



## CATCH-A-BUTTERFLY

Art. 6182235

### ENGLISH

## CATCH-A-BUTTERFLY

#### Preparation:

Place all the butterflies, flowers and caterpillars on the table with the drawing face up. The youngest player may start the game.

#### Game:

Roll the 3 dice at the same time. You will see 3 colours. The colour combination you roll determines the colours of the butterfly you should look for.

When you have found a butterfly, flower or caterpillar with the right colours, you can put it in front of you. If you don't find one, it's the next player's turn.

If you have thrown the same colour twice (e.g. yellow, yellow and red), then look for a drawing that has yellow and red in it. The third colour may be any colour. If you roll the same colour 3 times with the dice, then look for a butterfly that has that colour.

#### End of the game:

When there are no cards left, each player counts his or her catch. The player who has the most cards is the winner of the game.

### FRANÇAIS

## ATTRAPE UN PAPILLON

#### Mise en place :

Chaque joueur prend les 5 pièces du puzzle de son choix. Repérez-vous aux étoiles au verso des pièces pour trouver les bonnes pièces.

Pour compliquer les choses, vous pouvez chacun choisir une couleur et laisser toutes les pièces des puzzles mélangées au milieu de la table. Le joueur le plus jeune peut commencer.

Conseil : Si vous jouez à 2, vous pouvez choisir 2 puzzles par personne.

#### Déroulement de la partie :

Lancez le dé. Cherchez la pièce du puzzle représentée sur la face du dé et servez-vous-en pour compléter le puzzle. Vous êtes tombé(e) sur le hibou avec la lune ou sur une pièce déjà en place ? Alors vous ne

pouvez rien faire et c'est au joueur suivant de lancer le dé. Vous complétez ainsi votre puzzle tour après tour.

#### Fin du jeu :

Le premier joueur à terminer son ou ses puzzle(s) remporte la partie.

### NEDERLANDS

## VANG-EEN-VLINDER

#### Vorbereiding:

Leg alle vlinders, bloemen en rupsen met de tekening zichtbaar op tafel. De jongste speler mag het spel beginnen.

#### Spel:

Gooi met de 3 dobbelstenen tegelijk. Je krijgt 3 kleuren te zien. De kleurencombinatie die je gooit, bepaalt naar welke kleuren je op zoek moet gaan in een vlinder.

Wanneer je een vlinder, bloem of rups met de juiste kleuren gevonden hebt, mag je deze bij je leggen.

Vind je er geen, dan is het de beurt aan de volgende speler.

Heb je 2 keer dezelfde kleur gegooid (bijvoorbeeld geel, geel en rood), dan zoek je een tekening waar geel en rood in voorkomt. De derde kleur mag dan eender welke kleur zijn.

Gooi je 3 keer dezelfde kleur met de dobbelsteen, dan zoek je een vlinder waar die kleur in voorkomt.

#### Einde van het spel:

Als alle kaartjes op zijn, telt elke speler zijn vangst. Wie de meeste kaartjes heeft, is de winnaar van het spel.

### DEUTSCH

## FANGE-EINEN-SCHMETTERLING

#### Vorbereitung:

Lege alle Schmetterlinge, Blumen und Raupen mit der Zeichnung nach oben auf den Tisch. Der jüngste Spieler darf das Spiel beginnen.

#### Spiel:

Würfle mit drei Würfeln gleichzeitig. Du siehst drei Farben. Die Farbkombination, die du würfelst, bestimmt, nach welchen Farben du in einem Schmetterling suchen musst.

Wenn du einen Schmetterling, eine Blume oder eine Raupe mit den richtigen Farben gefunden hast, kannst du sie zu dir legen.

Wenn du nichts findest, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wenn du zweimal die gleiche Farbe gewürfelt hast (z. B. gelb, gelb und rot), dann suchst du eine Zeichnung, die gelb und rot enthält. Die dritte Farbe

kann eine beliebige Farbe sein. Wenn du Mal die gleiche Farbe würfelst, suchst du einen Schmetterling, der diese Farbe enthält.

