

KUPU-KUPU



Spielanleitung



8+



2-8



15'

Ludit

KUPU-KUPU



Videoregel

**Spannender Spielspass für
2-8 Forscherinnen**

Worum geht es?

Du bist im tiefsten Dschungel auf Borneo unterwegs, um neue Schmetterlingsarten zu fangen. Aber pass auf! Der tropische Urwald verdreht dir den Kopf mit all den umherflatternden Schmetterlingen. Ein waches Auge ist gefragt, damit du mehr Schmetterlinge als die anderen fangen kannst!

Spielmaterial

48 Schmetterlings-Karten
mit 3 Schmetterlingen



12 Art-Karten mit
1 grossen Schmetterling



Vorbereitung

Lege die Art-Karten als Rand um ein
unsichtbares Feld von 3 x 3 Karten, wie
in der Abbildung.

In dieses
3 x 3-Dschungelfeld
werden nachher
die Schmetterlings-
Karten gelegt.



Mische die Schmetterlings-Karten und verteile sie gleichmässig an alle Forscherinnen. Legt die Schmetterlings-Karten als verdeckte Stapel vor euch ab.

Forschungsreise

Die jüngste Forscherin beginnt. Sie deckt ihre oberste Schmetterlings-Karte auf, und legt sie auf einen der 9 freien Plätze im Dschungelfeld. Dann ist die nächste Spielerin an der Reihe. So lange es freie Plätze hat, muss die Karte immer auf einen freien Platz gelegt werden. Sobald das Dschungelfeld ganz ausgefüllt ist, darfst du deine Karte auf eine beliebige schon liegende Schmetterlings-Karte legen, ausser auf die gerade zuvor gelegte.

Sobald eine Schmetterlings-Karte gelegt wurde, versuchen alle gleichzeitig, einen Schmetterling zu entdecken, der dreimal in einer geraden Linie im 3 x 3-Dschungelfeld vorkommt – waagrecht, senkrecht oder diagonal. Die erste Forscherin, die die Hand auf die passende Art-Karte am Rand legt, darf die Art-Karte zu sich nehmen.

Pass auf, dass du keinen Fehler machst! Wenn du die Hand auf eine falsche Art-Karte legst, musst du eine deiner gewonnenen Art-Karten zurück an den Rand legen. Falls du noch keine Art-Karte hast, passiert nichts.

Ende der Forschungsreise

Die Forschungsreise endet, wenn entweder die letzte Art-Karte genommen wurde, oder wenn jemand die letzte Schmetterlings-Karte ins Dschungelfeld legt. Die Forscherin mit den meisten Schmetterlingen gewinnt.

Karten aufdecken

Decke deine Schmetterlings-Karten immer von dir weg auf, wie in der Abbildung gezeigt. So sehen alle die Karte gleichzeitig.



© 2020 Ludit GmbH



Verlag & Vertrieb:

Ludit GmbH, Hühnliackerweg 15a,
CH-8610 Uster | ludit.ch | info@ludit.ch

Autor:

Chris Carpenter

Übersetzung:

Marion Bigger Buchli (D)

Grafik:

Majzim and Hemera Technologies

Produktion:

Mediagold, Krakau PL

In der EU aus europäischen Rohstoffen
produziert.

Lizenz:

FREOD GAMES,

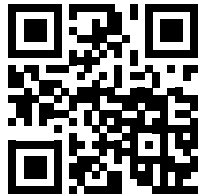
PO Box 3121,

Nedlands WA 6009, Australia

www.freod.com

**FREOD
GAMES**

Weitere Informationen und Videoregel :



kupu-kupu.ch

