



Family FLUTTER-BY



Ein Spiel für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren

Familie Flutter-By macht den ersten Ausflug des Sommers. Die Sonne strahlt über der grünen Wiese und die bunten Schmetterlinge flattern kreuz und quer darüber hinweg. Ein Paradies für Schmetterlingsforscher. Doch es ist gar nicht so einfach, wenn man ganz bestimmte Falter aufspüren möchte. Wem gelingt es im Laufe des Spiels, die meisten Schmetterlinge zu finden?

SPIELMATERIAL

4 Schmetterlingsbretter
40 Schmetterlingskarten



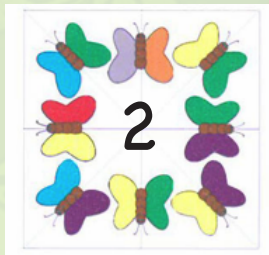
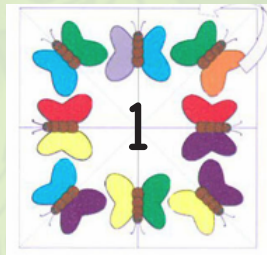
SPIELZIEL

Klappt die Flügel der Schmetterlinge eurer Schmetterlingsbretter hin und her und versucht, die auf den Karten abgebildeten Schmetterlinge zu finden. Wer am Ende die meisten Schmetterlingskarten gesammelt hat, gewinnt.

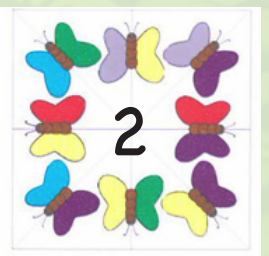
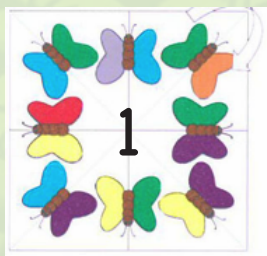
DIE SCHMETTERLINGSBRETTER

Auf jedem Schmetterlingsbrett sind 8 verschiedene Schmetterlinge zu sehen. Durch das Umklappen der Ecken könnt ihr allerdings noch weitere Schmetterlinge entdecken und unterschiedliche Kombinationen farbiger Falter auf euren Schmetterlingsbrettern erscheinen lassen.

Wenn ihr z.B. die obere rechte Ecke nach oben klappt (Bild 1), findet ihr drei neue Schmetterlinge (Bild 2):



Ihr findet natürlich auch 3 neue Schmetterlinge, wenn ihr die obere rechte Ecke nach unten klappt:



SPIELVORBEREITUNG

Jeder nimmt sich ein Schmetterlingsbrett.

Mischt dann die Schmetterlingskarten und zählt 13 davon ab. Die übrigen Karten legt ihr zurück in die Spieleschachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

Alle Karten zeigen auf der Vorderseite 1 Schmetterling (leicht) und auf der Rückseite 2 oder 3 Schmetterlinge (schwieriger). Für den Anfang spielt ihr am besten die leichte Variante (1 Schmetterling). Ihr legt also den Kartenstapel so auf den Tisch, dass die Kartenseite mit 1 Schmetterling unten liegt.



Hinweis: Ist auf einer Schmetterlingskarte eine Blume abgebildet, bedeutet dies, dass der gesuchte Schmetterling nicht nur einmal auf dem Schmetterlingsbrett zu finden ist.

D.h. es gibt mehrere Lösungen. Alle übrigen Schmetterlinge gibt es jeweils nur ein einziges Mal auf dem Schmetterlingsbrett.

SPIELABLAUF

Der Älteste von euch dreht die oberste Schmetterlingskarte um. Das ist das Startsignal. Nun versucht ihr, so schnell wie möglich den gesuchten Schmetterling auf eurem Schmetterlingsbrett zu finden. Wer ihn zuerst entdeckt, ruft laut „FLUTTER-BY“ und nimmt sich die Karte aus der Tischmitte. Er

zeigt den anderen, wo sich das gesuchte Exemplar auf seinem Schmetterlingsbrett befindet.

Eine so gewonnene Karte legt ihr vor euch ab – das sind am Ende des Spiels eure Siegpunkte. Handelt es sich bei dem von euch gefundenen Exemplar **nicht** um den gesuchten Schmetterling, dürft ihr die Karte natürlich nicht behalten. Ihr müsst sie wieder unter den Kartenstapel legen. Außerdem müsst ihr zur Strafe auch eine bereits gewonnene Karte unter den Stapel legen (sofern ihr bereits Karten gewonnen habt). Dann deckt ihr die nächste Karte auf, und das Spiel geht weiter.

Hinweis: Achtet darauf, dass ihr den richtigen Schmetterling findet, bei dem sowohl der rechte als auch der linke Flügel genau der Schmetterlingskarte entsprechen. Seitenverkehrt ist leider falsch!

