



NACHTSCHWÄRMER

SPIELVARIANTE „SCHÖNER SCHWARM“



SPIELZIEL DER VARIANTE

Ziel des Spiels ist es am Ende die meisten Nachtschwärmer in seinem persönlichen Schwarm zu besitzen.

SPIELAUFBAU

- A** Legt eine Nachtschwärmer-Scheibe mit der Lichtquellen-Seite nach oben in der Tischmitte aus.
- B** Legt nun an jede Zahl der Lichtquellen-Scheibe einen Nachtschwärmer. Insgesamt also alle 6 Stück.

Hinweis: Die Flugscheibe wird bei der Spielvariante „Schöner Schwarm“ nicht benötigt und bleibt in der Box.

Ermittelt per Würfelwurf einen Startspieler.



SPIELABLAUF & SPIELZUG

Am Spielablauf 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**.

Es gibt nun aber andere Aktionen abhängig davon ob eine Ansage falsch oder richtig gewesen ist.

War die **ANSAGE FALSCH**:

PECH GEHABT: Der Spieler geht leer aus und der nächste Spieler ist am Zug.

War die **ANSAGE RICHTIG**:

SCHWARM BILDEN: Der Spieler nimmt sich den Nachfalter, der an dieser Zahl in der Mitte liegt, zu sich.
Liegt an dieser Zahl kein Nachtschwärmer mehr an, dann muss der Spieler sich einen beliebigen Nachtschwärmer, der bei einem anderen Spieler liegt, zu sich nehmen.

SPIELENDE

Das Spiel endet sobald alle 6 Plätze in der Mitte frei sind. Der Spieler der zu diesem Zeitpunkt die meisten Nachtschwärmer-Scheiben in seinem Schwarm hat, ist der Gewinner von „Schöner Schwarm“.

Sollten zwei Spieler gleichviele Nachtschwärmer haben, wird solange weitergespielt, bis ein Spieler die absolute Mehrheit an Nachtschwärmern hat.

