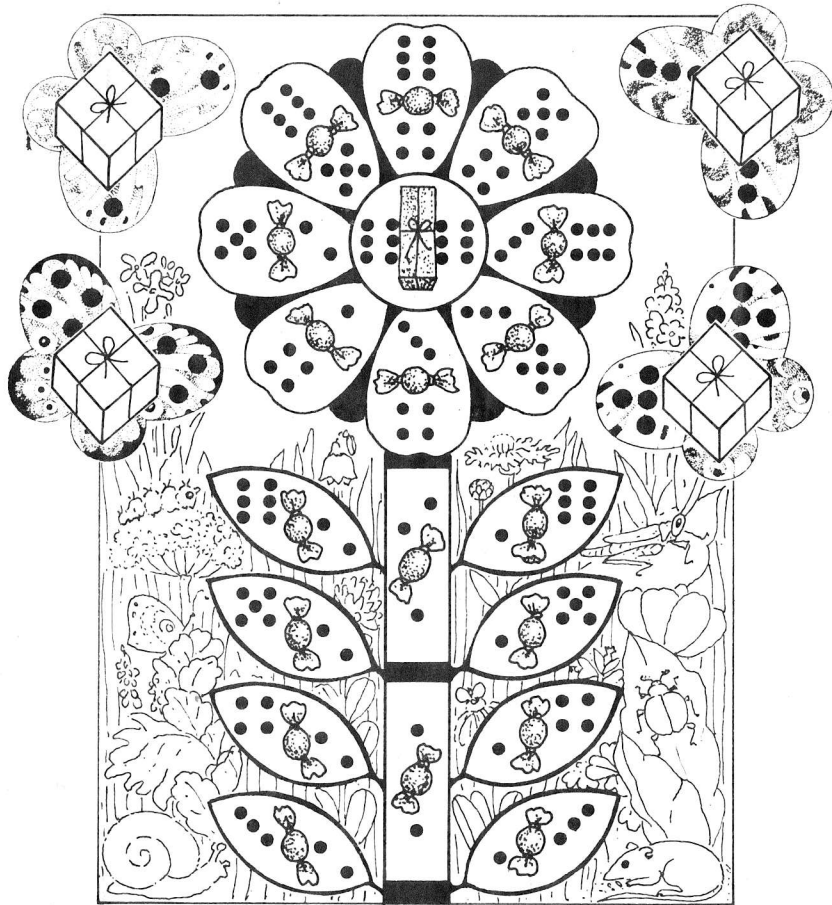


Spielvariante „Kinderfest“

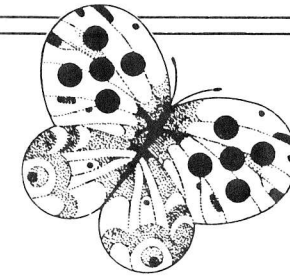
Auf jedes Feld wird ein kleiner Preis gelegt, beispielsweise ein Bonbon oder ein Schokoladenrippchen. Wird der süße Preis gewonnen, kann er gleich vernascht werden. Die Schmetterlingspreise, vielleicht 2 Bonbons, natürlich erst am Schluß.



Und nun, viel Spaß beim Schmetterlingsspiel.