In der schwierigeren Version mit 2 oder 3 Schmetterlingen gilt es, als Erster die gesuchte Schmetterlingskombination auf dem eigenen Schmetterlingsbrett zu finden. Das bedeutet, dass beide bzw. alle drei auf der Schmetterlingskarte gezeigten Schmetterlinge **gleichzeitig** sichtbar sein müssen.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn die letzte der 13 Schmetterlingskarten gewonnen wurde. Jeder zählt nun, wie viele Karten er gesammelt hat. Der Spieler mit den meisten Schmetterlingskarten ist der größte Schmetterlingsexperte und gewinnt das Spiel.

© 2015 HUCH! & friends

www.hutter-trade.com

Autor: Martin Nedergaard Andersen

Illustrator: www.fiore-gmbh.de

Design: Sabine Kondirolli / HUCH! & friends

Redaktion: Britta Stöckmann

Hersteller + Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg



Attention! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.
Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.





Family FLUTTER-BY



A game for 2 to 4 players 5 years and up

The Flutter-By family takes its first summer trip. The sun is shining over the green meadow and the colorful butterflies are fluttering back and forth across it. A paradise for butterfly explorers. Detecting specific butterflies is not so easy, though. Who will manage to find the most butterflies during the course of the game?

GAME COMPONENTS

- 4 butterfly boards
- 40 butterfly cards



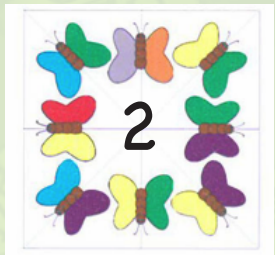
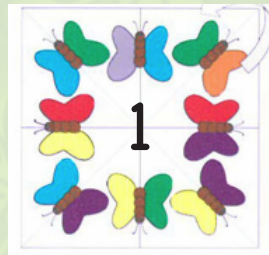
OBJECT OF THE GAME

Flap the wings of the butterflies on your butterfly board back and forth and try to find the butterflies depicted on the cards. The player who has collected the most butterfly cards by the end of the game wins.

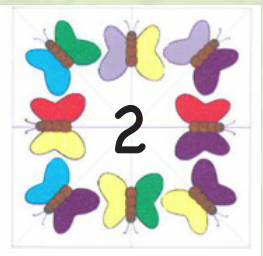
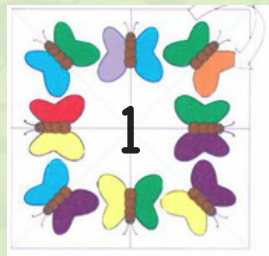
THE BUTTERFLY BOARDS

Each butterfly board shows 8 different butterflies. And by folding over the corners, you can discover even more butterflies and create different combinations of colored butterflies on your butterfly board.

If you fold up the upper right corner flap, for example (illus. 1), you'll find three new butterflies (illus. 2):



Of course, you'll also find three new butterflies if you fold down the upper right corner:



SET-UP OF THE GAME

Each player takes one butterfly board. Then shuffle the butterfly cards and count out 13 of them. Put the remaining cards back into the box; they won't be needed for this game.

Each card shows 1 butterfly on the front (easy) and 2 or 3 butterflies on the back (more difficult). For the first game, it's best to play the easy variant (1 butterfly). For this, you put the card stack on the table so that the side with 1 butterfly is face down.



Note: If a butterfly card shows a flower, this means that the butterfly desired can be found on the butterfly board more than once – in other words, that there are several solutions. All the other butterflies exist only once on the butterfly board.

COURSE OF THE GAME

The oldest player flips over the topmost butterfly card. That is the starting signal: Now you try to find the desired butterfly on your butterfly board as quickly as possible. The first player to discover it shouts out „FLUTTER-BY“ and takes the card from the middle of the table. He shows the others the wanted butterfly on his butterfly board.

Whenever you win a card this way, you put it down in front of you; this will be your victory point score at the end of the game.

If the butterfly you have found is **not** the butterfly wanted, you may not keep the card, of course. Put it back under the card stack. In addition (if you have cards you already won), you also have to put one of the cards you have previously taken under the stack as a penalty. After that, you flip over the next card, and play goes on.

Note: Pay attention to finding the correct butterfly, that means the butterfly whose right wing as well as its left wing exactly match the ones on the butterfly card. Right-left sides that are reversed are incorrect!

In the more difficult version with 2 or 3 butterflies, you try to be the first to find the desired combination of butterflies on your butterfly board. This means that all two or three butterflies depicted on the butterfly card need to be visible on the board **at the same time**.

END OF THE GAME

The game ends as soon as the last of the 13 butterfly cards has been taken. Now, each player counts how many cards he has collected. The player with the most butterfly cards is the greatest butterfly expert and wins the game.

© 2015 HUCH! & friends

www.hutter-trade.com

Author: Martin Nedergaard Andersen

Illustrator: www.fiore-gmbh.de

Design: Sabine Kondirolli / HUCH! & friends

Editing: Britta Stöckmann

Translators: Sybille & Bruce Whitehill, „Word for Wort“

Producer & distributor:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg



Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

& friends
HUCH!



