

mimikri

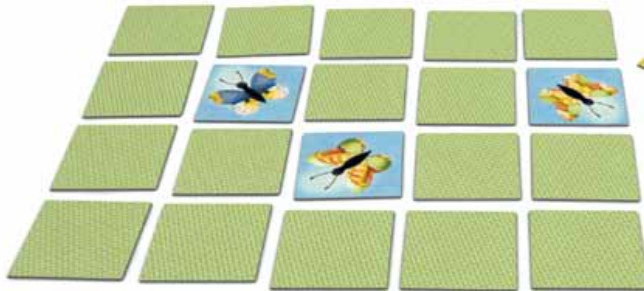
für 2–4 Paradiesfalter ab 6 Jahren
von Brigitte Pokornik



Ganz schön gut getarnt haben sich diese Schmetterlinge! Zum Glück habt ihr eure Spezialkamera dabei. Jetzt könnt ihr die Orte finden, an denen sich die schönsten Falter niedergelassen haben und die schillernden Muster auf ihren Flügeln fotografieren! Und wenn euch mal einer davon fliegt, habt ihr ihn ja bereits als Foto eingefangen, oder?

Spielmaterial:

20 Schmetterlingskarten



5 Motivkarten



1 Spezialkamera
(Faltschachtel mit
Spiegelfläche)

Spielziel

Wer die meisten Schmetterlinge sammelt, gewinnt.

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel solltet Ihr euch mit dem Spielmaterial vertraut machen. Steckt eine Motivkarte vollständig in die Kamera (Abb. 1a). Jetzt seht ihr einen Schmetterling (Abb. 1b). Es gibt genau eine Schmetterlingskarte, die diesen Schmetterling zeigt (Abb. 1c). Findet ihr sie? ...



Abb. 1a



Abb. 1b



Abb. 1c

Gut, dann könnt ihr die Motivkarte wieder aus dem Sichtgerät heraus ziehen und einmal (um 90 Grad) drehen (Abb. 2a). Wenn ihr sie jetzt wieder in das Gerät hineinsteckt, seht ihr einen anderen Schmetterling (Abb. 2b). Auch von diesem gibt es genau eine Schmetterlingskarte (Abb. 2c).

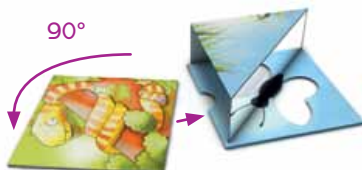


Abb. 2a



Abb. 2b



Abb. 2c

Ihr könnt das Spiel zwar (später, wenn ihr richtig gut seid) sehr schön mit allen fünf Motivkarten und 20 Schmetterlingskarten spielen. Aber zunächst solltet ihr mit 4 Motivkarten beginnen. Sortiert dafür eine Motivkarte und die vier **dazu gehörigen** Schmetterlingskarten aus. Legt diese zurück in die Schachtel! Als kleine Hilfe seht ihr in der Übersicht am Ende der Spielregel, welche Motivkarten und Schmetterlinge zusammen gehören. Jetzt mischt ihr die ausgewählten **Motivkarten** und bildet daraus einen **verdeckten Stapel**. Anschließend mischt ihr auch die **dazu gehörigen Schmetterlingskarten** und legt sie **einzeln verdeckt** in der **Tischmitte** aus.

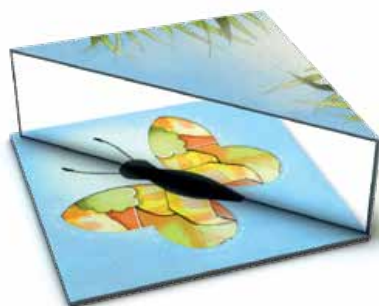


Abb.3: Wenn ihr in den Spiegel der Spezialkamera schaut, seht ihr auch den zweiten Flügel des Schmetterlings.

Spielablauf

1. Motivkarte einstecken

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer von euch zuletzt einen fliegenden Schmetterling gesehen hat, erhält die Spezialkamera und beginnt das Spiel. Er zieht die oberste Motivkarte vom Stapel und steckt sie für alle sichtbar vollständig in die Kamera. Dann stellt er die Kamera so auf den Tisch, dass alle Spieler den Schmetterling darin sehen können...

2. Schmetterling suchen

Der Spieler, der die Motivkarte in die Kamera gesteckt hat, beginnt. Er deckt **eine** Schmetterlingskarte auf, um den in der Kamera sichtbaren Schmetterling zu finden.

Zeigt die aufgedeckte Karte **nicht** den gesuchten Schmetterling? Dann lässt der Spieler die Karte **aufgedeckt** liegen (und behält die Kamera bei sich). Jetzt deckt sein linker Nachbar **eine weitere** Schmetterlingskarte auf. Das macht ihr so lange reihum weiter bis schließlich einer von euch den **richtigen Schmetterling** aufdeckt. Dieser Spieler legt den gefundenen Schmetterling **offen und gut sichtbar vor sich ab**. Alle anderen aufgedeckten Schmetterlingskarten in der Tischmitte **dreht ihr danach wieder um**. Die Motivkarte wird aus der Kamera genommen und offen zur Seite gelegt. Erst jetzt „wandert“ die Kamera an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Dieser Spieler zieht eine neue Motivkarte vom Stapel ...

