

NACHTSCHWÄRMER

EIN SCHNELLES WÜRFELSPIEL FÜR 2 - 6 SPIELER

DAUER 5 - 15 MINUTEN

INHALT

8 Bierdeckel: 1 Flugscheibe, 7 Nachtschwärmer-/Lichtquellen-Scheiben;
1 Würfel aus Holz; diese Anleitung.

WENN ES NACHT WIRD ÜBER DER STADT, KOMMEN SIE HERAUS
UND TUMMELN SICH IN SCHAREN UM DAS LICHT.
DIE GESPENSTISCH SCHÖNEN NACHTSCHWÄRMER.

SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es, mit seinem Nachtschwärmer als Erstes an der Lichtquelle in der Tischmitte anzukommen.

SPIELAUFBAU

- A** Legt eine Nachtschwärmer-Scheibe mit der Lichtquellen-Seite nach oben in der Tischmitte aus.
- B** Jeder Spieler erhält eine Nachtschwärmer-Scheibe und legt sie, mit der Motten-Seite nach oben, vor sich an die Tischkante.
- C** Zusätzlich wird jedem Spieler nun eine Zahl auf der Lichtquellen-Scheibe zugewiesen - 1 bis 6. Am besten wählt jeder Spieler die Zahl, vor der er sitzt. Merkt euch diese Zahl.

Ermittelt per Würfelwurf einen Startspieler. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt das Spiel und erhält die Flugscheibe. Es kann losgehen!



SPIELABLAUF

Im Uhrzeigersinn - beginnend beim Startspieler - führt nun jeder Spieler einen Spielzug durch. Dies wird solange fortgesetzt, bis ein Spieler mit seinem Nachtschwärmer an der Lichtquelle in der Spielmitte ankommt und somit gewonnen hat.

DIE 3 „GOLDENEN“ REGELN

- Scheiben dürfen **NICHT ÜBEREINANDER LIEGEN**. Weder die Flugscheibe noch ein Nachtschwärmer dürfen andere Scheiben überdecken.
- Nachtschwärmer dürfen **NUR MIT DER FLUGSCHEIBE BEWEGT WERDEN**. Wird ein Nachtschwärmer ohne eine Flugscheibe bewegt, muss dieser auf die Startposition zurückgenommen werden.
- Der **SPIELBEREICH** ist nur so groß wie der Tisch, auf dem gespielt wird. Keine Scheibe darf den Rand des Tisches überragen.







SPIELZUG

Ein Spielzug besteht aus 3 Phasen: **ANSAGE**, **WÜRFELN** und **AKTION**.







- 1 ANSAGE:** Der Spieler sagt laut an, welche Zahl er würfeln wird. Er darf eine Zahl zwischen 1 und 6 wählen.
- 2 WÜRFELN:** Der Spieler würfelt einmal und überprüft, ob seine Ansage richtig oder falsch war.
- 3 AKTION:** Abhängig von einer richtigen oder falschen Ansage führt der Spieler nun eine Aktion durch.



War die **ANSAGE FALSCH**, führt der Spieler je nach gewürfelter Zahl folgende Aktion durch:

-  **FLIEGEN:** Er darf sich mit der Flugscheibe 1 Schritt fortbewegen.
-  **FLIEGEN:** Er darf sich mit der Flugscheibe 2 Schritte fortbewegen.
-  **FLIEGEN:** Er darf sich mit der Flugscheibe 3 Schritte fortbewegen.
-  **FLIEGEN:** Er darf sich mit der Flugscheibe 4 Schritte fortbewegen.
-  **AUSSETZEN:** Der Spieler muss aussetzen und der nächste Spieler ist am Zug.
-  **MORGEN-DÄMMERUNG:** Der Spieler würfelt ein zweites Mal. Der Spieler, dessen Zahl erwürfelt wurde, ist als Nächstes am Zug. Wird mit weniger als 6 Spielern gespielt und es wird eine Zahl erwürfelt, die keinem Spieler zugewiesen wurde, dann ist der nächste Spieler am Zug.

War die **ANSAGE RICHTIG**, führt der Spieler je nach gewürfelter Zahl folgende Aktion durch:

-  **FLIEGEN:** Er darf sich 2 Schritte (2x 1 Schritt) fortbewegen.
-  **FLIEGEN:** Er darf sich 4 Schritte (2x 2 Schritte) fortbewegen.
-  **FLIEGEN:** Er darf sich 6 Schritte (2x 3 Schritte) fortbewegen.
-  **FLIEGEN:** Er darf sich 8 Schritte (2x 4 Schritte) fortbewegen.
-  **GLÜCK GEHABT!** Der Spieler würfelt erneut und führt dann je nach gewürfelter Zahl die Aktion unter **ANSAGE FALSCH** durch.
-  **ABEND-DÄMMERUNG:** Der Spieler würfelt ein zweites Mal. Der Spieler, dessen Zahl erwürfelt wurde, muss seinen Nachtschwärmer zurück auf die Anfangsposition nehmen und ist als Nächstes am Zug. Wird mit weniger als 6 Spielern gespielt und es wird eine Zahl erwürfelt, die keinem Spieler zugewiesen wurde, dann muss der nächste Spieler im Uhrzeigersinn seinen Nachtschwärmer zurücknehmen und ist am Zug.



AKTION: FLIEGEN

So wird geflogen: Wähle deine Flug-Schritte – 1, 2, 3 oder 4.

- A** Lege die Flugscheibe mit einer der beiden schwarzen Linien gerade an eine der beiden schwarzen Linien auf deinem Nachtschwärmer an.
- B** Fixiere dann mit einer Hand die Flugscheibe und drehe deinen Nachtschwärmer entlang der Kante der Flugscheibe, bis eine rote Linie gerade auf die zweite schwarze Linie der Flugscheibe zeigt. Blockiert dabei eine andere Scheibe die vollständige Flug-Bewegung, so endet die Bewegung sofort.



SPIELENDE

Es wird solange gespielt, bis ein Spieler mit seiner Nachtschwärmer-Scheibe an der Lichtquelle in der Mitte andockt. Dieser Spieler gewinnt das Spiel und die Partie endet sofort.

WEITERE SPIEL-VARIANTEN UND
FUN FACTS ZU NACHTFALTERN FINDET IHR AUF

WWW.DACHSHUND.GAMES

EINFACH BESSER SPIELEN!



GESTALTUNG & SPIELENTWICKLUNG: SABRINA & HANNO VON CONTZEN.

VIELEN DANK AN ALLE TESTSPIELER.

© 2020 DACHSHUND GAMES – VON CONTZEN, VON CONTZEN GBR.

D-51069 KÖLN. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.