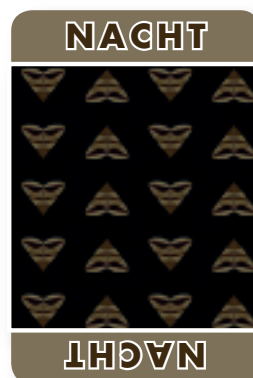
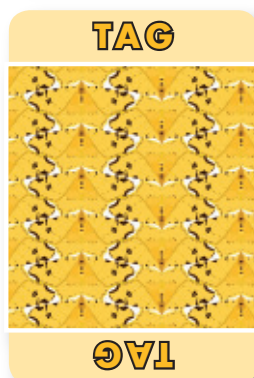
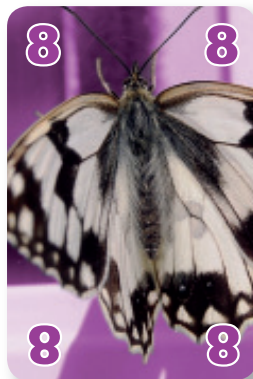
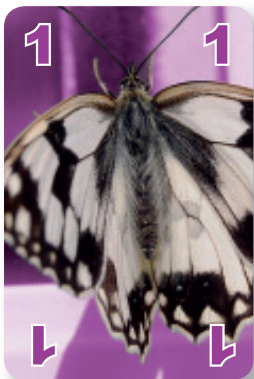
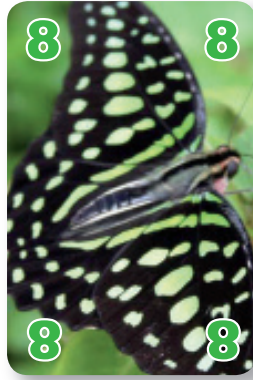
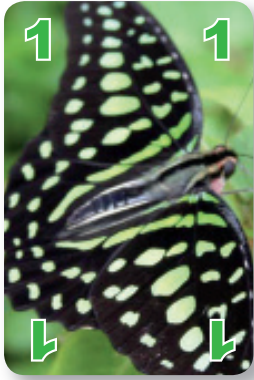


Schmetterlinge

Das flatterhafte Falterspiel.

Tag oder Nacht,
wohin flattert der nächste Stich?
Wer kann die Stiche vorhersagen?



40 Spielkarten:
4 x 8 Farbkarten
4 Tagfalterkarten
4 Nachtfalterkarten



Spielregeln für 2 – 8 SpielerInnen:

Das Spiel beginnt mit einer Karte pro SpielerIn und wird mit jeder Runde um eine weitere erhöht, bis alle Karten aufgebraucht sind. Dann wird die Folge umgekehrt und bei jeder Runde eine Karte weniger ausgeteilt, bis zur letzten Runde mit nur mehr einer Karte.

Erstes und **wichtigstes Gebot** ist der **Farbzwang**. Zweites Gebot ist der **Stichzwang**. Es muss also wenn möglich sowohl die ausgespielte Farbe bedient als auch gestochen werden.

Ausnahmen sind die Tag- und Nachtfalterkarten, diese können jederzeit gespielt werden: die Tagkarte sticht immer, die Nachtkarte sticht nie. Werden mehrere Tagkarten in einer Runde gespielt, so sticht die zuerst gespielte.

Die höchste Trumpffarbe ist immer **GRÜN** gefolgt von **ORANGE**, **VIOLETT** und **BLAU**.

Doch halt: zuerst müssen noch die Vorhersagen gemacht und notiert werden. Wer mit der Stich-Vorhersage beginnt, ist der Ausspieler. Bei jeder Runde wechselt der Ausspieler im Kreise.

Ziel des Spieles ist vor jeder Runde möglichst genau zu erraten, wie viele Stiche man machen wird. Pro Runde werden fünf Punkte für die richtige Vorhersage plus je einen Punkt pro gemachtem Stich gutgeschrieben. In gleicher Weise werden falsche Vorhersagen mit minus fünf Punkten und die nicht oder zu viel gemachten Stiche mit je einem weiteren Minuspunkt abgerechnet.

Sieger ist der beste Prophet
mit den meisten Punkten