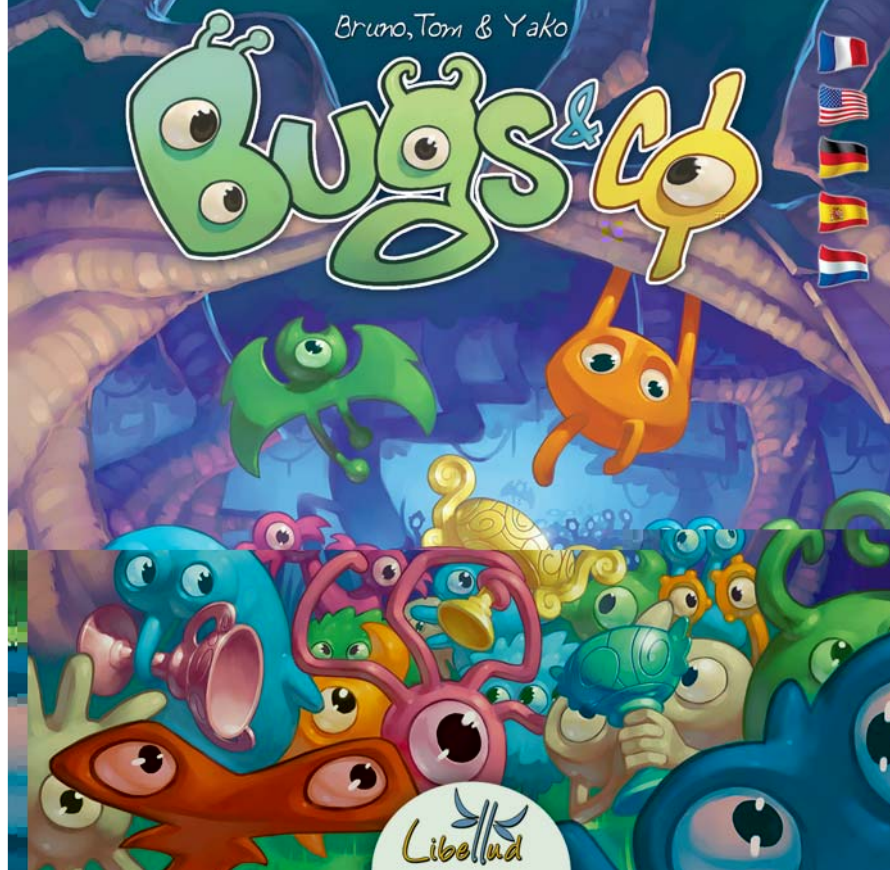


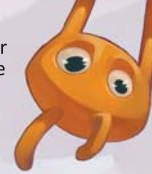
Bruno, Tom & Yako

Bugs & Co



Libellud

- Les joueurs utilisent leur main droite pour prendre des tuiles monstre table, une seule fois. Un joueur qui prend une tuile monstre regarde puis peut la faire passer dans sa main gauche, également face cachée (c'est à dire l'image non visible, du côté de la paume de la main). Il prend ensuite une autre tuile monstre, et ainsi de suite.



- Un joueur a le droit de regrouper les tuiles monstre qui l'intéressent pour essayer de les retrouver plus facilement, mais les autres ont le droit de "déranger" ses plans en déplaçant ailleurs les tuiles qu'il a regroupées.

- Une fois passée dans la main gauche du joueur, une tuile monstre ne peut plus être regardée, ni être reposée sur la table.

- Un joueur peut à tout moment prendre une tuile trophée de la plus forte valeur encore disponible et la mettre dans sa main gauche. Il arrête alors de jouer.

- Lorsque la dernière tuile trophée est prise, tous les joueurs ayant une tuile trophée, et ayant donc arrêté de jouer, commencent ensemble, à voix haute, à compter : « 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, stop ». Au « stop », la partie est terminée et les joueurs qui n'ont pas pris de tuile trophée doivent eux aussi arrêter de jouer.

Score

- Chaque joueur prend les tuiles monstre dans sa main gauche et trie par motif (la couleur est sans importance, le motif).
- Trois tuiles monstre de même motif rapportent 3 points.
- Chaque autre tuile monstre fait perdre 1 point.
- Chaque tuile trophée rapporte la valeur inscrite dessus.

Ainsi, par exemple, un joueur ayant **4 séries de 3 tuiles monstre identiques, deux tuiles monstre identiques, une tuile monstre isolée et une tuile trophée de valeur 2** marquera :

- 4 séries de 3 tuiles monstre: $4 \times 3 = 12$ points
- 3 autres tuiles monstre: - 3 points
- Une tuile trophée de valeur 2: +2 points

Total: 11 points

Le joueur ayant le score le plus élevé est déclaré vainqueur.



move monster tiles from the table, one at a time may then look at them if they have been chosen, then either return them to the table or flip them face-down in their hand so that the tile is not visible when the hand is turned palm-up. He then grabs another tile, and so on.

- Players may stack or group monster tiles on the table whenever they wish, but other players are permitted to disrupt this organization by moving the tiles around as they look at them.