Ein kleiner Tipp: Im Laufe der Zeit kannst du dir einprägen, wo sich ganz bestimmte Schmetterlinge verstecken. Dann versuchst du die dazu gehörige Motivkarte so in die Kamera zu stecken, dass die Kamera genau einen solchen Schmetterling zeigt. So gelingt es dir, sofort die richtige Schmetterlingskarte aufzudecken!



Abb. 4: Das ist der gesuchte Schmetterling! Wer ihn aufgedeckt hat, legt ihn offen vor sich ab.



Wurden alle Motivkarten durchgespielt, werden sie erneut zu einem verdeckten Stapel gemischt. Ab jetzt müsst ihr beim Einstecken der (jeweils nächsten) Motivkarte **BESONDERS AUFPASSEN**: In der Kamera **muss** ein Schmetterling erscheinen, **den noch kein Spieler vor sich abgelegt hat!**

Schafft ein Spieler dies nicht, muss er die Kamera **mitsamt Motivkarte** an seinen linken Nachbarn weitergeben. Nun versucht dieser Spieler, die **gleiche Motivkarte** so einzustecken, dass ein Schmetterling zu sehen ist, den noch keiner von euch „eingesammelt“ hat. Misslingt es auch ihm, reicht ihr die Kamera mit **dieser Motivkarte** reihum so lange weiter bis es einem von euch gelingt, einen Schmetterling sichtbar zu machen, der noch in der Tischmitte verborgen ist. Dieser Spieler beginnt nun damit, genau diesen Schmetterling zu suchen, indem er eine Karte in der Tischmitte aufdeckt (wie im Kapitel 2. „Schmetterling suchen“ beschrieben).

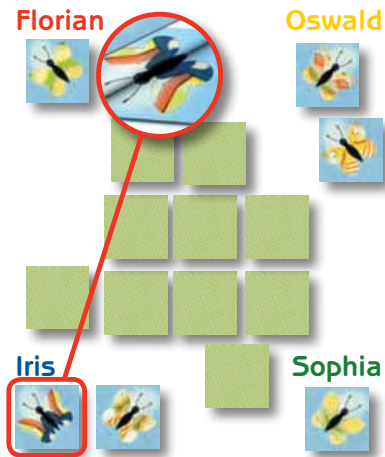


Abb. 5a.: Florian hat die Motivkarte in die Kamera gesteckt, aber Iris hat den dort sichtbaren Schmetterling bereits gesammelt.

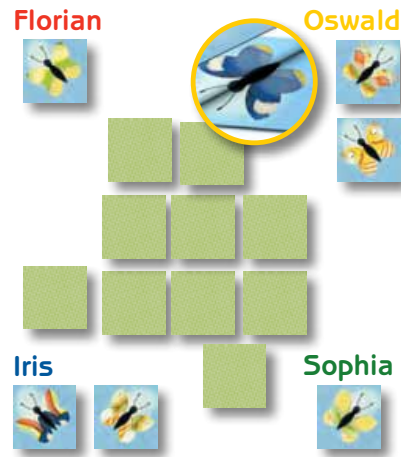


Abb. 5b: Florian gibt die Kamera mit eingesteckter Motivkarte an Oswald weiter. Oswald steckt die Karte neu ein. Gut gemacht: Diesen Schmetterling hat noch keiner! Oswald darf eine Karte in der Tischmitte aufdecken, um dort diesen Schmetterling zu finden.

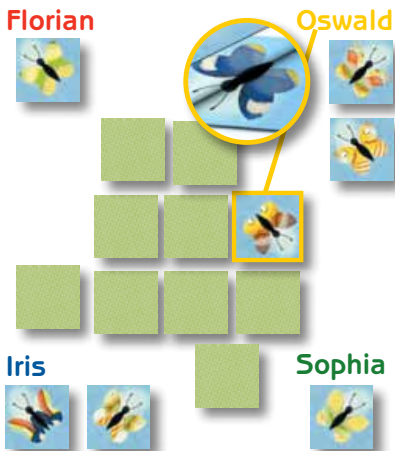


Abb. 5c: Schade! Das ist nicht der gesuchte Schmetterling. Oswald behält die Kamera.

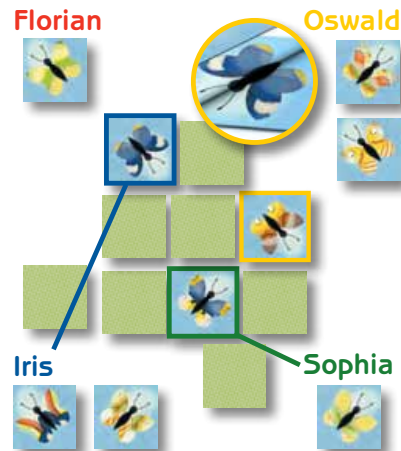
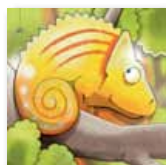


Abb. 5d: Nachdem auch seine linke Nachbarin Sophia nicht den gesuchten Schmetterling aufgedeckt hat, gelingt dies anschließend Iris. Sie bekommt den Schmetterling. Oswald gibt die Kamera an Sophia weiter, die nun die oberste Motivkarte des Stapels in die Kamera einsteckt.

Spielende und Sieger

Das Spiel endet, nachdem die letzte Schmetterlingskarte eingesammelt wurde. Sieger ist, wer die meisten Schmetterlinge besitzt. Es kann mehrere Sieger geben.

