

## SPIELNDE UND SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet sofort, sobald die sechste BUG OFF Karte gespielt wird. Das bedeutet, dass alle noch offen ausliegenden BUG Karten abgeworfen werden. Jeder Spieler erhält jetzt 1 Punkt für jede BUG Karte in seinem Punktstapel. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel!

Einen Gleichstand für den Spielsieg entscheidet der Spieler für sich, der die meisten Karten der Art hat, die ganz unten im BUG OFF Stapel liegt (die also zuerst gespielt wurde), dann der mit den meisten Karten der zweituntersten Art usw., bis ein Sieger feststeht.

## CREDITS

### Spielautor

Stephen W. Glenn

### Redaktion

Frank DiLorenzo, Matt Mariani

### Grafische Gestaltung

Jenn V. DiFranco

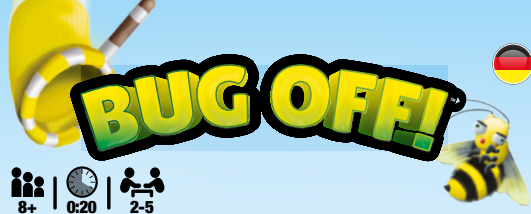
### Illustrationen

Brandon Lewis



[www.RnRGames.com](http://www.RnRGames.com)

©2021 R&R GAMES, INC. All Rights Reserved



## SPIELMATERIAL

120 Bug Karten  
(20 je Farbe)



6 Bug Off Karten  
(1 je Bug)



## SPIELZIEL

Die meisten BUG Karten (Krabbeltiere) sammeln und gewinnen!

## SPIELVORBEREITUNG

- Alle Karten zusammen mischen.
- An jeden Spieler 3 Karten austeilen. (Falls ein Spieler eine BUG OFF Karte erhält, wird sie wieder eingemischt und der Spieler erhält eine neue Karte.)
- Die übrigen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.
- Wer zuletzt einen „Bug“ gesehen hat, wird Startspieler.

## EIN SPIELZUG - EINE NEUE KARTE ZIEHEN

### FALLS DER SPIELER EINE BUG KARTE ZIEHT:

Er hat die Wahl: **Einen Bug ausspielen** oder **Bugs werten**

**EINEN BUG AUSSPIELEN:** Der Spieler wählt eine seiner vier Handkarten und legt sie offen vor sich aus. (Alle vor jedem Spieler liegenden Karten werden nach Farbe sortiert. *Beispiel 1*).

### ODER

**BUGS WERTEN:** Der Spieler wählt eine seiner vier Handkarten und legt sie offen in die Mitte der Spielfläche. Das ist der Wertungsstapel. **JEDER SPIELER** mit offen vor sich liegenden Karten dieser Art erhält jetzt Punkte! Spieler mit passenden Karten vor sich nehmen diese nun und legen sie als verdeckten Stapel vor sich ab, das ist ihr eigener Punktestapel. (*Beispiel 2*).

Nachdem der Spieler entweder **EINEN BUG AUSSPIELEN** oder **BUGS WERTEN** ausgeführt hat, ist sein Spielzug beendet. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist nun an der Reihe.

### FALLS DER SPIELER EINE BUG OFF KARTE ZIEHT:

Der Spieler legt diese Karte sofort offen in die Mitte der Spielfläche, neben den Wertungsstapel. Das heißt jetzt: Bug Off! („Verschwinde!“). Alle offen liegenden Karten dieser Art werden jetzt beiseite gelegt und vollständig aus dem Spiel entfernt. (Das gilt für **ALLE** passenden Karten aller Spieler, auch für die des Spielers, der die BUG OFF Karte gezogen hat, nicht für den Wertungsstapel.) Falls schon vorher BUG OFF Karten gespielt wurden, werden auch alle dazu passenden offen liegenden BUG Karten aus dem Spiel entfernt. Deshalb werden neue BUG OFF Karten immer überlappend über vorherige gelegt, damit diese sichtbar sind (*Beispiel 3*).

**WICHTIG:** Eine BUG OFF Karte zählt nicht als die gezogene Karte des Spielers. Nachdem die BUG OFF Karte abgewickelt wurde, fährt der Spieler fort mit **EIN SPIELZUG - EINE NEUE KARTE ZIEHEN**.

## EINEN BUG AUSSPIELEN

Der Spieler legt eine BUG Karte offen vor sich aus.

(Wenn Karten hinzu kommen, werden sie nach Art sortiert.)



## Beispiel 1



## BUGS WERTEN

Ein **roter** BUG wird auf den Wertungsstapel gelegt.

**ALLE** Spieler legen ihre **roten** BUGS in ihren Punktestapel.



## Beispiel 2



## BUG OFF KARTE

Eine **blaue** BUG OFF Karte wird auf den BUG OFF Stapel gelegt. Alle **blauen** BUGS werden aus dem Spiel entfernt.

Im BUG OFF Stapel liegt schon eine **rote** BUG OFF Karte, also werden auch alle **roten** BUG Karten aus dem Spiel entfernt.



## Beispiel 3

