



# NACHTSCHWÄRMER

## SPIELVARIANTE „LACHENDE LICHTER“



### SPIELZIEL DER VARIANTE

Ziel des Spiels dieser Variante ist es, den einzelnen Nachtschwärmer in der Tischmitte als Erster an seine Lichtquelle zu locken. Das Spiel endet, sobald die Motte bei der Lichtquelle eines Spielers angekommen ist.

### SPIELAUFBAU

- A** Legt eine Nachtschwärmer-Scheibe mit der Motten-Seite nach oben in der Tischmitte aus.
- B** Jeder Spieler erhält eine Nachtschwärmer-Scheibe und legt sie, mit der Lichtquellen-Seite nach oben, vor sich an die Tischkante.
- C** Zusätzlich wird jedem Spieler nun eine Zahl auf der Lichtquellen-Scheibe vor sich zugewiesen – 1 bis 6. Jeder Spieler wählt eine Zahl und legt die Lichtquellen-Scheibe so aus, dass die gewählte Zahl vom Spieler weg zeigt. Dabei darf jede Zahl nur einmal gewählt werden.



Ermittelt per Würfelwurf einen Startspieler.

### 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**. Geflogen wird ebenfalls wie im Grundspiel.

Liegt **EINE LICHTQUELLE** vor einem Spieler gelten folgende Aktionen:

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

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

1 **FLIEGEN**: Er darf sich mit der Flugscheibe 1 Schritt fortbewegen.

2 **FLIEGEN**: Er darf sich mit der Flugscheibe 2 Schritte fortbewegen.

3 **FLIEGEN**: Er darf sich mit der Flugscheibe 3 Schritte fortbewegen.

4 **FLIEGEN**: Er darf sich mit der Flugscheibe 4 Schritte fortbewegen.

5 **AUSSETZEN**: Der Spieler muss aussetzen und der nächste Spieler ist am Zug.

6 **FLACKERNDEN LICHT**: 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.

1 **FLIEGEN**: Er darf sich 2 Schritte (2x 1 Schritt) fortbewegen.

2 **FLIEGEN**: Er darf sich 4 Schritte (2x 2 Schritte) fortbewegen.

3 **FLIEGEN**: Er darf sich 6 Schritte (2x 3 Schritte) fortbewegen.

4 **FLIEGEN**: Er darf sich 8 Schritte (2x 4 Schritte) fortbewegen.

5 **GLÜCK GEHABT!** Der Spieler würfelt erneut und führt dann je nach gewürfelter Zahl die Aktion unter **ANSAGE FALSCH** durch.

6 **STROMAUSFALL**: Der Spieler würfelt ein zweites Mal. Der Spieler, dessen Zahl erwürfelt wurde, muss seine Lichtquelle auf die Motten-Seite drehen. 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 seine Lichtquelle auf die Motten-Seite drehen.

Liegt – nach einem **STROMAUSFALL** – **KEINE LICHTQUELLE** mehr vor einem Spieler, dann gelten folgende Aktionen für diesen Spieler:

War die **ANSAGE FALSCH**:

War die **ANSAGE RICHTIG**:

**AUSSETZEN**: Der Spieler muss aussetzen und der nächste Spieler ist am Zug.

**REPARATUR**: Der Spieler dreht seine Scheibe auf die Lichtquellen-Seite zurück.