

Inhoud: 20 insecten, 40 kaarten, 2 tekenblokken, 2 potloden.

Voor 4 spelers:

Spelprincipe: Stel teams met 2 spelers samen: een speler tekent en de andere raadt. De tekenaars moeten het insect op de kaart die ze gepakt hebben zo snel en efficiënt mogelijk natekenen, zodat hun teamgenoot het kan vinden tussen de insecten die op tafel liggen.

Doel van het spel: Als eerste team 10 kaarten winnen.

Voorbereiding: Stel teams met 2 spelers samen. Elk team bestaat uit een speler A die tekent, en een speler B die raadt. Elk team pakt een tekenblok en een potlood.

Leg de 20 insecten in het midden van de tafel, duidelijk zichtbaar voor alle spelers. Schud de kaarten en leg ze op een stapel, met het plaatje naar beneden, naast de insecten.

Spelverloop: Elk team beslist wie speler A wordt voor de 1e ronde. De A-spelers pakken allemaal een kaart. Ze bekijken en onthouden de kaart en leggen deze met het plaatje naar beneden naast zich neer.

Let op: De B-spelers mogen de kaart die de A-spelers hebben gepakt niet zien.

Als de teams klaar zijn, beginnen de A-spelers tegelijk met het tekenen van het insect op de kaart die ze gepakt hebben.

NB: De A-spelers mogen op elk moment de kaart die ze gepakt hebben bekijken, maar ze moeten ervoor zorgen dat ze deze niet aan de B-speler in hun team laten zien.

Tegelijkertijd probeert elke B-speler het insect te vinden, tussen de insecten in het midden van de tafel, dat de A-speler in zijn team heeft getekend.

Zodra een B-speler denkt dat hij het door de A-speler in zijn team getekende insect heeft gevonden, roept hij 'BUG'it!' en wijst naar het betreffende insect op tafel.

De A-speler controleert het antwoord:

- Heeft hij het juiste insect geraden: **Goed zo!** Het team wint de door de A-speler gepakte kaart en legt deze voor zich neer. Het andere team legt zijn kaart terug onderaan de stapel.

- Heeft hij niet het juiste insect geraden: **Mis!** Het team geeft de door de A-speler gepakte kaart aan het andere team, dat deze kaart wint en voor zich neerlegt. Dit andere team legt zijn gepakte kaart terug onderaan de stapel.

Er begint een nieuwe ronde en de rollen van spelers A en B worden omgedraaid.

Tip:

De insecten hebben verschillende vormen, motieven, aantallen ogen en poten. Wees efficiënt en teken de juiste vormen, motieven, aantallen poten en ogen zodat je teamgenoot zich niet vergist.

Einde van het spel: Als een team 10 kaarten heeft, wint dat team het spel.

Variant voor 3 of 5 spelers:

Bij elke ronde is 1 speler de tekenaar, terwijl de anderen tegen elkaar strijden en moeten proberen het insect te raden.

De tekenaar pakt een kaart en begint het bijbehorende insect te tekenen.

De andere spelers proberen het getekende insect tussen de insecten in het midden van de tafel te vinden. Zodra een speler denkt het insect gevonden te hebben, roept hij 'BUG'it!' en wijst naar het betreffende insect op tafel.

- Heeft hij het juiste insect geraden: **Goed zo!** De tekenaar en degene die het goed geraden heeft winnen een kaart (de tekenaar wint de kaart die hij gepakt heeft en de andere pakt een kaart van de stapel)..

- Heeft hij niet het juiste insect geraden: **Mis!** De speler die het geprobeerd heeft, mag niet meer aan deze ronde meedoen. De tekenaar en de andere speler(s) gaan verder met het spel.

Als niemand het juiste insect vindt, wint niemand een kaart en wordt de kaart uit het spel gehaald.

Einde van het spel:

Met 3 spelers eindigt het spel wanneer alle spelers **5 keer** hebben getekend.

Met 5 spelers eindigt het spel wanneer alle spelers **4 keer** hebben getekend.

De speler met de meeste kaarten wint het spel.

Een Babayaga-spel