Family FLUTTER-BY



Un jeu pour 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans

La famille Flutter-By fait sa première sortie de l'été. Le soleil brille sur la prairie verte et nos papillons multicolores la traversent en volant dans tous les sens. Un vrai paradis pour les amateurs de papillons ! Mais repérer chaque variété de papillon n'est pas facile. Qui parviendra à identifier le plus de papillons au cours de la partie ?

MATÉRIEL DE JEU

4 plateaux à papillons
40 cartes papillon



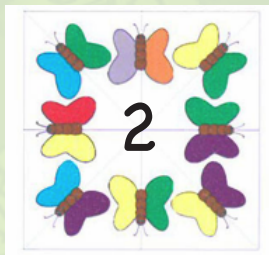
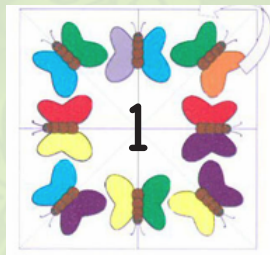
BUT DU JEU

Retournez dans un sens et dans l'autre les ailes des papillons de votre plateau à papillons pour essayer de retrouver les papillons représentés sur les cartes. Le joueur qui aura collecté le plus de cartes papillon à la fin de la partie sera déclaré vainqueur.

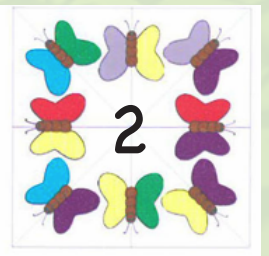
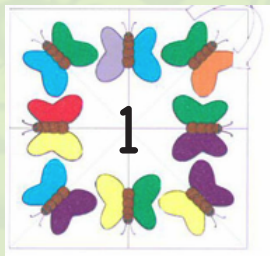
LES PLATEAUX À PAPILLONS

Chaque plateau à papillons représente 8 papillons différents. En repliant ses coins, vous faites apparaître encore plus de papillons et vous créez de nouvelles combinaisons de papillons colorés sur votre plateau à papillons.

Par exemple, en repliant vers le haut le coin en haut à droite (ill. 1), trois nouveaux papillons apparaissent (ill. 2):



Bien sûr, trois nouveaux papillons apparaîtront aussi si vous repliez vers le bas le coin en haut à droite :



MISE EN PLACE DU JEU

Chaque joueur reçoit un plateau à papillons. Puis on mélange les cartes papillon et on en écarte 13. Les cartes restantes sont rangées dans la boîte : elles ne seront pas utilisées pour cette partie.

Chaque carte représente 1 papillon au recto (niveau facile) et 2 ou 3 papillons au verso (niveau plus difficile). Pour une première partie, il est conseillé de jouer avec la variante facile (1 papillon). Pour cela, on place la pile de cartes sur la table avec les côtés „1 papillon“ face cachée.



Remarque : Si une fleur est représentée sur une carte papillon, cela signifie que le papillon recherché existe en plusieurs exemplaires sur le plateau à papillons. Autrement dit, il y a plusieurs solutions. Tous les autres papillons n'existent qu'en un seul exemplaire sur le plateau à papillons.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus âgé retourne la carte papillon du haut de la pile. C'est le signal de départ. A présent, chaque joueur essaie de trouver le papillon recherché le plus rapidement possible sur son plateau à papillons. Le premier joueur qui y parvient dit à haute voix „Flutter-By !“ et il s'empare de la carte au centre de la table. Il montre ensuite aux autres joueurs le papillon recherché sur son plateau à papillons.

A chaque fois qu'un joueur gagne une carte de cette façon, il la place devant lui. Chaque carte rapportera un point de victoire à la fin de la partie. Si le papillon que le joueur a trouvé **n'est pas** le papillon recherché, il n'a évidemment pas le droit de conserver la carte. Elle est replacée sous la pile de cartes. En plus (s'il avait déjà gagné des cartes auparavant), ce joueur reçoit une pénalité : il doit aussi remettre une des cartes qu'il avait déjà gagnées sous la pile. Ensuite, on retourne la carte suivante de la pile, et la partie continue.

Remarque : Faites bien attention de trouver le bon papillon. Autrement dit, le papillon dont l'aile droite et l'aile gauche sont strictement identiques à celles de la carte papillon. Si les deux ailes sont inversées, vous vous êtes trompé !

Dans la variante plus difficile, avec 2 ou 3 papillons, chaque joueur essaie de trouver en premier la bonne combinaison de papillons sur son plateau à papillons. Pour cela, l'ensemble des deux ou trois papillons représentés sur la carte papillon doit être visible **en même temps** sur le plateau.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès que la dernière des 13 cartes papillon a été prise. A présent, chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a collectées. Le joueur qui possède le plus de cartes papillon est désigné comme le plus grand expert en papillons et remporte la partie.

© 2015 HUCH! & friends

www.hutter-trade.com

Auteur : Martin Nedergaard Andersen

Illustrateur : www.fiore-gmbh.de

Design : Sabine Kondirolli / HUCH! & friends

Révision : Britta Stöckmann

Traduction : Sylvain Gourgeon, « Word for Wort »

Production & distribution :

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm. -Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg



Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

& friends
HUCH!



