

KATICA ÉS TÁRSAI  
Jürgen Michel kártyajátéka  
2-6 játékos részére  
3 éves kortól  
Játékidő: 10-15 perc

**A DOBOZ TARTALMA:**  
63 bogaras kártya

#### JÁTÉKSZABÁLY

A játék lényege: katicák és más, hasonló „kedves” bogarak mászkálnak a kártyákon. Csapj rá a neked megfelelő bogárra, mielőtt azt mások megteszik. Azért a játék nem ennyire egyszerű. A lecsapott kártyán nem szerepet olyan bogár, amely a saját kártyánkon tiltva van.

#### ELŐKÉSZÜLETEK:

- A 63 kártyát keverjük meg, majd pakliba rendezve, a fekete –fehér oldalukkal lefelé fordítva tegyük az asztal közepére.
- A játékosok egymás után levesznek egyet a pakli tetejéről, és maguk elé helyezik a színes oldalával lefelé fordítva, tehát a fekete fehér oldal legyen felfelé.

#### A JÁTÉK MENETE (ALAPJÁTÉK)

a legidősebb játékos kezd. A középső pakli legfelső kártyalapját felfordítja, úgy hogy a rajta lévő

bogarakat a többi játékos láthassa először. Ezt a lapot a húzó pakli mellé, az asztal közepére kell letenni. Ekkor az összes játékos egyszerre elkezd keresni/nézni/figyelni a kártyán lévő három bogarat.

A színes kártyán lévő bogarakat kell a játékosoknak az előttük fekvő fekete-fehér kártyán lévő bogarakkal összehasonlítani.

Az a játékos, aki talált egyező bogarat, vagy bogarakat a saját és a közepén felfordított kártyán, rácsaphat a bogárra. Gyorsnak kell lennie, mert csak az a játékos szerezheti meg a kártyát, aki a leggyorsabban és természetesen helyesen csap a kártyára.

Csak az a játékos nem csaphat a közepén lévő kártyára, akinek van olyan letiltott (áthúzott) bogár képe a saját kártyáján, amely megtalálható a felfordított, színes kártyán is.

Az a játékos, aki helyesen és elsőként csap a színes kártyára, megszerezte a kártyát. Magához veheti, és a fekete-fehér oldalával felfelé fordítva rá kell tennie az előtte lévő kártyájára. A következő körben már ez alapján kell majd a bogarakat keresnie.

Ha a kártyára csapó játékos hibázik- tehát nincs a kártyáján olyan bogár, mint ami a közepén lévő kártyán szerepel, vagy szerepel a színes, közepén lévő kártyán olyan bogár, amely a saját kártyáján tiltva van-, elveszti a saját paklija tetején lévő

kártyáját és a közepén fekvő kártyát is kell venni a játékból.

Az elvesztett és játékból kivett lapokat egy külön pakliba, a játékban szereplő kártyáktól elkülönítve tegyük félre.

Abban az esetben, ha a hibázó játékosnak csak 1 kártyája van még, azt nem kell kitennie a játékból, ilyenkor csak a színes kártyát kell kivenni a játékból.

Új kört- tehát új, színes kártya felfordítását-mindig az a játékos kezdi meg, aki az előző körben kártyákat szerzett.

Megjegyzés: ha a közepén lévő, felfordított kártyára egyik játékos sem tud lecsapni, egyszerűen félre kell tenni a játékból, és újat fordítani helyette.

A játék egészen addig folytatódik, míg az összes kártya fel nem lett fordítva. Ha elfogynak a kártyák, véget ér a játék.

A játék győztese természetesen az a játékos lesz, akinek a legtöbb kártyát sikerült szereznie.

#### KIS BOGÁRKÁK KÖRBE-KÖRBE JÁTÉKVARIÁCIÓ 3 ÉVES KOROSZTÁLYNAK

Ebben a játékverzióban kártyák színes felét használják a játékosok. A játék menete teljesen megegyezik az alapszabállyal, egyetlen különbség van, itt nincsenek letiltott bogarak.

KATICA ÉS TÁRSAI  
Jürgen Michel kártyajátéka  
2-6 játékos részére  
3 éves kortól  
Játékidő: 10-15 perc

**A DOBOZ TARTALMA:**  
63 bogaras kártya

#### JÁTÉKSZABÁLY

A játék lényege: katicák és más, hasonló „kedves” bogarak mászkálnak a kártyákon. Csapj rá a neked megfelelő bogárra, mielőtt azt mások megteszik. Azért a játék nem ennyire egyszerű. A lecsapott kártyán nem szerepet olyan bogár, amely a saját kártyánkon tiltva van.