#### Ende des Spiels:

Wenn alle Karten aufgebraucht sind, zählt jeder Spieler seinen Fang. Wer die meisten Karten hat, gewinnt das Spiel.

### ITALIANO

## ACCHIAPPAFARFALLE

#### Preparazione:

Sistemare sul tavolo tutte le farfalle, i fiori e i bruchi a faccia in su. Inizia a giocare il giocatore più piccolo di età.

#### Svolgimento del gioco:

Tira i 3 dadi insieme. Ti usciranno 3 colori. Questa combinazione indicherà i colori della farfalla che dovrai trovare.

Quando avrai trovato una farfalla, un fiore o un bruco con i colori giusti, potrai metterlo davanti a te.

Se non ne trovi, il turno passa al giocatore successivo.

Se ti esce due volte lo stesso colore, ad es. giallo, giallo e rosso, dovrai cercare una figura che contenga giallo e rosso. Il terzo colore potrà essere uno qualsiasi. Se ti esce lo stesso colore su tutti e 3 i dadi, dovrai cercare una farfalla di quel colore.

#### Fine del gioco:

Quando sul tavolo non resta più alcuna carta, ogni giocatore conta ciò che ha preso. Vince chi ha raccolto il maggior numero di carte.

### ESPAÑOL

## JUEGO MARIPOSAS

#### Preparación:

Pon todas las mariposas, flores y orugas sobre la mesa con el dibujo boca arriba. El jugador más joven puede iniciar el juego.

#### Juego:

Tira los 3 dados al mismo tiempo. Verás 3 colores. La combinación de colores que tiras determina los colores de la mariposa que debes buscar.

Cuando hayas encontrado una mariposa, flor u oruga con los colores adecuados, puedes ponerla frente a ti. Si no encuentras ninguna, es el turno del siguiente jugador. Si has tirado el mismo color dos veces (por ejemplo, amarillo, amarillo y rojo), busca un dibujo que tenga amarillo y rojo. El tercer color puede ser de cualquier color. Si tiras el mismo color 3 veces con los dados, busca una mariposa que tenga ese color.

#### Final del juego:

Cuando ya no quedan cartas, cada jugador cuenta su captura. El jugador que tiene más cartas es el ganador del juego.

### PORTUGUÊS

## APANHA-A-BORBOLETA

#### Preparação:

Espalha todas as borboletas, flores e lagartas na mesa de jogo todas viradas para cima. O jogador mais novo começa o jogo.

#### Jogo:

Lança os 3 dados ao mesmo tempo. Vais ver 3 cores. A combinação de cores que sair vai determinar as cores das borboletas que deves encontrar. Quando encontrares uma borboleta, flor ou lagarta com as cores certas, podes coloca-la à tua frente.

Se não encontrares nenhuma, é a vez do próximo jogador.

Se te calhar 2 cores iguais (ex: amarelo, amarelo e vermelho), então encontra uma figura que tenha estas duas cores independentemente da terceira.

Se te calhar as 3 cores iguais no dado, então procura a borboleta que tenha essa cor.

#### Fim do jogo:

Quando não sobrarem nenhuma peças, cada jogador conta as suas peças apanhadas. O que tiver mais peças é o vencedor.

### ΕΛΛΗΝΙΚΑ

## ΠΙΑΣΤΕ ΤΗΝ ΠΕΤΑΛΟΥΔΑ

#### Προετοιμασία:

Τοποθετήστε όλες τις πεταλούδες, τα λουλούδια και τις κάμπιες στο τραπέζι με το σχέδιο στραμμένο προς τα πάνω. Ο νεότερος παίκτης μπορεί να ξεκινήσει το παιχνίδι.

#### Παιχνίδι:

Ρίξτε τα 3 ζάρια ταυτόχρονα. Θα δείτε 3 χρώματα. Ο συνδυασμός χρωμάτων αυτών, καθορίζει και τα χρώματα της πεταλούδας που πρέπει να αναζητήσετε.

Όταν βρείτε μια πεταλούδα, ένα λουλούδι ή μια κάμπια με τα σωστά χρώματα, μπορείτε να το τοποθετήσετε μπροστά σας.

