SCHMETTERLINGE SCHÄTZEN

Spieler: 1-6
Alter: ab 6 Jahren
Dauer: 15 Minuten

Zum Video der Spielanleitung:

Jede Menge Schmetterlinge! Auf 78 Karten tummeln sich unterschiedlich viele Schmetterlinge.

Ziel des Spiels: Legt in 4 Phasen eine vorgegebene Anzahl von Karten in der richtigen Reihenfolge aus. Diskutiert gemeinsam darüber, welche Karte wohin gelegt werden muss. Am Ende aber hat der Admiral die letzte Entscheidung. Außerdem gibt es noch ein paar andere Fragen zu beantworten. Wie gut seid ihr? Die Herausforderung wird mit jedem Level größer.

Spielmaterial

78 Schmetterlingskarten



25 Chips



8 Holzsteine



8 Fragekarten



1 Wertungstabelle



1 Tauschplättchen



Vorbereitung

1. *Mischt die Schmetterlingskarten und legt den Stapel **mit der Schmetterlingsseite nach oben**.*
2. *Legt die Chips griffbereit zur Seite. Mischt die 8 Fragekarten und legt sie **mit der Rückseite nach oben** neben die Chips.*
3. *Legt die Wertungstabelle an die Seite und die 8 Holzwürfel daneben.*
4. *Wer zuletzt einen Schmetterling gesehen hat, wird Admiral und beginnt die Runde. Er bekommt das Admiralsset: Das besteht immer aus den gewonnenen Chips (Das Startguthaben beträgt 2 Chips), dem Tauschplättchen und dem gemischten Kartenstapel. Der Admiral nimmt sich zu Beginn jeder Runde die oberste Fragekarte.*

So geht`s los

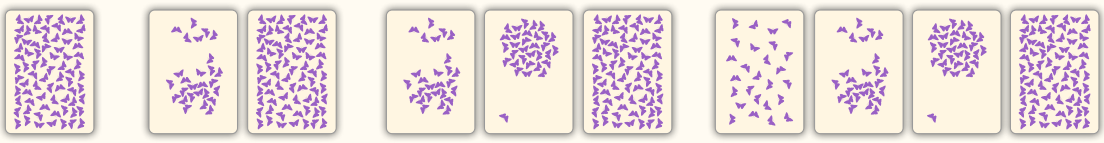
DER ADMIRAL VERTEILT DIE KARTEN, VERWALTET UND ENTSCHEIDET

Das Spiel beginnt bei Level-1. Der Admiral übernimmt für dieses Level die Organisation und ist letztendlich auch die entscheidende Person. Euer Startguthaben sind 2 Chips. Der Admiral nimmt in Level-1 die obersten 4 Karten vom Stapel mit den Schmetterlingskarten und verteilt sie im Uhrzeigersinn unter den Mitspielern, beginnend bei sich selbst. Dadurch hat nicht jeder unbedingt die gleiche Anzahl an Schmetterlingskarten.
Achtung: Vor der Abrechnung darf niemand die Kartenseite mit der Lösungszahl sehen. Deshalb legt ihr die Karten besser mit der Schmetterlingsseite nach oben vor euch auf den Tisch, statt sie auf die Hand zu nehmen. Der Admiral wechselt bei jedem Level im Uhrzeigersinn eine Person nach links.

Level-1:	**4** Karten
Level-2:	**5** Karten
Level-3:	**6** Karten
Level-4:	**7** Karten
Level-5:	**8** Karten
Level-6:	**9** Karten
Level-7:	**10** Karten
Level-8:	**11** Karten

Phase 1:

Der Admiral legt eine seiner Karten **mit der Schmetterlingsseite nach oben** in die Tischmitte. Der nächste Spieler legt nun ebenfalls eine seiner Karten, entweder links (absteigend) oder rechts (aufsteigend) daneben, je nachdem, ob er glaubt, ob mehr oder weniger Schmetterlinge auf seiner Karte sind. Eine Karte kann auch zwischen 2 Karten abgelegt werden. Das geht reihum, bis alle Karten abgelegt sind. Jeder Spieler entscheidet dabei völlig selbstständig. Diskussionen sind in dieser Phase verboten, ihr solltet hier nicht zu viel Zeit verbrauchen. Die Positionierung der Karten ist noch nicht endgültig. Tipp: Habt ihr mehrere Karten zur Auswahl, legt am besten die Karte, die im Augenblick am leichtesten zu positionieren ist.