#### ELŐKÉSZÜLETEK:

- A 63 kártyát keverjük meg, majd pakliba rendezve, a fekete –fehér oldalukkal lefelé fordítva tegyük az asztal közepére.
- A játékosok egymás után levesznek egyet a pakli tetejéről, és maguk elé helyezik a színes oldalával lefelé fordítva, tehát a fekete fehér oldal legyen felfelé.

#### A JÁTÉK MENETE (ALAPJÁTÉK)

a legidősebb játékos kezd. A középső pakli legfelső kártyalapját felfordítja, úgy hogy a rajta lévő

bogarakat a többi játékos láthassa először. Ezt a lapot a húzó pakli mellé, az asztal közepére kell letenni. Ekkor az összes játékos egyszerre elkezd keresni/nézni/figyelni a kártyán lévő három bogarat.

A színes kártyán lévő bogarakat kell a játékosoknak az előttük fekvő fekete-fehér kártyán lévő bogarakkal összehasonlítani.

Az a játékos, aki talált egyező bogarat, vagy bogarakat a saját és a közepén felfordított kártyán, rácsaphat a bogárra. Gyorsnak kell lennie, mert csak az a játékos szerezheti meg a kártyát, aki a leggyorsabban és természetesen helyesen csap a kártyára.

Csak az a játékos nem csaphat a közepén lévő kártyára, akinek van olyan letiltott (áthúzott) bogár képe a saját kártyáján, amely megtalálható a felfordított, színes kártyán is.

Az a játékos, aki helyesen és elsőként csap a színes kártyára, megszerezte a kártyát. Magához veheti, és a fekete-fehér oldalával felfelé fordítva rá kell tennie az előtte lévő kártyájára. A következő körben már ez alapján kell majd a bogarakat keresnie.

Ha a kártyára csapó játékos hibázik- tehát nincs a kártyáján olyan bogár, mint ami a közepén lévő kártyán szerepel, vagy szerepel a színes, közepén lévő kártyán olyan bogár, amely a saját kártyáján tiltva van-, elveszti a saját paklija tetején lévő

kártyáját és a közepén fekvő kártyát is kell venni a játékból.

Az elvesztett és játékból kivett lapokat egy külön pakliba, a játékban szereplő kártyáktól elkülönítve tegyük félre.

Abban az esetben, ha a hibázó játékosnak csak 1 kártyája van még, azt nem kell kitennie a játékból, ilyenkor csak a színes kártyát kell kivenni a játékból.

Új kört- tehát új, színes kártya felfordítását-mindig az a játékos kezdi meg, aki az előző körben kártyákat szerzett.

Megjegyzés: ha a közepén lévő, felfordított kártyára egyik játékos sem tud lecsapni, egyszerűen félre kell tenni a játékból, és újat fordítani helyette.

A játék egészen addig folytatódik, míg az összes kártya fel nem lett fordítva. Ha elfogynak a kártyák, véget ér a játék.

A játék győztese természetesen az a játékos lesz, akinek a legtöbb kártyát sikerült szereznie.

#### KIS BOGÁRKÁK KÖRBE-KÖRBE JÁTÉKVARIÁCIÓ 3 ÉVES KOROSZTÁLYNAK

Ebben a játékverzióban kártyák színes felét használják a játékosok. A játék menete teljesen megegyezik az alapszabállyal, egyetlen különbség van, itt nincsenek letiltott bogarak.

KATICA ÉS TÁRSAI  
Jürgen Michel kártyajátéka  
2-6 játékos részére  
3 éves kortól  
Játékidő: 10-15 perc

**A DOBOZ TARTALMA:**  
63 bogaras kártya

#### JÁTÉKSZABÁLY

A játék lényege: katicák és más, hasonló „kedves” bogarak mászkálnak a kártyákon. Csapj rá a neked megfelelő bogárra, mielőtt azt mások megteszik. Azért a játék nem ennyire egyszerű. A lecsapott kártyán nem szerepet olyan bogár, amely a saját kártyánkon tiltva van.

#### ELŐKÉSZÜLETEK:

- A 63 kártyát keverjük meg, majd pakliba rendezve, a fekete –fehér oldalukkal lefelé fordítva tegyük az asztal közepére.
- A játékosok egymás után levesznek egyet a pakli tetejéről, és maguk elé helyezik a színes oldalával lefelé fordítva, tehát a fekete fehér oldal legyen felfelé.