Εάν δεν βρείτε, έρχεται η σειρά του επόμενου παίκτη.

Εάν έχετε ρίξει το ίδιο χρώμα δύο φορές (π.χ. κίτρινο, κίτρινο και κόκκινο), τότε αναζητήστε ένα σχέδιο που έχει κίτρινο και κόκκινο πάνω. Το τρίτο χρώμα μπορεί να είναι οποιοδήποτε χρώμα.

Εάν ρίξετε με τα ζάρια, το ίδιο χρώμα 3 φορές με τα ζάρια, τότε αναζητήστε μια πεταλούδα που έχει το συγκεκριμένο χρώμα.

**Τέλος του παιχνιδιού:**

Όταν δεν έχουν απομείνει κάρτες, κάθε παίκτης μετράει την στοίβη του. Ο παίκτης που έχει τις περισσότερες κάρτες, είναι και ο νικητής του παιχνιδιού.

## POLSKI GRA ZNAJDŹ MOTYLKA

**Przygotowanie:**

Rozłóż wszystkie elementy: motylki, kwiatki, gąsienice na stole rysunkiem do góry. Najmłodszy z graczy rozpoczyna grę.

**Rozgrywka:**

Rzuc 3 kostkami jednocześnie. Zobaczysz 3 kolory. Wyrzucona kombinacja kolorów określa kolory w których powinieneś szukać motyla, kwiatka, gąsienice. Gdy znajdziesz motyla, kwiatka lub gąsienicę o odpowiednich kolorach, możesz położyć go przed sobą. Jeśli go nie znajdziesz, kolej na następnego gracza. Jeśli dwukrotnie rzucicieś ten sam kolor (np. żółty, żółty i czerwony), poszukaj obrazku zawierającego żółty i czerwony. Trzeci kolor może być dowolnym kolorem. Jeśli rzucisz kostką 3 razy ten sam kolor, poszukaj obrazka, który ma ten kolor.

**Koniec gry:**

Kiedy na stole nie będzie już żadnych obrazków, każdy z graczy liczy swoje motylki, kwiatki i gąsienice. Gracz, który ma ich najwięcej wygrywa.

## ČEŠTINA CHYTNÍ MOTÝLA

**Příprava:**

Polož všechny motýly, květiny a housenky na stůl obrázkem nahoru. Hru začíná nejmladší hráč.

**Hra:**

Hoď všechny 3 kostky najednou. Cílem je najít na obrázcích motýlů, květin a housenek stejnou kombinaci barev, jaká padla na kostkách. Najdeš-li takový obrázek, můžeš si ho vzít a položit před sebe. Pokud ne, na řadě je další hráč. Pokud padne stejná barva dvakrát (např. žlutá, žlutá, červená), hledej obrázek, na kterém jsou tyto dvě barvy (třetí barva může být libovolná). Pokud bude na všech 3 kostkách stejná barva, pak hledej obrázek s touto barvou.

**Konec hry:**

Hra končí, když už na stole nejsou žádné obrázky. Vyhrává hráč, který získal nejvíc obrázků.

## SLOVENČINA CHYŤ MOTÝĽA

**Priprava hry:**

Polož všetky motýle, kvety a húseničky na stôl obrázkom hore. Hru začína najmladší hráč.

**Hra:**

Hráč hádže naraz všetkými 3 kockami. Kombinácia farieb na kockách určuje, v akých farbách má hráč hľadať obrázok. Ak nájde motýľa, kvet alebo húsenicu v týchto farbách, obrázok si ponechá. Ak v týchto farbách nič nenájde, v hre pokračuje ďalší hráč. Ak hráč hodí rovnakú farbu na dvoch kockách (napríklad žltú, žltú a červenú), hľadá obrázok, ktorý obsahuje tieto dve farby. Tretia farba môže byť akákoľvek. Ak hráč hodí rovnakú farbu na troch kockách, hľadá obrázok, ktorý obsahuje túto jednu farbu.

**Koniec hry:**

Ak hráči vyzbierali všetky obrázky, spočítajú si ich. Hráč, ktorý našiel najviac obrázkov, je víťaz.