Abb. Übersicht aller Motivkarten und Schmetterlingskarten:



Motivkarte



Schmetterling 1



Schmetterling 2



Schmetterling 3



Schmetterling 4



Motivkarte



Schmetterling 1



Schmetterling 2



Schmetterling 3



Schmetterling 4



Motivkarte



Schmetterling 1



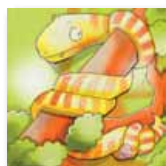
Schmetterling 2



Schmetterling 3



Schmetterling 4



Motivkarte



Schmetterling 1



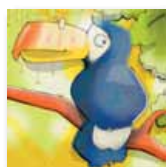
Schmetterling 2



Schmetterling 3



Schmetterling 4



Motivkarte



Schmetterling 1



Schmetterling 2



Schmetterling 3



Schmetterling 4

Lizenzgeber:



www.whitecastle.at

Autorin: Brigitte Pokornik

Illustration: Lena Hesse

Art.Nr.: 60 110 5038

Vertrieb in der Schweiz:

Carletto AG

Moosacherstraße 14

Postfach

CH-8820 Wädenswil

www.carletto.ch

© 2012 Zoch GmbH

Briener Str. 54 a

D-80333 München

www.zoch-verlag.com

www.facebook.com/zochspiele

www.twitter.com/Zoch_Spiele

Made in Germany



mimikri

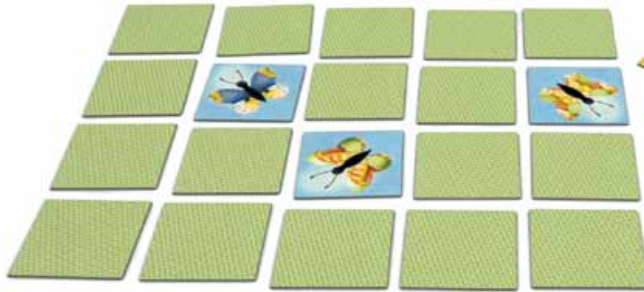


for 2-4 paradise butterflies
from 6 years and up
by Brigitte Pokornik

These butterflies can camouflage themselves pretty well! Fortunately, you have your special camera with you. Now you can find the places where the most beautiful butterflies have landed, and photograph the shimmering patterns on their wings! And if one of them happens to fly off, you have already caught it as a photograph, right?

Game Materials:

20 Butterfly cards



5 Subject cards



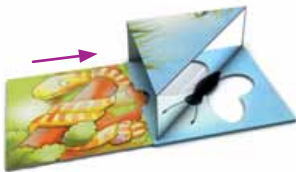
1 special camera
(folding box with
mirror face)

Object of the Game

The player who collects the most butterflies wins.

Set-up

Before you play for the first time, you should make yourself familiar with the game materials. Put a Subject card completely into the camera (illus. 1a). Now you see a butterfly (illus. 1b). There is exactly one Butterfly card showing this butterfly (illus. 1c). Can you find it?



Illus. 1a

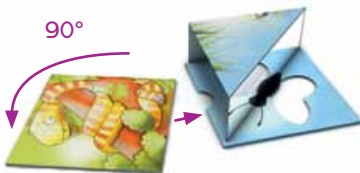


Illus. 1b



Illus. 1c

Good! Then you can take the Subject card out of the viewer and turn it once, 90 degrees (illus. 2a). If you put it back into the device now, you'll see a different butterfly (illus. 2b). This butterfly is also represented by exactly one Butterfly card (illus. 2c).



Illus. 2a



Illus. 2b

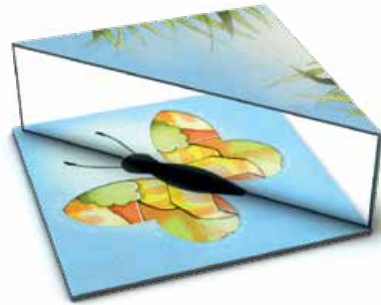


Illus. 2c



Later, when you're really good at it, you can play the game very well with all 5 Subject cards and 20 Butterfly cards. But first you should start with 4 Subject cards. To this end, take out one Subject card and the 4 corresponding Butterfly cards and put these cards back into the box! To make it easier, in the overview at the end of the game instructions you can see what Subject cards and butterflies belong together. Now shuffle the selected Subject cards and make a **face-down** pile.

After that, shuffle also the corresponding **Butterfly cards** and lay them out, one by one, **face down** in the **middle of the table**.



Illus. 3: If you look into the mirror of the special camera, you will also see the butterfly's second wing.

Course of the Game

1. Inserting a Subject card

Play proceeds in turn, clockwise. The player who has last seen a flying butterfly receives the special camera and begins the game. He picks the topmost Subject card from the pile and, visible to everybody, inserts it completely into the camera. Then he puts the camera on the table in such a way that all players can see the butterfly in it...

2. Looking for a butterfly

The player who inserted the Subject card into the camera begins. He reveals **one** Butterfly card in the hope of finding the butterfly showing in the camera.

Does the revealed card **not** show the butterfly the player is looking for? In this case, he leaves the card **face up** (and keeps the camera). Now, his left neighbor reveals **another** Butterfly card. You continue doing this in turn until one of you finally reveals the **correct butterfly**. This player puts the found butterfly **face up and well visible in front of him**. **Then you turn over again** all the other Butterfly cards revealed in the middle of the table. Take the Subject card out of the camera and put it aside face up. Only now is the camera passed on to the next player, clockwise. This player picks a new Subject card from the pile...

