



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?

INHOUD

4 vlinderflapborden
42 vlinderspeelkaarten



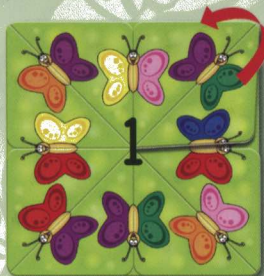
DOEL VAN HET SPEL

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.

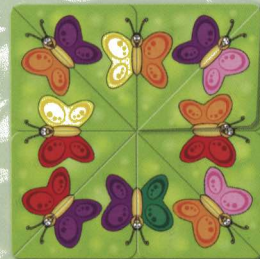
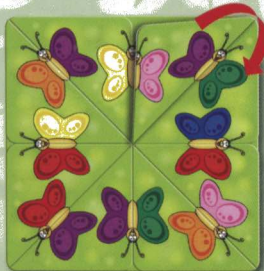
DE VLINDERFLAPBORDEN

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 vlindervriend en wint het spel.

© 2016 HUCH! & friends
Auteur: Martin Nedergaard Andersen
Illustratie: fiore-gmbh.de
Design: Sabine Kondirolli, HUCH! & friends
Redactie: Britta Stöckmann
Vertaling: Geert Bekkering, "Word for Wort"
www.hutter-trade.com

Productie + Verkoop:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
DUITSLAND



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

& 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 ?

CONTENU

4 plateaux à papillons
42 cartes papillon



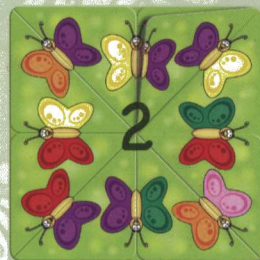
BUT DU JEU

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.

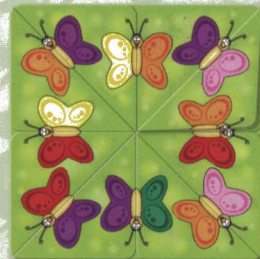
LES PLATEAUX À PAPILLONS

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.

© 2016 HUCH! & friends
Auteur : Martin Nedergaard Andersen
Illustrateur : fiore-gmbh.de
Design : Sabine Kondirolli, HUCH! & friends
Rédaction : Britta Stöckmann
Traduction : Sylvain Gourgeon, « Word for Wort »
www.hutter-trade.com

Fabrication + distribution :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
ALLEMAGNE

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

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.



& friends
HUCH!
HUCH!