Family FLUTTER-BY



Een spel voor 2 tot 4 spelers vanaf 5 jaar

De familie Flutter-By vliegt uit voor zomers tochtje. De zon schijnt op de groene weide en de kleurige vlinders fladderen van bloem tot bloem. Een paradijs voor vlindervrienden. Maar het valt nog niet mee om bepaalde bijzondere vlinders op te sporen. Wie zal in dit spel de meeste vlinders vinden?

SPELMATERIAAL

4 vlinderflapborden
40 vlinderspeelkaarten



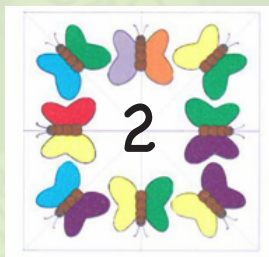
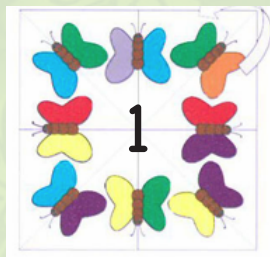
DOEL VAN HET SPEL

Vouw de vleugels van je vlinderflapborden heen en weer en zoek de vlinders die op de speelkaarten staan. De winnaar is de speler die aan het einde van het spel de meeste vlinderspeelkaarten heeft.

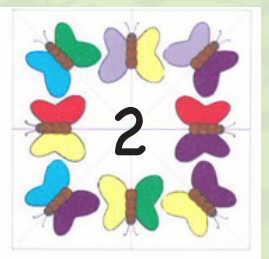
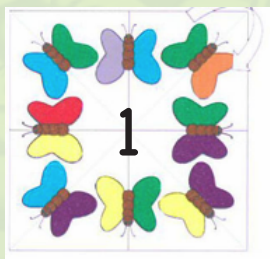
DE VLINDERFLAPBORDEN

Op elk vlinderflapbord zie je 8 verschillende vlinders. Door het omvouwen van de flappen kun je nog andere vlinders ontdekken en verschillende combinaties van bonte vlinders maken op je vlinderflapbord.

Als je bijvoorbeeld de rechterbovenhoek naar boven vouwt (afb. 1), zie je drie nieuwe vlinders (afb. 2):



Natuurlijk krijg je ook drie nieuwe vlinders al je de rechterbovenhoek naar onderen vouwt:



VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Elke speler krijgt een vlinderflapbord. Schudt daarna de vlinderspeelkaarten en neem de 13 bovenste van de stapel. De rest van de speelkaarten gaat in de doos; ze doen in deze ronde niet mee. Op alle speelkaarten staat aan de voorkant 1 vlinder (gemakkelijk) en staan op de achterkant 2 of 3 vlinders (moeilijker). Beginners kunnen het beste naar 1 vlinder zoeken (gemakkelijker). Leg daarom de stapel kaarten op tafel, met de kant waar 1 vlinder op staat naar beneden.



Aanwijzing: Als er op een vlinderspeelkaart een bloem staat getekend, betekent dit dat de gezochte vlinder meer dan één keer op je vlinderflapbord te vinden is. Er zijn dus verschillende oplossingen mogelijk. Alle andere vlinders staan maar één keer op je vlinderflapbord.

SPELVERLOOP

De oudste speler draait de bovenste vlinderspeelkaart om. Dat is het startsignaal. Probeer nu zo snel mogelijk de gezochte vlinder op je eigen vlinderflapbord te vinden. De eerste speler die hem vindt, roept "FLUTTER-BY" en pakt de vlinderspeel-

kaart. Dan laat hij zien dat hij de gezochte vlinder op zijn vlinderflapbord heeft gevonden. De vlinderspeelkaart die je zo wint, leg je bij je op tafel; het is een winstpunt. Als de vlinder die je op je vlinderflapbord vond toch **niet** de gezochte vlinder is, mag je de speelkaart uiteraard niet houden. Leg hem onder op de stapel. Bovendien (als je al vlinderspeelkaarten had gewonnen), moet je voor straf een gewonnen vlinderspeelkaart onder op de stapel leggen. Daarna mag je een nieuwe vlinderspeelkaart omdraaien en gaat het spel door.

Aanwijzing: Pas op dat je echt de goede vlinder vindt. Dus met de rechter- en de linkervleugel precies passend. Als de rechter- en de linkervleugel omgekeerd zijn, is het dus **niet** goed.

In de moeilijkere versie met 2 of 3 vlinders, probeer je de eerste te zijn die ze allemaal **tegelijk** op zijn eigen vlinderflapbord kan laten zien.

EINDE VAN HET SPEL

Als de laatste van de 13 vlinderspeelkaarten door een speler is gewonnen is er een ronde klaar. Alle spelers tellen nu hun gewonnen vlinderspeelkaarten. Wie de meeste kaarten heeft is de grootste vlinder-vriend en wint het spel.

© 2015 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Auteur: Martin Nedergaard Andersen
Illustraties: www.fiore-gmbh.de
Ontwerp: Sabine Kondirolli / HUCH! & friends
Redactie: Britta Stöckmann
Vertaling: Geert Bekkering, "Word for Wort"

Productie & distributie:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg



Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

& friends
HUCH!



