



NACHTSCHWÄRMER

SPIELVARIANTE „FALTER-FALLEN“



SPIELZIEL DER VARIANTE

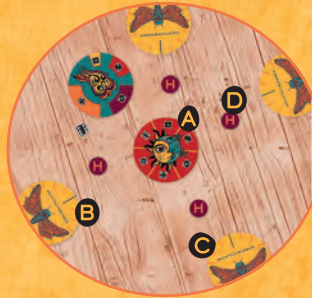
Ziel des Spiels ist es, mit seinem Nachtschwärmer als Erstes an der Lichtquelle in der Tischmitte anzukommen. Doch Vorsicht: **HINDERNISSE** stellen sich unseren Nachtschwärmern in dieser Variante in den Weg und erschweren den Flug.

SPIELAUFBAU

- A** Wie im Grundspiel.
- B** Wie im Grundspiel.
- C** Wie im Grundspiel.
- D** Verstreut oder setzt gemeinsam zusätzlich kleine Hindernisse auf die gesamte Spielfläche – Vorschläge dazu siehe unten.



Achtet darauf, dass die Verteilung ungefähr gleichmäßig ist und zwischen jeder Motte und der Lichtquelle in der Mitte sich mindestens ein Hindernis befindet.



Bestimmt den Startspieler wie im Grundspiel.

SPIELABLAUF & SPIELZUG

Am Spielablauf, den 3 „goldenen“ Regeln und den drei Phasen aus dem Grundspiel ändert sich nichts. Es gibt also auch hier in einem Spielzug die drei Phasen: **ANSAGE**, **WÜRFELN** und **AKTION**. Lediglich die Aktion **FLIEGEN** wird in der Spielvariante „Falter-Fallen“ durch die Hindernisse erweitert.

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.

Verhindert ein **HINDERNIS** das Platzieren der Flugscheibe, so nimmt der Spieler das Hindernis auf und platziert es an einer beliebigen anderen Stelle auf der Spielfläche. Der Zug ist damit sofort beendet.

- B** Konnte die Flugscheibe platziert werden, dann fixiere 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

Wird durch das Drehen ein **HINDERNIS** berührt, so muss dieses Hindernis aufgenommen und aus dem Spielbereich entfernt werden. Anschließend muss der Nachtschwärmer auf seine Startposition zurückgesetzt werden.



HINDERNISSE erschweren das Navigieren über den Tisch! Also ist höchste Vorsicht beim Flug geboten.

VORSCHLÄGE FÜR HINDERNISSE

Für eine süße oder salzige Runde „Falter-Fallen“ eignen sich kleine Brezeln, Gummibärchen oder Bonbons. Diese dürfen, nachdem ein Spieler sie aus dem Spielbereich entfernt hat, sofort verspeist werden.

AB 18 JAHREN: Für eine feucht-fröhliche Partie können auch gefüllte Shot-Gläser auf dem Spieltisch platziert werden. Muss ein Spieler ein Hindernis aus dem Spielbereich entfernen, dann muss dieser Spieler den Shot trinken.