- Once a tile is in a player's left hand, it may no longer be looked at or placed back on the table.

- At any time, a player may pick up the highest value trophy still available and add it to his left hand. He then must stop playing.

- Once the last trophy has been taken, players with trophies should count down together from ten to one, "10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, STOP!"

As soon as "stop" is called, the game is over and those players without a trophy tile must also stop playing.



Score

- Each player takes all the monster tiles in his left hand and sorts them by symbol (the color isn't important).
- Three monster tiles with the same symbol are worth 3 points.
- Any other monster tiles cost 1 point.
- Each trophy tile is worth the value shown on it.

So, for example, a player with four sets of 3 identical monster tiles, two identical monster tiles, a single monster tile and a trophy tile worth 2 points will score as follows:

- | | |
|----------------------|--------------------------|
| • 4 sets of 3 tiles: | $4 \times 3 = 12$ points |
| • 3 other tiles: | - 3 points |
| • "2" trophy: | +2 points |

Total: 11 points

The player with the most points is the winner.





- Cada jugador u mano derecha para chas de bichos de sólo una ficha por vez que el jugador gido una ficha, la decide si la guarda, dola a su mano izquierda, o si por el contrario la uel e a dejar en la mesa. En ambos casos la ficha siempre tendrá que estar boca abajo, es decir, que en ningún momento se mostrará el bicho dibujado en ella. A continuación, cogerá otra ficha y repetirá los pasos anteriores, y así sucesi amente.

- Un jugador puede ir reagrupando las fichas que descarta sobre la mesa para recuperarlas fácilmente en caso de necesitarlas. Por otro lado, los demás jugadores tienen derecho a echar por tierra sus planes mo iendo o re ol iendo dichas piezas.

- Una ez que una ficha se ha pasado a la mano izquierda, no se puede ol er a mirar, ni puede ol er a ser colocada sobre la mesa.

- Un jugador puede, en cualquier momento, coger la ficha de trofeo con el alor más alto que haya sobre la mesa, y ponerla en su mano izquierda. A partir de ese momento la partida termina para dicho jugador.

- Cuando se coge la última ficha de trofeo de la mesa, los jugadores que hayan terminado (es decir, los que tienen una ficha de trofeo) cuentan en oz alta: "10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, Stop". Una ez que se ha dicho "Stop", se acaba la partida y los jugadores que no tengan trofeo no podrán seguir cogiendo fichas.

Puntuación

- Cada jugador ordena todos los bichos de su mano izquierda en función de la forma (el color es irrele ante).
- Tres fichas de bichos iguales equi alen a 3 puntos.
- Cada bicho que no se pueda agrupar de la forma anterior resta 1 punto.
- Cada trofeo da tantos puntos como la propia ficha indique.

Así, por ejemplo, un jugador con 4 grupos de 3 bichos idénticos, dos fichas con bichos idénticos, una ficha de bicho suelta y una ficha de trofeo de 2 puntúa:

- 4 grupos de 3 fichas: $4 \times 3 = 12$ puntos
- 3 fichas sueltas: -3 puntos
- Trofeo '2 pto.': +2 puntos

Total: 11 puntos

El jugador con mayor puntuación es el ganador.



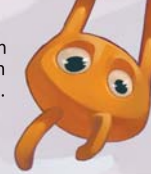
• De spelers nemen met hun rechterhand per keer één monstertegel aan de tafel. De speler bekijkt de tegel, legt deze te dekt op tafel of hij de tegel in zijn linkerhand (de tekening mag niet zichtbaar zijn in de handpalm). Verder neemt hij een andere tegel, enzovoort.

• Je mag proberen om de monstertegels die je interesseren bij elkaar te leggen om ze zo makkelijker terug te vinden, maar de andere spelers mogen je plannen doorsneden door je tegels helemaal anders te leggen.

• Van zodra je een tegel in je linkerhand hebt, mag je deze niet meer bekijken en niet meer terugleggen.

• Je mag, op elk moment tijdens het spel, een overwinningstegel met de hoogste waarde aan tafel nemen en gedekt in je linkerhand houden. Vanaf dit moment mag je niet meer verder spelen.

• Van zodra er geen overwinningstegels over zijn, beginnen alle spelers die een overwinningstegel hebben (en die dus gestopt zijn met spelen) luidop te tellen: "10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, stop". Bij 'stop' is het spel voor alle spelers afgelopen, ook voor diegenen die geen overwinningstegel genomen hebben.



Score

- Elke speler neemt de monstertegels uit zijn linkerhand en sorteert ze per tekening (de kleur is hierbij van geen belang).
- Drie monstertegels met dezelfde tekening leveren 3 punten op.
- Al de andere tegels geven je per tegel 1 punt
- Elke overwinningstegel levert je de overmelde waarde in punten op.

Bijvoorbeeld: een speler heeft 4 reeksen met 3 identieke monsters, 2 tegels met identieke monsters, 1 aparte monstertegel en 1 overwinningstegel met waarde 2. De speler ontvangt volgende punten:

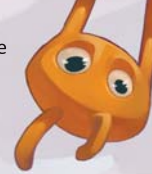
- | | |
|----------------------------|--------------------------|
| - 4 series van 3 tegels: | $4 \times 3 = 12$ punten |
| - 3 andere tegels: | - 3 punten |
| - 1 overwinningstegel '2': | + 2 punten |

Totaal: 11 punten

De winnaar is de speler met de hoogste score.