#### A JÁTÉK MENETE (ALAPJÁTÉK)

a legidősebb játékos kezd. A középső pakli legfelső kártyalapját felfordítja, úgy hogy a rajta lévő

bogarakat a többi játékos láthassa először. Ezt a lapot a húzó pakli mellé, az asztal közepére kell letenni. Ekkor az összes játékos egyszerre elkezd keresni/nézni/figyelni a kártyán lévő három bogarat.

A színes kártyán lévő bogarakat kell a játékosoknak az előttük fekvő fekete-fehér kártyán lévő bogarakkal összehasonlítani.

Az a játékos, aki talált egyező bogarat, vagy bogarakat a saját és a közepén felfordított kártyán, rácsaphat a bogárra. Gyorsnak kell lennie, mert csak az a játékos szerezheti meg a kártyát, aki a leggyorsabban és természetesen helyesen csap a kártyára.

Csak az a játékos nem csaphat a közepén lévő kártyára, akinek van olyan letiltott (áthúzott) bogár képe a saját kártyáján, amely megtalálható a felfordított, színes kártyán is.

Az a játékos, aki helyesen és elsőként csap a színes kártyára, megszerezte a kártyát. Magához veheti, és a fekete-fehér oldalával felfelé fordítva rá kell tennie az előtte lévő kártyájára. A következő körben már ez alapján kell majd a bogarakat keresnie.

Ha a kártyára csapó játékos hibázik- tehát nincs a kártyáján olyan bogár, mint ami a közepén lévő kártyán szerepel, vagy szerepel a színes, közepén lévő kártyán olyan bogár, amely a saját kártyáján tiltva van-, elveszti a saját paklija tetején lévő

kártyáját és a közepén fekvő kártyát is kell venni a játékból.

Az elvesztett és játékból kivett lapokat egy külön pakliba, a játékban szereplő kártyáktól elkülönítve tegyük félre.

Abban az esetben, ha a hibázó játékosnak csak 1 kártyája van még, azt nem kell kitennie a játékból, ilyenkor csak a színes kártyát kell kivenni a játékból.

Új kört- tehát új, színes kártya felfordítását-mindig az a játékos kezdi meg, aki az előző körben kártyákat szerzett.

Megjegyzés: ha a közepén lévő, felfordított kártyára egyik játékos sem tud lecsapni, egyszerűen félre kell tenni a játékból, és újat fordítani helyette.

A játék egészen addig folytatódik, míg az összes kártya fel nem lett fordítva. Ha elfogynak a kártyák, véget ér a játék.

A játék győztese természetesen az a játékos lesz, akinek a legtöbb kártyát sikerült szereznie.

#### KIS BOGÁRKÁK KÖRBE-KÖRBE JÁTÉKVARIÁCIÓ 3 ÉVES KOROSZTÁLYNAK

Ebben a játékverzióban kártyák színes felét használják a játékosok. A játék menete teljesen megegyezik az alapszabállyal, egyetlen különbség van, itt nincsenek letiltott bogarak.

## MÉG TÖBB BOGÁR ÉS ROVAR–JÁTÉKVARIÁCIÓ

6 éves kortól  
2-6 játékos részére  
Játékidő:5-15 perc

### ELŐKÉSZÜLETEK:

- Keverjük meg a 63 kártyát és a fekete-fehér oldalával felfelé fordítva osszunk ki belőle minden játékosnak 7 lapot. A megmaradt kártyalapokat tegyük félre, ezek nem vesznek részt a játékban.  
- A játékosok a kapott lapokat pakliba rendezve tegyék le maguk el a fekete-fehér oldalukkal felfelé.

### A JÁTÉK MENETE:

- A kezdő játékos háromig történő elszámolása után minden játékos egyszerre fordíts fel a paklija legfelső lapját, és helyezze el az asztal közepe felé olyan módon, hogy minden játékos lássa, és esetleg kényelmesen elérje.  
- Minden játékos egyszerre kezd el a lapokat megfigyelni. A játékosok egy időben kezdik el keresni az egyező bogarakat a többi játékos által felfordított színes lapok és az előttük lévő pakliba rendezett fekete-fehér lap között.  
- Az a játékos, akinek sikerül egyezőséget felfedeznie két kártyalap között, rácsaphat a színes kártyára. Csak olyan színes kártyára csaphat, amelyen nem szerepel olyan bogár, amely a saját

feke-te-fehér kártyán tiltva van, tehát át van húzva.  
- Ha egy kártyára kettő vagy több játékos csap, a lassabb játékosnak vissza kell vennie a kezét, és gyorsan egy másik lapot kell keresnie.