A little hint: Over the course of time, you may be able to memorize where specific butterflies are hiding. Then you try to insert the corresponding Subject card into the camera so that the camera shows this very butterfly. This way, you manage to reveal the correct Butterfly card immediately!



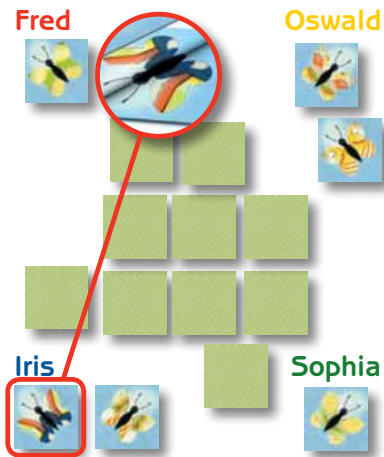
Illus. 4: This is the wanted butterfly! The player who has revealed it puts it down in front of him up.



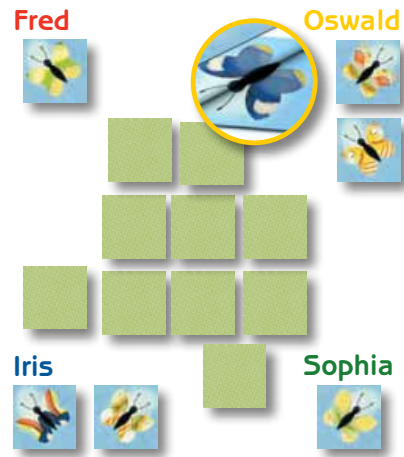
When all Subject cards have been played, they are reshuffled and put down as a face-down pile again.

From now on, when you insert the next Subject card, you have to **WATCH OUT CAREFULLY**: The camera **must** show a butterfly that **no player has put down yet in front of him!**

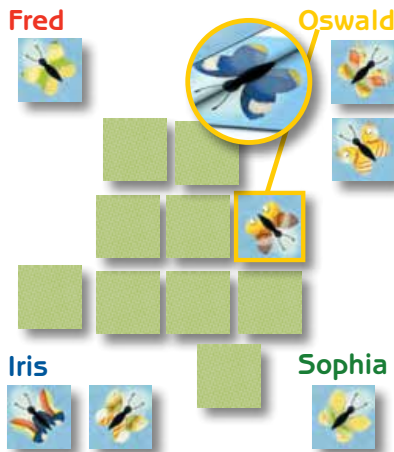
If you don't succeed, you have to pass the camera including the Subject card to your left neighbor. Now this player tries to insert the **same Subject card** in such a way that a butterfly comes up that nobody has collected yet. If he fails too, he passes the camera with **this Subject card**, and so on, in turn, until one of the players manages to show a butterfly in the camera that is still hidden in the middle of the table. Then this player starts looking for this very butterfly by revealing a card in the middle of the table (as described in Section 2, „Looking for a butterfly”).



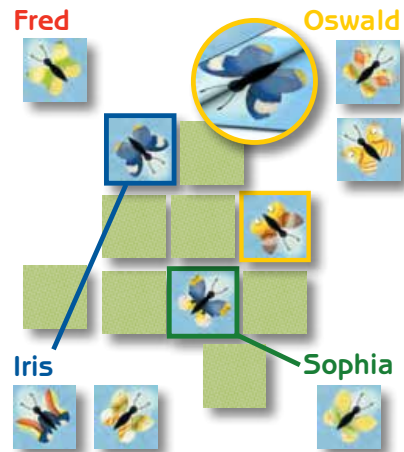
Illus. 5a: Fred has inserted the Subject card into the camera, but Iris has already collected the respective butterfly.



Illus. 5b: Fred passes the camera, including the inserted Subject card, to Oswald. Oswald re-inserts the Subject card differently. Well done: This is a butterfly that nobody has gotten yet! Oswald may reveal a card in the middle of the table in order to find this very butterfly.



Illus. 5c: Too bad! This is not the wanted butterfly. Oswald keeps the camera.

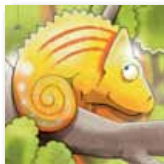


Illus. 5d: After his left neighbor, Sophia, has not revealed the wanted butterfly either, the next player, Iris, succeeds. She gets the butterfly. Oswald passes the camera on to Sophia who now inserts the topmost Subject card of the pile into the camera.

Ending and Winning the Game

The game ends after the last Butterfly card has been collected. The player who has the most butterflies wins. There can be more than one winner.

Illus.: Overview of all Subject cards and Butterfly cards



subject card



butterfly card 1



butterfly card 2



butterfly card 3



butterfly card 4



subject card



butterfly card 1



butterfly card 2



butterfly card 3



butterfly card 4



subject card



butterfly card 1



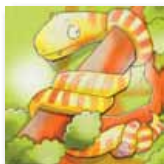
butterfly card 2



butterfly card 3



butterfly card 4



subject card



butterfly card 1



butterfly card 2



butterfly card 3



butterfly card 4



subject card



butterfly card 1



butterfly card 2



butterfly card 3



butterfly card 4

Licenser:



www.whitecastle.at

Designer: Brigitte Pokornik

Artist: Lena Hesse

English translation: Sybille & Bruce Whitehill, „Word for Wort“

Art.Nr.: 60 110 5038

Distribution in Switzerland:

Carletto AG

Moosacherstraße 14 Postfach

CH-8820 Wädenswil

www.carletto.ch

© 2012 Zoch GmbH

Briener Str. 54 a

D-80333 München

www.zoch-verlag.com

www.facebook.com/zochspiele

www.twitter.com/Zoch_Spiele

Made in Germany



mimikri

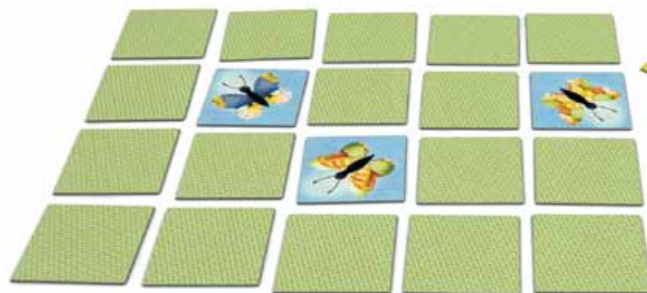
pour 2 à 4 papillons de paradis
à partir de 6 ans
de Brigitte Pokornik



Ces papillons sont bien cachés ! Heureusement que vous avez emmené votre appareil photo spécial. Vous pouvez ainsi découvrir où se sont posés les plus beaux spécimens et photographier les dessins scintillants sur leurs ailes ! Et si l'un d'eux venait à s'envoler... vous l'aviez déjà pris en photo, n'est-ce pas ?

Matériel de jeu

20 cartes Papillon



5 cartes Modèle



1 appareil photo spécial
(boîte pliée avec une surface miroir)

But du jeu

Celui qui rassemble le plus de papillons remporte la partie.

Préparation

Avant la première partie, il est conseillé de se familiariser avec le matériel. Insérez un modèle entièrement dans l'appareil photo (Illus. 1a). Vous voyez alors apparaître un papillon (Illus. 1b). Il existe une unique carte Papillon identique à ce papillon (Illus. 1c). La trouvez-vous ?...



Illus. 1a

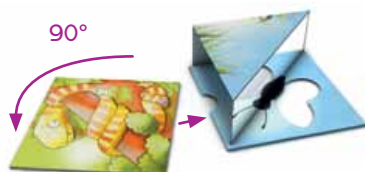


Illus. 1b



Illus. 1c

Bien ! Vous pouvez retirer le modèle de l'appareil et le tourner d'un quart de tour (de 90°) (Illus. 2a). Si vous la réinsérez maintenant dans l'appareil, vous voyez apparaître un autre papillon (Illus. 2b). Là aussi, il n'existe qu'une carte Papillon identique (Illus. 2c).



Illus. 2a



Illus. 2b



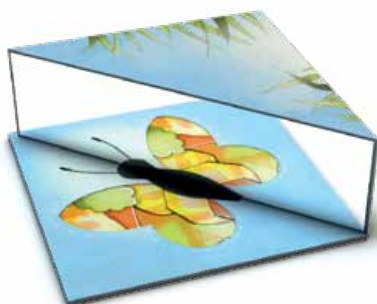
Illus. 2c



Bien sûr, il est possible de jouer sans problème avec les 5 modèles et les 20 cartes Papillon (plus tard, quand vous maîtriserez bien le jeu). Mais dans un premier temps, nous vous conseillons de ne jouer qu'avec 4 modèles. Laissez de côté 1 des modèles et les 4 cartes Papillon **correspondantes**.

Remettez-les dans la boîte. Pour vous aider, l'aperçu à la fin de la notice vous indique les modèles et cartes Papillon qui vont ensemble. Mélangez bien les **modèles** choisis et **empilez-les face cachée**.

Ensuite, mélangez également les **cartes Papillon correspondantes** et étalez-les **une par une** sur la table, **face cachée**.



Illus. 3 : Lorsque vous regardez dans le miroir de l'appareil photo spécial, vous découvrez également la deuxième aile du papillon.

Déroulement du jeu

1. Insertion d'un modèle

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier d'entre vous à avoir vu un papillon voler prend l'appareil photo et entame la partie. Il tire le modèle supérieur de la pile et l'insère complètement dans l'appareil, bien à la vue de tous les joueurs. Il pose ensuite l'appareil sur la table de manière à ce que tous les joueurs puissent voir le papillon à l'intérieur.

2. Chasse au papillon

Le joueur qui a inséré le modèle dans l'appareil photo commence. Il retourne une carte Papillon en espérant trouver celui visible dans l'appareil.

Si la carte retournée ne correspond pas au papillon recherché, le joueur laisse la carte **face visible** (et garde l'appareil photo). Son voisin de gauche retourne alors **une nouvelle** carte Papillon. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un de vous retourne le **bon papillon**. Ce joueur place alors le papillon trouvé **face visible, bien en évidence, devant lui**. Toutes les autres cartes Papillon retournées au milieu de la table sont **remises face cachée**. Le modèle est retiré de l'appareil photo et mis de côté, face visible. Ce n'est que maintenant que l'appareil passe dans les mains du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce joueur tire un nouveau modèle de la pile...