Family FLUTTER-BY



Un juego para de 2 a 4 jugadores, de 5 años en adelante

La familia Flutter-By se va de vacaciones de verano por primera vez. El sol brilla sobre el campo y mariposas de todos los colores aletean de un lado para otro. Todo un paraíso para los que les gustan las mariposas. Pero encontrar mariposas concretas no es tan fácil. ¿Quién conseguirá encontrar la mayor cantidad de mariposas a lo largo del juego?

COMPONENTES

4 tableros de mariposas
40 cartas de mariposa



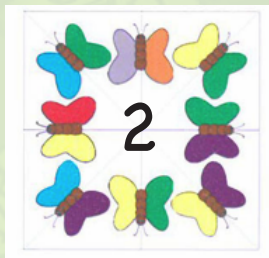
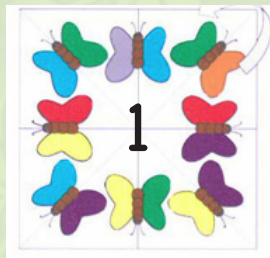
OBJETIVO DEL JUEGO

Mueve las alas de las mariposas de tu tablero arriba y abajo para encontrar las mariposas que aparecen en las cartas. El jugador que haya conseguido más mariposas al final del juego, gana.

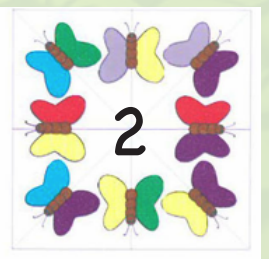
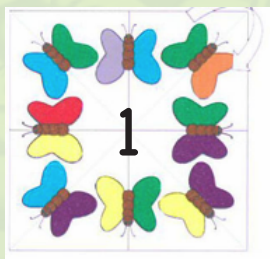
LOS TABLEROS DE MARIPOSAS

En cada tablero de mariposas aparecen 8 mariposas diferentes. Doblando las esquinas aparecen muchas más mariposas diferentes, creando combinaciones de color nuevas en tu tablero.

Si doblas la esquina superior derecha hacia arriba, por ejemplo (img. 1), aparecerán tres mariposas nuevas (img. 2):



Por supuesto, encontrarás otras tres mariposas diferentes si doblas la misma esquina hacia abajo:



PREPARACIÓN DEL JUEGO

Cada jugador coge un tablero de mariposas. Entonces se mezclan las cartas de mariposa y se preparan 13. El resto de cartas se devuelven a la caja y no se utilizarán en esta partida. En la parte delantera de la carta hay una mariposa (fácil) y 2 o 3 en la trasera (más difícil). Para la primera partida es mejor jugar con la variante fácil (1 mariposa). Para esto las cartas se ponen con la cara de 1 mariposa hacia abajo.



Nota: Si en una carta de mariposa aparece una flor, significa que la mariposa que se busca aparece más de una vez en el tablero, es decir que hay más de una solución. El resto de mariposas están una sola vez en el tablero.

DESARROLLO DEL JUEGO

El jugador más viejo gira la carta de mariposa superior. Esa es la señal para empezar a buscar: todos los jugadores deben buscar esa mariposa en su tablero tan rápido como sea posible. El primer jugador que la encuentre grita "FLUTTER-BY" y coge la carta del centro de la mesa. Entonces enseña a los demás jugadores que la mariposa coincide con la de su tablero.

Cada vez que ganes una carta de esta forma, la pones frente a ti; estos serán tus puntos al final del juego.

Si la mariposa que has encontrado **NO** era la mariposa de la carta no te la puedes quedar, por supuesto. Devuélvela a la parte inferior del mazo de cartas. Además (si ya has ganado alguna carta), deberás devolver una de tus cartas ya puntuadas al mazo como penalización. Después de esto, se gira la siguiente carta y el juego continúa.

Nota: Presta mucha atención a encontrar la mariposa correcta, cuyas alas derecha e izquierda coincidan exactamente con la de la carta. ¡Si tiene las alas cambiadas de sitio no vale!

En la versión con 2 o 3 mariposas, debes conseguir ser el primero en tener la combinación de mariposas correcta en tu tablero. Eso significa que debes tener visibles las dos o tres mariposas que buscas en el tablero **a la vez**.

FIN DEL JUEGO

El juego acaba tan pronto como se roba la última de las 13 cartas. En ese momento, cada jugador cuenta cuántas cartas ha conseguido. El jugador con más cartas de mariposa será el mejor oteador de mariposas y ganará el juego.

© 2015 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Autor: Martin Nedergaard Andersen
Ilustrador: www.fiore-gmbh.de
Diseño: Sabine Kondirolli / HUCH! & friends
Edición: Britta Stöckmann
Traductor: Gaspar Pujol Nicolau, "Word for Wort"

Productor y distribuidor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg



Atención! No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden tragarse.