- A helyesen lecsapott kártyát az a játékos kapja meg, akinek sikerült a leggyorsabban rácsapnia a kártyára. Ezt a kártyát az előtte lévő pakli tetejére helyezi a fekete-fehér oldalával felfelé fordítva.  
- Abban az esetben, ha valamelyik játékos hibásan csapott egy kártyára, vagy a saját kártyájára csap, büntetesként a paklija legfelső kártyáját ki kell tennie a játékból.  
- A felfordított, de nem lecsapott kártyákat összeszedjük, és félretesszük. Ezek kikerülnek a játékból.  
- Majd jöhet a következő kör.

*Megjegyzés: ha a felfordított lapokra egyik játékos sem tud lecsapni, össze kell gyűjteni mindet, és félre kell tenni. Ezután újabb lapokat lehet felfordítani.*

### A JÁTÉK VÉGE:

- a játék azonnal véget ér, amint valamelyik játékosnak már csak 1 kártyája marad.  
- a legtöbb kártyával rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

## MÉG TÖBB BOGÁR ÉS ROVAR – JÁTÉKVARIÁCIÓ 2 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

Megjegyzés: csak a „Még több bogár és rovar” variáció szabályai szerint játszható. A korábban leírt szabályok betartása mellett játszható, a következőkkel kiegészítve:

- minden játékos 20 kártyát kap.  
- egyszerre, egy időben a játékosok két kártyalapot fordítanak fel a színes oldalukkal felfelé.  
- amint az egyik játékos lecsap egyezőség esetén az ellenfél által felfordított lapok egyikére- a kör véget ér, a másik játékos már nem csaphat le egyik kártyára sem.  
- abban az esetben, ha a kártyákra egyszerre csapnak a játékosok, mindketten elvehetik jutalmul a helyesen megjelölt kártyát.

## MÉG TÖBB BOGÁR ÉS ROVAR–JÁTÉKVARIÁCIÓ

6 éves kortól  
2-6 játékos részére  
Játékidő:5-15 perc

### ELŐKÉSZÜLETEK:

- Keverjük meg a 63 kártyát és a fekete-fehér oldalával felfelé fordítva osszunk ki belőle minden játékosnak 7 lapot. A megmaradt kártyalapokat tegyük félre, ezek nem vesznek részt a játékban.  
- A játékosok a kapott lapokat pakliba rendezve tegyék le maguk el a fekete-fehér oldalukkal felfelé.

### A JÁTÉK MENETE:

- A kezdő játékos háromig történő elszámolása után minden játékos egyszerre fordíts fel a paklija legfelső lapját, és helyezze el az asztal közepe felé olyan módon, hogy minden játékos lássa, és esetleg kényelmesen elérje.  
- Minden játékos egyszerre kezd el a lapokat megfigyelni. A játékosok egy időben kezdik el keresni az egyező bogarakat a többi játékos által felfordított színes lapok és az előttük lévő pakliba rendezett fekete-fehér lap között.  
- Az a játékos, akinek sikerül egyezőséget felfedeznie két kártyalap között, rácsaphat a színes kártyára. Csak olyan színes kártyára csaphat, amelyen nem szerepel olyan bogár, amely a saját

feke-te-fehér kártyán tiltva van, tehát át van húzva.  
- Ha egy kártyára kettő vagy több játékos csap, a lassabb játékosnak vissza kell vennie a kezét, és gyorsan egy másik lapot kell keresnie.

- A helyesen lecsapott kártyát az a játékos kapja meg, akinek sikerült a leggyorsabban rácsapnia a kártyára. Ezt a kártyát az előtte lévő pakli tetejére helyezi a fekete-fehér oldalával felfelé fordítva.  
- Abban az esetben, ha valamelyik játékos hibásan csapott egy kártyára, vagy a saját kártyájára csap, büntetesként a paklija legfelső kártyáját ki kell tennie a játékból.  
- A felfordított, de nem lecsapott kártyákat összeszedjük, és félretesszük. Ezek kikerülnek a játékból.  
- Majd jöhet a következő kör.