***Petite astuce :** Au fil de la partie, tu peux mémoriser où se cachent certains papillons particuliers. Essaie alors d'insérer le modèle correspondant dans l'appareil photo de telle manière que ce papillon précis apparaisse. Cela te permet de retourner immédiatement la bonne carte Papillon !*

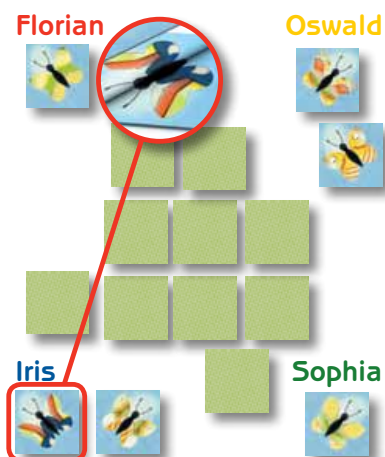


Illus. 4 : C'est bien le papillon recherché ! Celui qui l'a trouvé le place face visible devant lui.

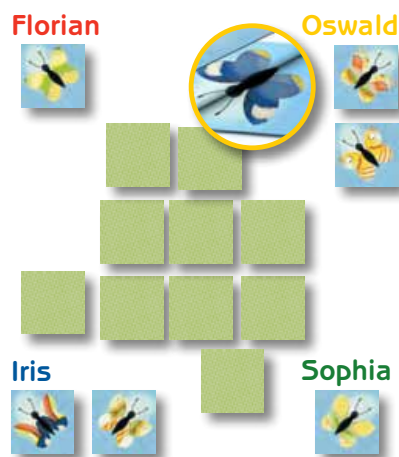


Une fois que tous les modèles ont été utilisés, remélangez-les pour former une nouvelle pile face cachée.

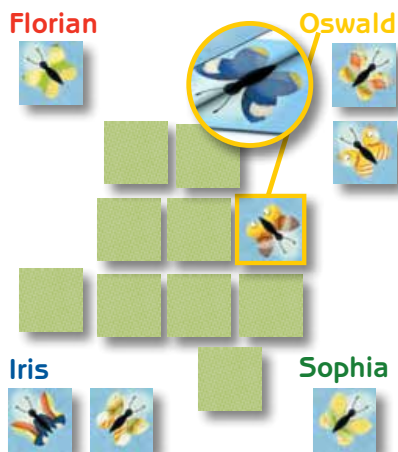
À partir de maintenant, vous devrez faire **PARTICULIÈREMENT ATTENTION** au moment d'insérer le (prochain) modèle : dans l'appareil photo **doit obligatoirement** apparaître un papillon **que personne ne possède déjà devant lui** ! Si un joueur n'y arrive pas, il passe l'appareil **ainsi que le modèle** à son voisin de gauche. À son tour, ce joueur essaye d'insérer **ce même modèle** pour faire apparaître un papillon que personne n'a encore « attrapé » devant lui. S'il n'y parvient pas non plus, il passe à son tour l'appareil photo et ce modèle au joueur suivant jusqu'à ce que l'un d'entre vous réussisse à faire apparaître un papillon qui se cache encore au centre de la table. Ce joueur commence par chercher ce papillon précis en retournant une carte au milieu de la table (comme expliqué dans le paragraphe 2 « Chasse au papillon »).



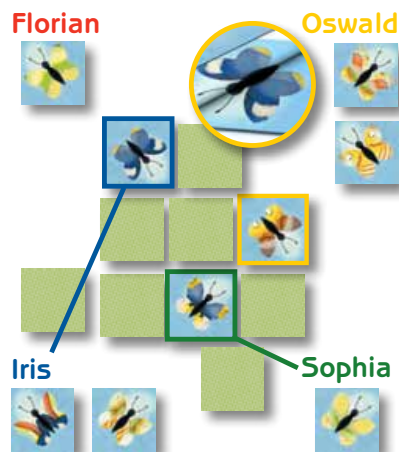
Illus. 5a : Florian a inséré le modèle dans l'appareil photo mais Iris possède déjà le papillon qui apparaît.



Illus. 5b : Florian passe l'appareil avec le modèle à Oswald. Oswald insère le même modèle autrement. Bien joué : personne ne possède encore ce papillon ! Oswald peut retourner une carte au milieu de la table pour tenter de trouver ce papillon.



Illus. 5c : Dommage ! Ça n'est pas le papillon recherché. Oswald garde l'appareil photo.

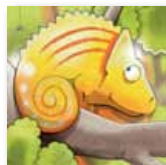


Illus. 5d : Après que Sophia, sa voisine de gauche, n'a pas non plus réussi à trouver le papillon recherché, c'est Iris qui y parvient. Elle gagne le papillon. Oswald passe l'appareil photo à Sophia, qui insère le modèle supérieur de la pile à l'intérieur.

Fin de la partie et vainqueur

La partie s'arrête lorsque la dernière carte Papillon a été gagnée. Le vainqueur est celui qui possède le plus de papillons. Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.