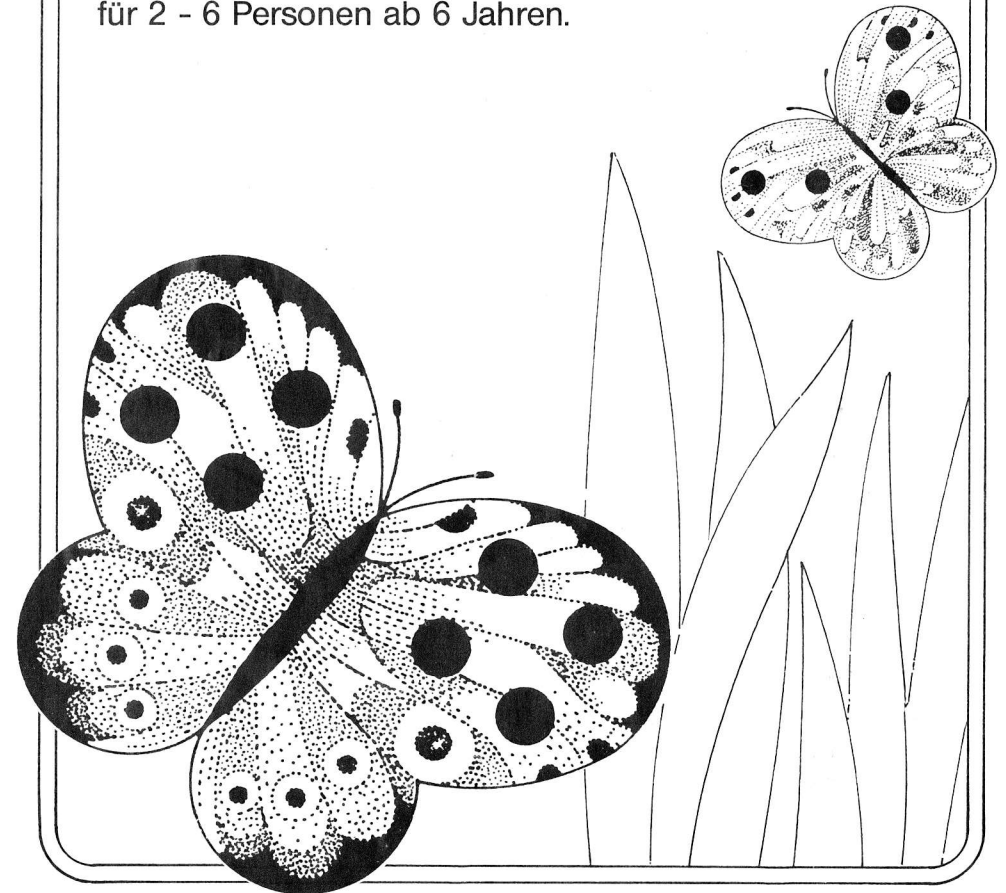
© 1990 by Georg Appl, Wemding

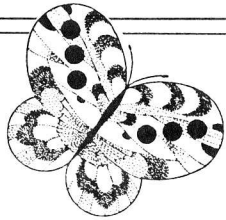
257912



Schmetterlingsspiel

Ein lustiges und spannendes Würfelspiel
für 2 - 6 Personen ab 6 Jahren.





Design: Christl Burggraf
Inhalt: 1 Spielplan
4 Schmetterlinge
20 rote Chips
4 grüne Chips
2 rote Würfel

Schmetterlingsspiel

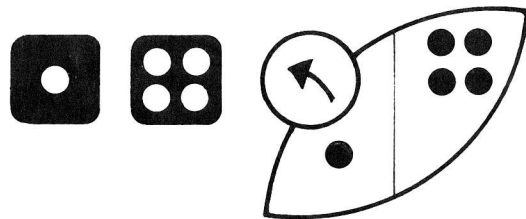
Vorbereitung

Den Spielplan ausbreiten und die 4 Schmetterlinge um die Blüte auf die vorgesehenen gleichfarbigen Plätze legen.

In die Mitte jeder Zahlenkombination wird ein roter Chip gelegt, so liegen 2 Chips im Stengel, 1 Chip jeweils auf einem Blatt und 9 Chips auf der Blüte. Auf die 4 Schmetterlinge wird ein grüner Chip gelegt.

Spielidee

Es wird immer mit beiden Würfeln gewürfelt. Jeder Mitspieler versucht, mit seinem Wurf eine der vorgegebenen Würfelkombinationen zu erwürfeln. Gelingt ihm dies, gehört ihm der auf dem Feld liegende Chip.



Ziel des Spiels

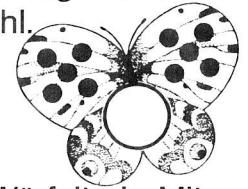
Jeder Mitspieler versucht, möglichst viele Chips von der Blume und den Schmetterlingen zu gewinnen. Die roten Chips zählen 1 Punkt, die grünen 2 Punkte. Wer am Ende die meisten Punkte hat, ist Sieger.

Und los geht's

In der ersten Spielrunde wird um die 8 Blätter und den Stengel gewürfelt. Der Jüngste beginnt.

Zeigen die Würfelaugen eine der 10 Kombinationen, zum Beispiel 1/3, 1/4 usw., darf der Chip geholt werden.

In der zweiten Spielrunde wird die Blüte abgewürfelt. Neun Kombinationen stehen zur Auswahl.



Das Besondere: Die Schmetterlinge

Sie sind das Pikante an diesem Spiel. Würfelt ein Mitspieler während der beiden Spielrunden die Kombinationen 2/2, 3/3, 4/4, 5/5, flattern die Schmetterlinge zu dem jeweiligen Spieler. Sie gehören ihm aber nicht. Die Schmetterlinge wandern während des ganzen Spiels, zusammen mit den grünen Chips, immer zu demjenigen, der die entsprechende Würfelkombination hat. Ist der letzte rote Chip der Blume abgewürfelt, bleiben die Schmetterlinge bei ihren Besitzern. Ist noch einer auf dem Spielplan, wird um ihn gewürfelt, bis er seinen Besitzer gefunden hat.

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Chips abgewürfelt sind.

Variante: Wenn nur noch 1 Chip zu erwürfeln ist, kann das Spiel abgekürzt werden. Den Chip erhält derjenige, der in der letzten Würfelrunde die meisten Augen würfelt. Und nun zählt jeder Mitspieler seine Chips. Die roten Chips zählen 1 Punkt, die grünen Schmetterlingschips sind besonders begehrt und zählen 2 Punkte.

Sieger ist, wer die meisten Punkte hat.