummsel".

Dans ce cas, tous les autres joueurs arrêtent immédiatement de jouer et vérifient les trois cartes du gagnant. Si ce sont les bonnes cartes, celui-ci prend une fleur dans le bouquet sur lequel est posé le bourdon.

Ensuite, le joueur suivant prend le bourdon et fait tourner l'aiguille avant de faire voler le bourdon.

Fin du jeu :

Le premier qui a trois fleurs devant lui a gagné.

Pour les plus grands, le but du jeu peut être d'obtenir cinq fleurs ou trois fleurs de la même couleur. Cela prolonge la durée du jeu.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

BrummSummsel

Rapidez y una buena capacidad de observación ayudarán a los jugadores a ganar. Sólo el jugador que reconozca rápidamente dónde se ha posado el abejorro, podrá hacerse con una de las flores.

Edad: a partir de 4 años
Jugadores: 2 - 6
Contenido: 25 flores de madera
5 soportes portaflores
1 figura de abejorro
1 flecha giratoria
20 fichas ilustradas

Ideado por: Irene Wanitschke
Ilustración: Carolin Schneider

En verano, a Leni y Frederik les encanta pasear por las coloridas praderas cubiertas de flores. Ahí hay tanto para descubrir y se pueden contemplar los insectos más variados. Lo que más les gusta a los dos son los abejorros, gorditos y velludos, cuyo vuelo resulta un poco lento y pesado, y su zumbido al volar es tan fuerte que se escucha desde lejos. Pero son muy trabajadores, igual que las abejas, cuando se trata de recolectar el riquísimo néctar de las muchas flores.

Preparación del juego: Todas las flores de un mismo color se insertan en los soportes destinados a este fin, colocando los ramitos así formados encima de la mesa. Las fichas se mezclan bien y se distribuyen boca abajo sobre la mesa. La flecha indicadora se pone en la mesa de manera que esté bien accesible para todos los jugadores. El abejorro lo tiene siempre el jugador que tiene el turno.

Instrucciones: Comienza el jugador de más corta edad girando la flecha indicadora. Si ésta se para señalando una flor, el jugador puede hacer volar el abejorro hasta el ramo del color indicado y sentarlo encima de una de las flores. Si la flecha se detiene señalando al abejorro, el jugador puede escoger el ramo donde desea posar el abejorro.

Una vez el abejorro ha aterrizado en uno de los ramos, todos los jugadores a la vez deberán intentar encontrar tres fichas en las que el abejorro esté sentado en una flor de este mismo color.

Si el abejorro se ha posado, por ejemplo, en una flor azul, cada jugador deberá buscar tres fichas que muestran el abejorro sentado en una flor azul.

Los jugadores pueden buscar todos al mismo tiempo, pero cogiendo siempre una ficha detrás de otra. Si la ficha es correcta, el jugador puede colocarla delante de sí; en caso contrario, deberá volver a dejarla en la mesa con el dibujo boca abajo.

En cuanto un jugador ha logrado coleccionar tres fichas correctas, deberá exclamar en voz alta "BrummSummsel". En seguida, los otros jugadores deberán parar de buscar y comprobar las tres fichas que el jugador ha encontrado. Si éstas son correctas, el jugador puede coger una flor del ramo donde está el abejorro.

A continuación, el siguiente jugador toma el abejorro y lo hace volar después de girar la flecha indicadora.

Fin de la partida:

La partida termina en cuanto uno de los jugadores haya conseguido hacerse con tres flores.

Para jugadores más mayores, el número de flores puede aumentarse a cinco, o bien, se decide que sólo se coleccionen flores de un mismo color. Esto también prolongará el tiempo de juego.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

BrummSummsel

Behendigheid en een goed observatievermogen helpen de spelers om te winnen. Alleen wie snel ziet op welke van de kleurige bloemen een hommelt zit kan één van de bloemen te pakken krijgen.

Leeftijd: vanaf 4 jaar
Aantal spelers: 2 - 6
Inhoud: 25 houten bloemen
5 houten bloemenhouders
1 spelfiguur hommelt
1 draaiwijzer
20 kaarten met afbeeldingen

Spelidee: Irene Wanitschke
Illustratie: Carolin Schneider

Leni en Frederik lopen in de zomer graag over de kleurige bloemenweiden. Daar kun je heel veel ontdekken en ze kunnen er talloze insecten bewonderen. Het mooiste vinden de twee de dikke zachte hommels. Ze vliegen een beetje traag en het bijzonder luide zoemen hoor je echt overal bovenuit, maar ze zijn net zo nijver als de bijen wanneer ze de heerlijke nectar van de vele bloemen verzamelen.

Vorbereiding: Alle bloemen met dezelfde kleur worden elk op een houten bloemenhouder gestoken en de op die manier gemaakte vijf bossen bloemen worden op tafel neergezet. De kaarten worden goed geschud en omgedraaid over de tafel verdeeld. De draaiwijzer wordt op tafel neergelegd en moet voor alle spelers goed zichtbaar zijn. De speler die aan de beurt is krijgt telkens de hommelt.

Verloop van het spel: De jongste speler begint met het spel en draait aan de wijzer. Wanneer die op een bloem blijft staan mag hij met de hommelt naar het bosje bloemen met de getoonde kleur vliegen en hem daar op een bloem neerzetten. Wanneer de wijzer op de hommelt blijft staan mag de speler een bosje bloemen uitzoeken waar hij heen wil vliegen. Zodra de hommelt op één van de bosjes bloemen is geland, proberen alle spelers tegelijk, drie kaarten te vinden, waar een hommelt op precies deze kleur bloem zit.

Wanneer bijvoorbeeld de hommelpop op een blauw bosje bloemen is geland, zoeken nu alle spelers drie kaarten waarop de hommelpop op een blauwe bloem is afgebeeld.

Alle spelers mogen tegelijk gaan zoeken, pakken hierbij echter telkens één kaart na de andere op. Wanneer een kaart niet past, wordt die weer omgedraaid teruggelegd.

Past de kaart wel, dan mag de speler die voor zich neerlegt. Zodra een speler drie juiste kaarten voor zich heeft liggen, roept hij hardop "BrummSummsel".

Nu staken alle andere spelers het zoeken en kijken na of de drie kaarten van de winnaar ook de juiste zijn. Zijn die dat, dan mag hij een bloem van het bosje bloemen pakken waar de hommelpop op zit.

Nu krijgt de volgende speler de hommelpop en trekt eerst aan de draaipeil, voordat hij hem laat vliegen.

Einde van het spel: Zodra een speler drie bloemen voor zich op tafel heeft liggen, heeft hij het spel gewonnen.

Voor oudere spelers kan het aantal tot vijf bloemen worden verhoogd, of er moeten drie bloemen van dezelfde kleur verzameld worden. Dan wordt de speeltijd langer.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D- 09526 Olbernhau
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
beleduc@t-online.de

© 2006



Für Kinder unter drei Jahren nicht geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile.
Diese Angaben bitte aufbewahren.

Attention! Not suitable for children under 3 years. Contains little pieces which can be
swallowed by a small child. Please retain address.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces pouvant
présenter un risque d'étouffement. Conservez les informations, s'il vous plaît.

Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar i.v.m. kleine onderdelen. Deze informatie goed
bewaren.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían ser
tragados o inhalados por niños pequeños. Rogamos guarden esta advertencia.