

# Przewrotne MOTYLKI



Zobacz instrukcję  
video na YouTube  
na kanale  
Lucrum Games!

Gra dla 2-4 graczy w wieku od 5 do 105 lat!

Słońce, ciepły wietrzyk i nieliczne chmurki galopujące po błękitnym niebie. Nad skapaną w słońcu kwiecistą łąką niestrudzenie fruwać piękne motylki. Ale nie takie zwyczajne, lecz PRZEWROTNE MOTYLKI z wielobarwnymi skrzydełkami!

To prawdziwy raj dla badaczy motyli takich jak Ty. Raj, ale także wyzwanie! Rozpoznanie poszczególnych gatunków nieustannie przelatujących z miejsca na miejsce kolorowych motylków wcale nie będzie proste. Nie martwisz się jednak, bo jesteś pewny, że ZŁAPIESZ JE WSZYSTKIE. Podobnie jednak myślą inni badacze... Kto z Was okaże się szybszy?

## ZAWARTOŚĆ

4 planszетки łąki,  
42 karty motylków.



## CEL GRY

Przewracaj skrzydełka na swojej planszette łąki poszukując motylków wskazanych na kartach. Jeżeli znajdziesz motylka przed innymi graczami, zdobywasz kartę. Posiadanie największej liczby kart spośród wszystkich graczy zapewni Ci zwycięstwo!

## PLANSZETKI ŁĄKI

Na każdej planszette łąki widnieje 8 motylków. Przewracając skrzydełka planszетки możesz odkryć więcej rodzajów motylków o rozmaitych kombinacjach kolorów.

**Przykład:** Jeżeli przewrócisz do góry skrzydełko z prawego górnego rogu planszетки (ilustracja 1) odkryjesz 3 nowe motylki (ilustracja 2):



Zauważ, że przewracając skrzydełko z prawego górnego rogu planszетки w dół, odkryjesz 3 zupełnie nowe motylki.



## PRZYGOTOWANIE GRY

Rozdaj każdemu graczowi planszетkę łąki. Następnie potasuj talię kart motylków, wylosuj **13** z nich i ułóż je w stos. Resztę kart odłóż na bok. Nie będą potrzebne w tej rozgrywce (chyba, że dojdzie do remisu, patrz: „Koniec gry”).

Na każdej z kart, na jednej ze stron, widoczny jest 1 motylek (**poziom łatwy**), zaś na odwrocie 2 lub 3 motylki (**poziom trudny**).

**Pierwszą grę zalecamy rozegrać na poziomie łatwym.** Upewnij się, że wszystkie karty motylków w stosie ułożone są w taki sposób, że na wierzchu widnieją 2 lub 3 motylki (zaś na zakrytym odwrocie znajduje się 1 motylek).



**Uwaga:** Jeżeli na karcie motylka widoczny jest kwiatek, oznacza to, że poszukiwany motylek występuje na planszетce łąki więcej niż raz. Innymi słowy możliwe jest więcej niż jedno prawidłowe rozwiązanie. Pozostałe motylki występują na planszетce łąki tylko jednokrotnie.

## PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna gracz ubrany najbardziej kolorowo. Odwraca on wierzchnią kartę ze stosu kart motylków. To sygnał startowy: każdy z graczy stara się teraz jak najszybciej odnaleźć na swojej planszетce motylka widocznego na odkrytej karcie. Pierwszy gracz, który tego dokona, głośno krzyczy „MAM GO” (ewentualnie „MAM JE”, jeżeli motylków jest więcej) i demonstruje rozwiązanie współgraczom.

Jeżeli przedstawione przez Ciebie rozwiązanie jest prawidłowe, kładziesz kartę przed sobą. Każda zebrana w ten sposób karta da Ci **punkt zwycięstwa** na koniec gry. Jeżeli jednak wskazany przez Ciebie motylek **NIE** jest poszukiwanym motylkiem (nie pasuje do motylka widocznego na karcie), nie możesz zachować karty. Odłóż ją na spód stosu kart motylków. Dodatkowo, jeżeli zdobyłeś jakieś

karty wcześniej, w ramach kary musisz odłożyć jedną ze zdobytych kart na spód stosu kart motylków. Niezależnie od tego, czy wskazałeś prawidłowe rozwiązanie, czy nie, odwróć kolejną wierzchnią kartę ze stosu kart motylków. Kontynuujcie grę.

**Uwaga:** Przyglądaj się dokładnie motylkom na swojej planszетce. Musisz wskazać motylka, którego **skrzydełka dokładnie pasują kolorystycznie** do motylka widocznego na karcie. Jeżeli wskazałeś motylka o **odwróconych** kolorach (kolor lewego skrzydełka wskazanego przez Ciebie motylka pasuje do prawego skrzydełka motylka na karcie, a prawy do lewego), to takie rozwiązanie jest **błędne!**

**W grze na poziomie trudnym** wszystkie karty motylków w stosie ułożone są w taki sposób, że na wierzchu widnieje 1 motylek. Starasz się jako pierwszy odnaleźć poszukiwaną kombinację motylków. Oznacza to, że **musisz wskazać na swojej planszетce 2 albo 3 motylki** widniejące na karcie. Wszystkie motylki z karty muszą być widoczne na Twojej planszетce **JEDNOCZEŚNIE**.

## KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, w którym wszystkie **13** kart motylków ze stosu zostanie zebrane przez graczy. Policzcie kto zebrał najwięcej kart. Ten gracz otrzymuje tytuł **Lepidopterologa** (badacza motyli) i **zostaje zwycięzcą!**

**W przypadku remisu** w liczbie zebranych kart (w grze na poziomie trudnym) wygrywa ten spośród remisujących graczy, który posiada **najwięcej motylków** na zebranych kartach. Jeżeli w ten sposób nie uda się rozstrzygnąć remisu (lub jeżeli zremisowaliście grę na poziomie łatwym), remisujący gracze dobierają jedną kartę motylków spośród kart, które nie brały udziału w grze. Odkrywają ją i na normalnych zasadach próbują odnaleźć motylki (motylka) widniejące na karcie. Pierwszy gracz, który tego dokona, rozstrzyga remis na swoją korzyść.

© 2016 HUCH! & friends

**Autor:** Martin Nedergaard Andersen • **Ilustracje:** fiore-gmbh.de

**Projekt:** Sabine Kondirolli, HUCH! & friends

**Tłumaczenie:** Łukasz Gralak

**Producent:** Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg, NIEMCY

www.hutter-trade.com

**Dystrybucja:** Wydawnictwo Lucrum

**Zamówienia hurtowe:** lucrum@lucrum.pl, tel. 33 812 69 90

**Dołącz do nas:** [f /lucrumgames](https://www.facebook.com/lucrumgames)

[www.lucrumgames.pl](http://www.lucrumgames.pl)

**Uwaga!** Gra zawiera małe elementy mogące spowodować ryzyko zadławienia i nie jest przeznaczona dla dzieci poniżej 3 roku życia.

**LG** LUCRUM  
GAMES

& friends  
**HUCH!**