Aperçu des modèles et des cartes Papillon



modèle



papillon 1



papillon 2



papillon 3



papillon 4



modèle



papillon 1



papillon 2



papillon 3



papillon 4



modèle



papillon 1



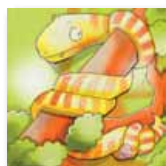
papillon 2



papillon 3



papillon 4



modèle



papillon 1



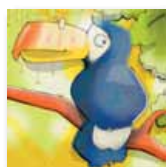
papillon 2



papillon 3



papillon 4



modèle



papillon 1



papillon 2



papillon 3



papillon 4

Breveté :



www.whitecastle.at

Auteure : Brigitte Pokornik
Illustrations : Lena Hesse

Distribution suisse : Carletto AG
Moosacherstraße 14, Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

Traduction : Eric Bouret
Art.Nr.: 60 110 5038

© 2012 Zoch GmbH
Brienner Str. 54 a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele
Made in Germany



mimikri

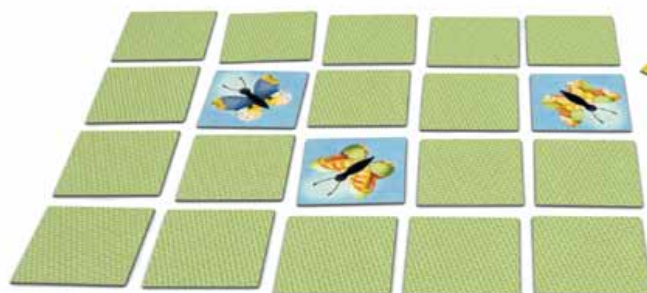


per 2-4 farfalle paradiso
a partire da 6 anni
di Brigitte Pokornik

Queste farfalle si sono nascoste veramente bene! Per fortuna avete con voi la vostra macchina fotografica speciale. Ora potete trovare i luoghi nei quali si sono posate le farfalle più meravigliose e potete fotografare le loro coloratissime ali! E se una dovesse proprio scappare via, l'avrete almeno immortalata in una foto, giusto??

Materiale del gioco:

20 carte (con) farfalla



5 carte (con) immagine



1 macchina
fotografica speciale
(scatoletta con specchietto)

Scopo del gioco

Chi colleziona il maggior numero di farfalle, vince.

Preparazione del gioco

Prima di iniziare a giocare, meglio fare qualche prova. Inserite una carta immagine nella macchina fotografica. (Fig. 1a) Ora vedete una farfalla. (Fig. 1b) C'è una carta farfalla che mostra esattamente questa farfalla. (Fig. 1c) La trovate?



Fig. 1a



Fig. 1b



Fig. 1c

Bene, ora potete estrarre la carta immagine dalla macchinetta e girarla di 90 gradi (Fig. 2a) . Se ora la inserite di nuovo nella macchina fotografica, vedrete un'altra farfalla (Fig. 2b). Anche per questa esiste una carta farfalla corrispondente (Fig. 2c).

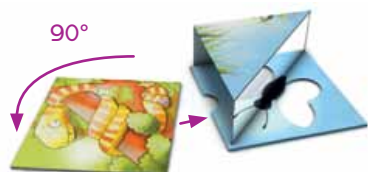


Fig. 2a



Fig. 2b



Fig. 2c



Potrete (quando sarete diventati esperti del gioco) benissimo giocare con tutte e cinque le carte immagine e le 20 carte farfalla. Ma prima meglio iniziare con 4 carte immagine. Togliete, perciò, una carta immagine e le 4 **relative** carte farfalla. Riponetele nella scatola! Alla fine del regolamento del gioco troverete, nel quadro riassuntivo, tutte le farfalle e le loro rispettive carte immagine. Ora mischiate le **carte immagine** scelte e fatene un **mazzo coperto**. Dopodiché mischiate anche le **corrispondenti carte farfalla** e mettetele, **una alla volta e coperte**, **in mezzo al tavolo**.

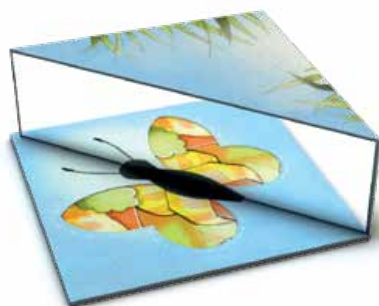


Fig.3: Quando guardate nello specchio della macchina fotografica, vedrete anche la seconda ala della farfalla.

Svolgimento del gioco

1. Inserire carta immagine

Giocate uno alla volta, in senso orario. Chi di voi ha, per ultimo, visto svolazzare una farfalla, riceve la macchina fotografica e inizia il gioco. Prende la prima carta immagine dal mazzo e, mostrandola a tutti, la inserisce nella macchina fotografica. Quindi pone la macchina fotografica sul tavolo in modo che tutti i giocatori possano vedere la farfalla...

2. Cercare la farfalla

Il giocatore che ha inserito la carta immagine nella macchina fotografica, inizia il gioco. Scopre **una** delle carte farfalla per trovare la farfalla che si vede nella macchinetta.

La carta scoperta **non** mostra la farfalla in questione? Allora il **giocatore** lascia la carta **scoperta** (e tiene la macchina fotografica). Ora il **giocatore** alla sua sinistra scopre un'altra carta farfalla. Continuate così, uno alla volta, finché uno di voi riuscirà a scoprire la **farfalla giusta**. Chi trova la farfalla giusta la metterà, **scoperta e ben visibile** per tutti, davanti a sé sul tavolo. **Ricoprite** tutte le altre carte scoperte che avevate messo sul tavolo. Togliete la carta immagine dalla macchina fotografica e mettetela, scoperta, sul tavolo. Solo ora la macchina fotografica va al prossimo giocatore, in senso orario. Questo giocatore prende una nuova carta immagine dal mazzo...

Un piccolo consiglio: con l'allenamento potrai memorizzare dove si nascondono certe farfalle. Allora potrai provare ad inserire la relativa carta immagine nella macchina fotografica, in modo che essa mostri proprio quella farfalla. In questo modo riuscirai a scoprire subito la giusta carta farfalla!