Family FLUTTER-BY



Ett spel för 2 till 4 deltagare från 5 år

Familjen Flutter-By är på sin första resa för sommaren. Solen skiner över den gröna ängen och färgrika fjärilar fladdrar fram och tillbaka över den. Ett paradys för fjärilsupptäckare! Men att få syn på vissa fjärilar är inte det lättaste. Vem kommer att upptäcka flest fjärilar under spelets gång?

INNEHÅLL

4 fjärilsbrickor
40 fjärilskort



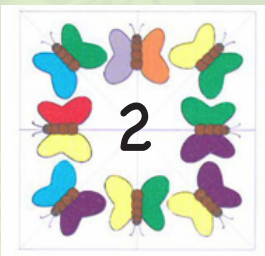
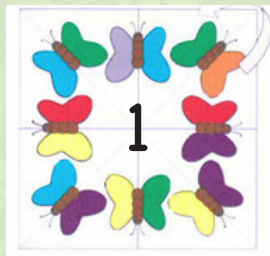
VAD SPELET GÅR UT PÅ

Vicka fram och tillbaka på vingarna hos fjärilarna på din fjärilsbricka, och försök hitta fjärilarna som du ser på korten. Deltagaren som till slut har samlat på sig flest fjärilskort har vunnit spelet!

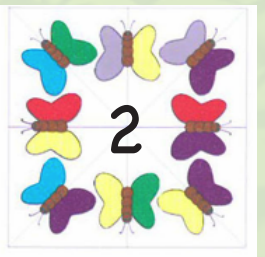
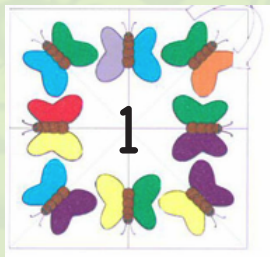
FJÄRILSBRIKORNA

Varje fjärilsbricka visar 8 olika fjärilar. Och genom att vika hörnen fram och tillbaka, kan du upptäcka ännu flera fjärilar och skapa olika kombinationer av färgade fjärilar på din fjärilsbricka.

Om du till exempel viker upp det övre högra hörnet (bild 1), kommer du att hitta tre nya fjärilar (bild 2):



Naturligtvis kommer du också att hitta tre nya fjärilar om du viker ned det övre högra hörnet:



FÖRBEREDELSE

Varje deltagare tar en fjärilsbricka. Blanda sedan fjärilskorten och ta de översta 13 av dessa. Lägg tillbaka de resterande korten i asken; de kommer inte att behövas i det här partiet.

Varje kort visar 1 fjäril på framsidan (lätta varianten) och 2 eller 3 på baksidan (svårare). I ert första parti är det bäst att spela den lätta varianten (1 fjäril). För att göra det lägger ni högen med de 13 fjärilskorten på bordet så att sidan med 1 fjäril är nedåt.



Observera: Om ett fjärilskort visar en blomma, betyder det att den önskade fjärilen återfinns på fjärilsbrickorna mer än en gång – det finns med andra ord flera lösningar. Alla de övriga fjärilarna finns det bara en av på fjärilsbrickorna.

HUR SPELET GÅR TILL

Den äldsta deltagaren vänder upp det översta fjärilskortet. Detta är startsignalen: nu måste du försöka hitta samma fjäril på din fjärilsbricka så fort som möjligt. Den som först hittar den ropar högt "Fladdrade förbi" och tar kortet från mitten av bordet. Hon eller han visar nu de övriga samma fjäril på sin fjärilsbricka.

Så snart du vinner ett kort på det här sättet, lägger du ned det framför dig; det kommer att räknas till dina segerpoäng när partiet är över.

Om fjärilen du har hittat på din bricka **inte** är den som efterfrågades, får du förstås inte behålla kortet. Lägg tillbaka det underst i högen på bordet. Dessutom (om du har kort som du redan vunnit), måste du som straff lägga tillbaka ett av dina kort och underst i högen. Efter det vänder du upp nästa fjärilskort, och så fortsätter spelet.

Observera: Var uppmärksam när det gäller att hitta rätt fjäril, alltså en där både högra och vänstra vingen stämmer med fjärilen på fjärilskortet. Har du förväxlat färgerna höger-vänster är det inte korrekt!

I den svårare varianten med 2 eller 3 fjärilar åt gången, försöker du bli först med att hitta den efterfrågade kombinationen av fjärilar på din fjärilsbricka. Det betyder att alla två eller tre fjärilarna som är avbildade på fjärilskortet måste vara synliga på din bricka **på samma gång**.

VEM VINNEN?

Spelet är slut så snart det sista av de 13 fjärilskorten tagits av någon. Nu räknar alla deltagarna hur många kort hon eller han har samlat ihop. Deltagaren med flest fjärilskort är den största fjärilsexperten, och har vunnit spelet!

© 2015 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Uppfinnare: Martin Nedergaard Andersen
Illustrator: www.fiore-gmbh.de
Design: Sabine Kondirolli / HUCH! & friends
Redigering: Britta Stöckmann
Översättning: Dan Glimne, "Word for Wort"

Producent och distributör:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg



Varning! Ej lämplig för barn under 3 år. Innehåller smådelar. Kvävningssrisk!