*Megjegyzés: ha a felfordított lapokra egyik játékos sem tud lecsapni, össze kell gyűjteni mindet, és félre kell tenni. Ezután újabb lapokat lehet felfordítani.*

### A JÁTÉK VÉGE:

- a játék azonnal véget ér, amint valamelyik játékosnak már csak 1 kártyája marad.  
- a legtöbb kártyával rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

## MÉG TÖBB BOGÁR ÉS ROVAR – JÁTÉKVARIÁCIÓ 2 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

Megjegyzés: csak a „Még több bogár és rovar” variáció szabályai szerint játszható. A korábban leírt szabályok betartása mellett játszható, a következőkkel kiegészítve:

- minden játékos 20 kártyát kap.  
- egyszerre, egy időben a játékosok két kártyalapot fordítanak fel a színes oldalukkal felfelé.  
- amint az egyik játékos lecsap egyezőség esetén az ellenfél által felfordított lapok egyikére- a kör véget ér, a másik játékos már nem csaphat le egyik kártyára sem.  
- abban az esetben, ha a kártyákra egyszerre csapnak a játékosok, mindketten elvehetik jutalmul a helyesen megjelölt kártyát.

## MÉG TÖBB BOGÁR ÉS ROVAR–JÁTÉKVARIÁCIÓ

6 éves kortól  
2-6 játékos részére  
Játékidő:5-15 perc

### ELŐKÉSZÜLETEK:

- Keverjük meg a 63 kártyát és a fekete-fehér oldalával felfelé fordítva osszunk ki belőle minden játékosnak 7 lapot. A megmaradt kártyalapokat tegyük félre, ezek nem vesznek részt a játékban.  
- A játékosok a kapott lapokat pakliba rendezve tegyék le maguk el a fekete-fehér oldalukkal felfelé.

### A JÁTÉK MENETE:

- A kezdő játékos háromig történő elszámolása után minden játékos egyszerre fordíts fel a paklija legfelső lapját, és helyezze el az asztal közepe felé olyan módon, hogy minden játékos lássa, és esetleg kényelmesen elérje.  
- Minden játékos egyszerre kezd el a lapokat megfigyelni. A játékosok egy időben kezdik el keresni az egyező bogarakat a többi játékos által felfordított színes lapok és az előttük lévő pakliba rendezett fekete-fehér lap között.  
- Az a játékos, akinek sikerül egyezőséget felfedeznie két kártyalap között, rácsaphat a színes kártyára. Csak olyan színes kártyára csaphat, amelyen nem szerepel olyan bogár, amely a saját

feke-te-fehér kártyán tiltva van, tehát át van húzva.  
- Ha egy kártyára kettő vagy több játékos csap, a lassabb játékosnak vissza kell vennie a kezét, és gyorsan egy másik lapot kell keresnie.

- A helyesen lecsapott kártyát az a játékos kapja meg, akinek sikerült a leggyorsabban rácsapnia a kártyára. Ezt a kártyát az előtte lévő pakli tetejére helyezi a fekete-fehér oldalával felfelé fordítva.  
- Abban az esetben, ha valamelyik játékos hibásan csapott egy kártyára, vagy a saját kártyájára csap, büntetesként a paklija legfelső kártyáját ki kell tennie a játékból.  
- A felfordított, de nem lecsapott kártyákat összeszedjük, és félretesszük. Ezek kikerülnek a játékból.  
- Majd jöhet a következő kör.

*Megjegyzés: ha a felfordított lapokra egyik játékos sem tud lecsapni, össze kell gyűjteni mindet, és félre kell tenni. Ezután újabb lapokat lehet felfordítani.*

### A JÁTÉK VÉGE:

- a játék azonnal véget ér, amint valamelyik játékosnak már csak 1 kártyája marad.  
- a legtöbb kártyával rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

## MÉG TÖBB BOGÁR ÉS ROVAR – JÁTÉKVARIÁCIÓ 2 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

Megjegyzés: csak a „Még több bogár és rovar” variáció szabályai szerint játszható. A korábban leírt szabályok betartása mellett játszható, a következőkkel kiegészítve:

- minden játékos 20 kártyát kap.  
- egyszerre, egy időben a játékosok két kártyalapot fordítanak fel a színes oldalukkal felfelé.  
- amint az egyik játékos lecsap egyezőség esetén az ellenfél által felfordított lapok egyikére- a kör véget ér, a másik játékos már nem csaphat le egyik kártyára sem.  
- abban az esetben, ha a kártyákra egyszerre csapnak a játékosok, mindketten elvehetik jutalmul a helyesen megjelölt kártyát.