- Die Spieler benutzen ihre rechte Hand um Monsterkarten vom Tisch aufzunehmen, je eines gleichzeitig. Ein Spieler nimmt eine Monsterkarte, sieht sie an und kann sie dann entweder wieder auf den Tisch zurücklegen oder die Karte in seine linke Hand wechseln, ebenfalls verdeckt (also so, dass niemand die Abbildung sehen kann, mit der Bildseite zur Handfläche hin.). Er nimmt sich dann eine neue Karte und so weiter.



- Die Spieler haben das Recht, die Monsterkarten, die sie interessieren, auf dem Tisch zu "sortieren", um sie später leichter wiederzufinden. Aber die anderen Spieler haben auch das Recht, dabei zu stören, indem sie die neu gruppierten Karten aufnehmen und wieder anders ablegen.
- Wenn sich eine Monsterkarte erst einmal in der linken Hand des Spielers befindet, darf sie nicht mehr angeschaut werden und nicht wieder auf dem Tisch abgelegt werden.
- Ein Spieler kann jederzeit eine Siegpunktkarte mit dem höchsten noch verfügbaren Wert aufnehmen und sie in seine linke Hand wechseln. Er hört dann auf zu spielen.
- Sobald die letzte Siegpunktkarte aufgenommen wurde, fangen alle Spieler, die eine Siegpunktkarte haben und somit aufgehört haben zu spielen, gemeinsam mit lauter Stimme an zu zählen: "10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, Stopp". Bei "Stopp" endet das Spiel, und die Spieler, die noch keine Siegpunktkarte genommen haben, müssen ebenfalls aufhören zu spielen.

Wertung

- Jeder Spieler sortiert alle seine Monsterkarten, die er in der linken Hand hält, entsprechend der Abbildungen zu Dreiergruppen (die Farbe ist dabei ohne Bedeutung).
- Drei Monsterkarten mit der gleichen Abbildung ergeben drei Punkte.
- Für jede andere Monsterkarte wird ein Punkt abgezogen.
- Jede Siegpunktkarte zählt so viele Punkte, wie darauf angegeben sind.

So erhält zum Beispiel ein Spieler, der 4 Serien mit 3 gleichen Monsterkarten, zwei gleiche Monsterkarten, eine einzelne Monsterkarte und eine Siegpunktkarte mit dem Wert 2 hat, die folgenden Punkte:

- 4 Serien mit je eins 3 Karten: 12 Punkte
- 3 andere Karten: - 3 Punkte
- Siegpunktkarte "2": +2 Punkte

Summe: 11 Punkte

Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis ist der Sieger.



 Bugs & Co, ou quand rapidité, mémoire et prise de risque se mêlent dans une course acharnée contre la montre: Bugs & Co c'est court mais diablement jouissif.

Matériel: 80 tuiles monstre, 5 tuiles trophée, 1 livret de règles

 Bugs & Co, where speed, memory and risk-taking combine in a fierce race against the clock: Bugs & Co is short but diabolically fun.

Material: 75 monster tiles, 5 trophy tiles, 1 set of rules

 Bugs & Co, oder wenn Schnelligkeit, Erinnerungsvermögen und kalkultiertes Risiko sich zusammentun in einem Wettrennen gegen die Zeit: Bugs & Co ist kurz, aber auch teuflisch kurzweilig.

Material: 75 Monsterkarten, 5 Siegenkarten, 1 Regelheft

 Bugs & Co es un juego donde la rapidez, la memoria y el riesgo de una mala elección se mezclan en una feroz carrera contra reloj. Bugs & Co: rápido y diabólicamente divertido

Material: 75 fichas de bichos, 5 fichas de trofeos, Instrucciones

 Bugs & Co, waar snelheid, geheugen en risico hand in hand gaan in een hardnekkige race tegen de tijd: Bugs & Co is kort maar duivels geweldig.

Materiaal: 75 monstertegels, 5 overwinningstegels, 1 spelregel

Bruno, Tom & Yako
Bugs & Co



2-8



8+



5'



24 rue de la Tranchée
86 000 Poitiers / FRANCE
www.libellud.com

Distributed in USA by Asmodee
35 gateway drive / suite #301
Plattsburgh NY 12901 / USA
www.asmodee.com

© 2010 Libellud
Made in Germany
2011-1BUGo1LU001
ISBN 2-914849-76-1



9 782914 849753

Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver / Not suitable for children under 3 years of age. Contains small parts that may be inhaled or swallowed / No apto para menores de 3 años. Contiene pequeñas piezas susceptibles de ser tragadas o inhaladas / Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Enthält Kleinteile, die eingeatmet oder verschluckt werden könnten / Opgelet: Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar. Bevat kleine onderdelen die ingeslikt of ingeademd kunnen worden. Te bewaren informatie