Fig. 4: Ecco la farfalla in questione! Chi l'ha scoperta, la mette davanti a sé.

In caso fossero state giocate tutte le carte con immagine, mischiatele e rifatene un mazzo coperto.

D'ora in poi dovrete fare **MOLTA ATTENZIONE** quando inserite la (prossima) carta con immagine: Nella macchina fotografica **deve** apparire una farfalla che nessun giocatore ha ancora messo davanti a sé! Se un giocatore non dovesse riuscirci, dovrà dare la macchina fotografica, **insieme alla carta immagine**, al giocatore alla sua sinistra. Ora questo giocatore tenterà di inserire la **stessa carta immagine** in modo che appaia una farfalla che nessuno degli altri ha già "collezionato". Se anche lui, però, non ci riesce, la macchina fotografica con **questa** carta immagine passerà da un giocatore all'altro finché uno non riuscirà a rendere visibile una farfalla che è ancora nascosta sul tavolo. Questo giocatore ora inizierà a cercare proprio questa farfalla, scoprendo una carta dal mazzo sul tavolo (come descritto al punto 2. "Cercare la farfalla".)

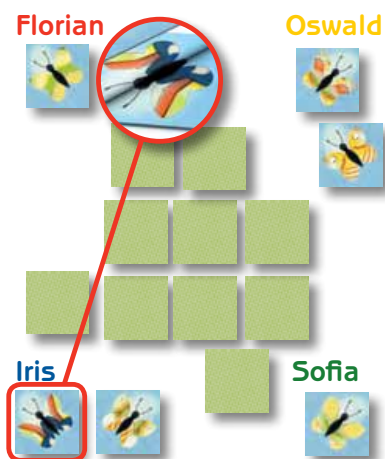


Fig. 5a.: Florian ha inserito la carta immagine nella macchina fotografica, ma Iris ha già collezionato la farfalla che appare.



Fig. 5b: Florian dà la macchina fotografica, con la carta immagine già inserita, ad Oswald. Oswald riposiziona la carta nella macchina. Ben fatto: Questa farfalla non l'ha ancora nessuno! Oswald può scoprire una carta del mazzo coperto in tavola, per trovare la farfalla dell'immagine.

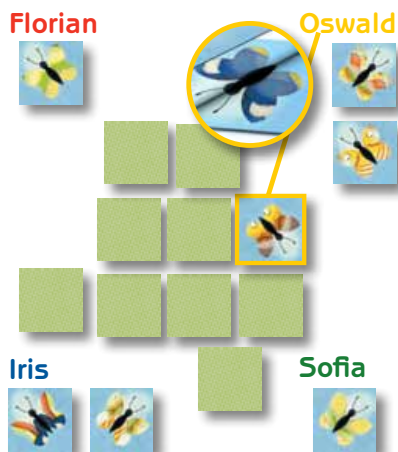


Fig. 5c: Peccato! Questa non è la farfalla cercata! Oswald si tiene la macchina fotografica.

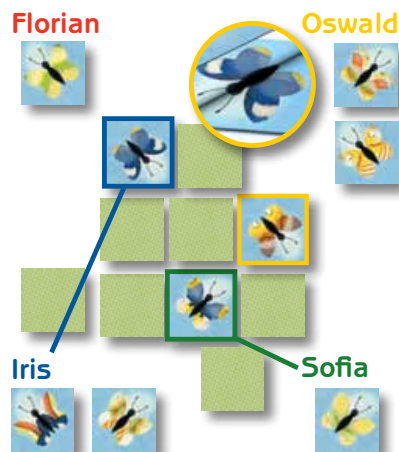
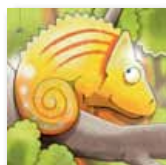


Fig. 5d: Dopo che nemmeno Sofia, alla sua sinistra, ha scoperto la farfalla cercata, ci riesce, però, Iris. Riceve la farfalla. Oswald dà la macchina fotografica a Sofia che inserisce la prima carta immagine del mazzo in mezzo al tavolo.

Fine del gioco e vincitore

Il gioco finisce quando è stata collezionata l'ultima carta farfalla. Il vincitore è colui che ha il maggior numero di farfalle. Ci possono essere più vincitori.

Fig. Tutte le carte immagine e carte farfalla



immagine



farfalla 1



farfalla 2



farfalla 3



farfalla 4



immagine



farfalla 1



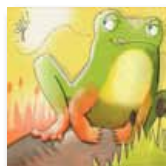
farfalla 2



farfalla 3



farfalla 4



immagine



farfalla 1



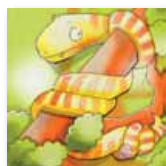
farfalla 2



farfalla 3



farfalla 4



immagine



farfalla 1



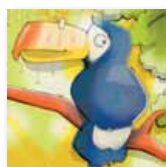
farfalla 2



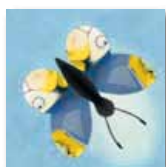
farfalla 3



farfalla 4



immagine



farfalla 1



farfalla 2



farfalla 3



farfalla 4

Licenza:



www.whitecastle.at

Autore: Brigitte Pokornik

Illustrazioni: Lena Hesse

Art.Nr.: 60 110 5038

Distribuzione in Svizzera:
Carletto AG
Moosacherstraße 14, Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

Traduzione: Monja Reichert

© 2012 Zoch GmbH
Brienner Str. 54 a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele
Made in Germany