## MAGYAR KAPD EL A PILLANGÓT

**Előkészítés:**

Helyezd az összes pillangót, virágot és hernyót az asztalra képpel felfelé. A legfiatalabb játékos kezdi a játékot.

**Játék:**

Dobj egyszerre mind a 3 kockával. Nézd meg, hogy milyen szín van rajtuk és keresd meg a megfelelő kombinációt. Ha megtaláltad a megfelelő pillangót, virágot vagy hernyót, akkor tedd magad elé. Ha nem találsz egyet sem, akkor a következő játékos van soron. Ha kétszer dobtad ugyanazt a színt (pl. sárga, sárga és piros), akkor keress egy olyan rajzot, amelyen sárga és piros van. A harmadik szín bármilyen színű lehet. Ha a 3 kockán azonos szín van, akkor keresd meg azt pillangót, amelyik ilyen színű.

**A játék vége:**

Ha már nincs több kártya, akkor az a játékos nyer, aki a legtöbb kártyát szerezte.

## РУССКИЙ ЯЗЫК ПОЙМАЙ-БАБОЧКУ

**Подготовка:**

Размести на столе все бабочки, цветы и гусеницы рисунком вверх. Самый молодой игрок может начать игру.

**Игра:**

Брось одновременно 3 кубика, на которых выпадет 3 цвета. Выпавшая цветовая комбинация укажет, какие цвета нужно искать в бабочке. Когда ты найдешь бабочку, цветок или гусеницу нужных цветов, кладешь их себе.

Если не найдешь, ход переходит к следующему игроку. Если на кубиках выпало два одинаковых цвета (например, желтый, желтый и красный), ты ищешь рисунок, содержащий желтый и красный. Третий цвет может быть любым.

Если на кубиках выпало три одинаковых цвета, нужно будет найти бабочку этого цвета.

**Конец игры:**

Когда закончатся все карточки, каждый игрок должен их посчитать. Победителем станет тот, у кого окажется больше всего карточек.

## LATVIEŠU VALODA NOĶER TAURIŅU

**Sagatavošana:**

Novieto visus tauriņus, ziedus un kāpurus uz galda ar zīmējumu uz augšu. Spēli var sākt jaunākais spēlētājs.

**Spēle:**

Vienlaicīgi met 3 kauliņus. Tev tiks parādītas 3 krāsas. Krāsu kombinācija, kuru tu iemeti nosaka, kurās krāsās tev vajadzētu meklēt tauriņa. Kad esi atradis tauriņu, ziedu vai kāpurī ar pareizajām krāsām, vari tos novietot sev blakus. Ja neatradi, tad ir nākamā spēlētāja kārta. Ja uz iemestajiem kauliņiem ir divas vienādas krāsas (piemēram, dzeltēna, dzeltēna un sarkana), tad tev jāmeklē zīmējumu, kurā ir dzeltēna un sarkana. Trešā krāsa var būt jebkura krāsa. Ja uz iemestajiem kauliņiem ir trīs vienādas krāsas, tad tev jāmeklē tauriņu, kas satur šo krāsu.

**Spēles beigas:**

Kad visas kartiņas ir beigušās, katrs spēlētājs tās saskaita. Spēles uzvarētājs būs tas, kuram ir visvairāk kartiņu.

## 汉语 捕捉蝴蝶游戏

**准备：**

把所有的蝴蝶，花和毛毛虫正面朝上放在桌面上，最年轻的玩家可以先开始游戏。

**游戏：**

同时抛三颗骰子，你将看到三种颜色，你滚动骰子的颜色组合决定了你应该寻找的蝴蝶的颜色。当你发现一个蝴蝶，花或者毛毛虫所对应的正确的颜色，那么你可以把它放在你的面前。如果你一个都找不到，那么轮到下一个玩家。如果你抛出了两次相同的颜色（例如黄色、黄色、红色），则找一张有黄色和红色的图案。第三种颜色可能是任何一种颜色。

如果你抛出三种颜色都相同的骰子，则寻找所对应的那只颜色的蝴蝶。

**游戏结束：**

当没有卡片都没有了，每个玩家计算自己所得到的，拥有最多者获胜。