Family FLUTTER-BY



Et spil for to-fire spillere, fra 5 år

Familien Flutter-By tager på deres første sommerferie. Solen skinner over den grønne eng, og de farvestrålende sommerfugle flagrer rundt. Det er et paradys for sommerfuglesamlere. Men det er alligevel ikke altid helt nemt at skelne de enkelte sommerfuglearter fra hinanden. Hvem finder flest rigtige sommerfugle i spillet?

INDHOLD

4 sommerfugleplader
40 sommerfuglekort



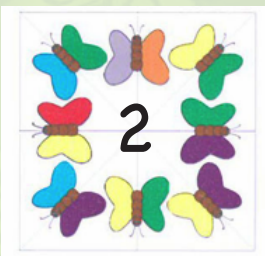
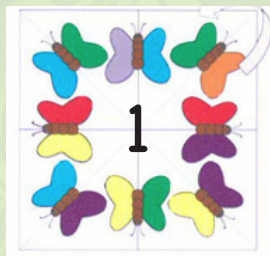
SPILLETS FORMÅL

Bevæg vingerne på dit sommerfuglekort frem og tilbage og forsøg at finde sommerfuglene, som er vist på kortene. Spilleren, som har samlet flest sommerfuglekort, når spillet er slut, vinder.

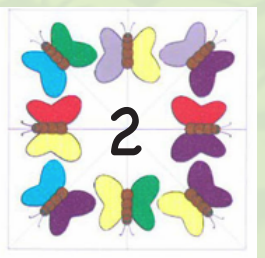
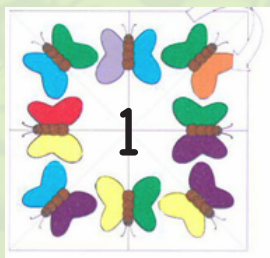
SOMMERFUGLEPLADERNE

Hver sommerfugleplade viser otte forskellige sommerfugle. Ved at folde hjørnerne kan man finde endnu flere sommerfugle og skabe forskellige kombinationer af sommerfugle på sin sommerfugleplade.

Hvis man for eksempel folder hjørnet øverst til højre opad (illustration 1), finder man tre nye sommerfugle (illustration 2).



Man finder naturligvis også tre nye sommerfugle, hvis man folder hjørnet øverst til højre nedad:



FORBEREDELSE

Hver spiller tager en sommerfugleplade. Bland sommerfuglekortene og tag de 13 øverste. Resten af kortene lægges tilbage i æsken og skal ikke bruges i dette spil.

Hvert kort viser én sommerfugl på forsiden (nem) og to-tre sommerfugle på bagsiden (sværere). I første spil er det bedst at starte med den nemme udgave med én sommerfugl. For at gøre dette, placeres bunken med de 13 kort på bordet med siden med én sommerfugl nedad.

Bemærk: Hvis et sommerfuglekort også viser en blomst, betyder det, at den pågældende sommerfugl kan findes flere steder på sommerfuglepladen – med andre ord er der flere løsninger. Alle andre sommerfugle forekommer kun en enkelt gang på hver sommerfugleplade.



SPILLETS REGLER

Den ældste spiller vender det øverste kort i bunken for at starte spillet. Prøv nu at finde den viste sommerfugl på din sommerfugleplade hurtigst muligt. Den første spiller, som finder de rigtige sommerfugl, råber "FLUTTER-BY", tager kortet fra bordet og viser derefter de andre spillere den fundne sommerfugl på sin plade.

Når man vinder et kort, skal man gemme det, da det tæller som ens point ved spillets afslutning. Hvis du begik en fejl og ikke fandt den rigtige sommerfugl, må du som straf lægge kortet tilbage nederst i bunken sammen med et af de kort, du tidligere har vundet (hvis du har nogen). Derefter vender du det øverste kort i bunken, og spillet fortsætter.

Bemærk: For at finde den rigtige sommerfugl skal vingerne til højre og venstre passe præcis til kortet. Hvis der byttes om på vingerne, tæller det som en fejl.

I den lidt sværere udgave med to eller tre sommerfugl skal alle de viste sommerfugle være synlige på sommerfuglepladen på **samme tid**.

SPILLETS AFSLUTNING

Spillet slutter, så snart det sidste af de 13 kort er blevet taget. Hver spiller tæller sine point. Spilleren med flest sommerfuglekort er den største sommerfuglesamler og vinder spillet.

© 2015 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Forfatter: Martin Nedergaard Andersen
Illustration: www.fiore-gmbh.de
Design: Sabine Kondirolli / HUCH! & friends
Redaktion: Britta Stöckmann
Oversættelse: Martin Nedergaard Andersen

Producent:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg



Advarsel! Ikke egnet for børn under tre år. Små dele udgør kvælningsskisiko.

HUCH! & friends



Family FLUTTER-BY



Játék 2-4 játékos számára, 5 éves kortól

A Flutter-By család az első nyári kiránduláson. A nap a zöld rétre süt és a tarka pillangók ide-oda röpdösnek. Igazi paradicsom lepkekutatóknak. De egyes lepkék felkutatása nem is annyira egyszerű. Kinek sikerül a játék során a legtöbb pillangót begyűjtenie?

A JÁTÉK TARTALMA

4 lepkés tábla
40 lepkékártya

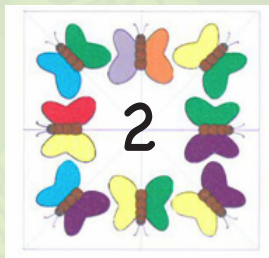
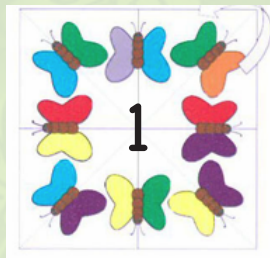


A JÁTÉK CÉLJA

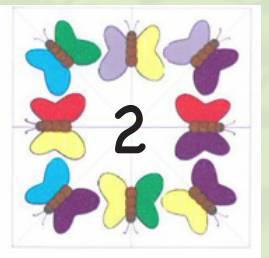
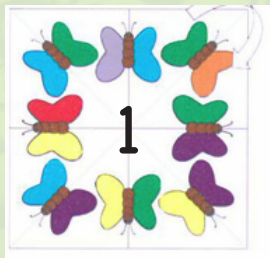
Hajtsátok ide-oda a lepkés táblákot pillangóinak szárnyait és próbáljátok megtalálni a kártyán látható lepkéket. Aki a játék végén a legtöbb lepkés kártyát gyűjtötte össze, az a nyertes.

A LEPKÉS TÁBLÁK

Minden lepkés táblán 8 különböző lepke látható. A sarkok áthajtásával azonban további lepkék is felfedezhetők és színes lepkék különböző kombi-nációi jeleníthetők meg a lepkés táblákon. Ha például a felső jobb sarkot felhajtjátok (Bild 1), három új pillangót találhattok (Bild 2):



Természetesen akkor is 3 új pillangót találhattok, ha a felső jobb sarkot lefelé hajtjátok:



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Vegyen mindenki egy pillangós táblát. Keverjétek meg a pillangós kártyákat és számoljatok le belőlük 13-at. A többi kártyát vissza kell tenni a játépkabliba. Ezekre az adott körben nem lesz szükség.

Minden kártyán 1 lepke látható az elülső oldalon (egyszerűbb) és 2 vagy 3 pillangó a hátoldalon (nehezebb). Kezdetben jobb, ha az egyszerűbb verziót játsszátok (1 lepkével). Helyezzétek tehát a kártyapakli úgy az asztalra, hogy az 1 pillangót tartalmazó oldal lefelé nézzen.



Felhívás: Ha a lepkés kártyán egy virág látható, az azt jelenti, hogy a keresett lepke nem csak egyszer található meg a lepkés táblán. Azaz több megoldási lehetőség van. A többi lepke csak egyszer látható a lepkés táblán.

A JÁTÉK MENETE

A legidősebb személy fordítsa fel a felső lepkés kártyát. Ez a kezdés jele. Ezután próbáljátok meg a lehető leggyorsabban megtalálni a keresett lepkét a lepkés táblán. Aki először megtalálja azt, kiáltsa hangosan: „FLUTTER-BY” és vegye el a kártyát az asztal közepéről. Megmutatja a többieknek, hogy

hol van a keresett példány a lepkés táblán. Az így nyert kártyákat tegyétek magatok elé. A játék végén ezek lesznek az elért pontok. Ha az általatok talált példány nem a keresett lepke, úgy a kártyát természetesen nem tarthatjátok meg. Ekkor azt vissza kell tenni a kártyapakliba. Ezenfelül büntetésként az egyik, már nyert kártyát vissza kell tennetek a pakli aljára (ha már nyertetek kártyákat). Fordítsátok fel ezután a következő kártyát és a játék folytatódik.

Felhívás: Ügyeljenek arra, hogy a helyes lepkét találjátok meg, mely mind a jobb, mind a bal szárnyán megegyezik a lepkés kártyán lévővel. Felcserélt oldalak esetén a választás sajnos helytelen!

A 2 vagy 3 lepkés, nehezebb változatban a cél, hogy elsőként találjátok meg a lepkekombinációt a saját lepkés táblátokon. Ez azt jelenti, hogy a lepkés táblán lévő két, ill. három pillangónak egyidejűleg kell láthatónak lennie.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor fejeződik be, ha a 13 lepkés kártya közül az utolsót is megnyerte valaki. Ezután mindenki megszámolja, hogy hány kártyát nyert. A legtöbb lepkés kártyával rendelkező játékos a legnagyobb lepkeszakértő és ő nyerte a játékot.

© 2015 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Szerző: Martin Nedergaard Andersen
Illusztrálta: www.fiore-gmbh.de
Kivitelezés: Sabine Kondirolli / HUCH! & friends
Szerkesztőség: Britta Stöckmann
Fordító: Ü-Werk

Gyártja és terjeszti:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg



Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