Der Admiral legt diese Karte auf den Tisch.

Die Person links neben dem Admiral legt ihre Karte links daneben, weil sie glaubt, dass auf ihrer Karte weniger Schmetterlinge sind.

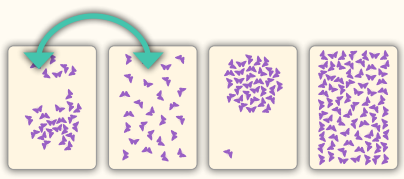
Weiter zur nächsten Person im Uhrzeigersinn. Sie legt ihre Karte zwischen die beiden Karten.

Die wiederum nächste Person an der Reihe legt ihre Karte ganz links, weil sie denkt, dass darauf die wenigsten Schmetterlinge sind.



Phase 2:

Jetzt folgt die Diskussionsrunde. Diskutiert über die richtige Positionierung der Karten. Jeder kann versuchen, den Admiral davon zu überzeugen, Karten zu vertauschen. Der Admiral hat die letzte Entscheidung, nur er darf in dieser Phase die Karten berühren. Er kann die Karten positionieren, wie er will, unabhängig davon, was die anderen ihm sagen. In unserem Beispiel rechts ist der Admiral überzeugt worden, die ersten beiden Karten zu tauschen.



Der Admiral hat die 1. Karte an die 2. Stelle gelegt.

ÜBERZEUGE DEN ADMIRAL. NUR ER DARF JETZT DIE KARTEN BERÜHREN.



Seid ihr euch unsicher bei der richtigen Positionierung von 2 Karten, diskutiert darüber, ob ihr euer Tauschplättchen einsetzen wollt. Wenn ihr das macht, dürft ihr die beiden Karten jetzt sofort umdrehen und kontrollieren. Sind sie richtig, lasst sie liegen. Sind sie falsch, dürft ihr diese beiden Karten vertauschen. Dreht sie dann aber wieder um, mit der Schmetterlingsseite nach oben. Das dürft ihr im gesamten Spiel aber nur 1 mal machen. Auch hier entscheidet der Admiral. Das Tauschplättchen kommt nach dem Gebrauch sofort aus dem Spiel, auch wenn die Karten richtig lagen. Eine Kontrolle zur richtigen Zeit, kann euch auch bei den Fragekarten helfen.

Phase 3:

Es gibt 8 Fragekarten. In jeder Runde nimmt der Admiral die oberste Fragekarte offen in sein Set. Beantwortet ihr die Frage richtig, gibt´s zusätzliche Chips. Wenn ihr die Frage beantworten wollt, macht das direkt nach Phase 2. Ihr müsst die Fragekarte aber nicht sofort beantworten. Der Admiral kann sie einfach in seinem Admiralsset liegen lassen. Ihr könnt sie auch in einem späteren Level beantworten. Es ist also möglich, in einem Level auch mehrere Fragekarten zu beantworten. **Mehr als 3 Fragekarten dürft ihr aber niemals im Set haben.** Auch hier sind Diskussionen erwünscht, es entscheidet aber der Admiral. Spielt ihr eine Fragekarte, legt sie entsprechend aus (siehe Grafik). Eine gespielte Fragekarte kommt nach der Auflösung aus dem Spiel. Beachtet, dass es bei den Fragekarten keine Rolle spielt, ob die Karten auch in der Reihe richtig liegen.



Bei diesen 3 Fragekarten müsst ihr 2 nebeneinander liegende Karten finden, die die darauf stehende Anforderung erfüllen. Es spielt keine Rolle, wenn eine der beiden Karten später bei der Abrechnung korrigiert werden muss.



Welche Karte liefert die korrekte Antwort? Bei der 1. Fragekarte kann es möglicherweise 2 Lösungen (z.B. 64/68) geben. Das ist beides richtig.



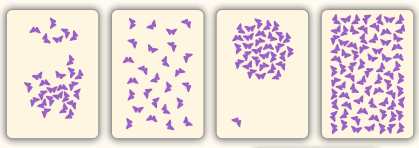
Ihr dürft eine beliebige Karte aus der Reihe weglegen. Ihr verkleinert die Reihe also um 1 Karte.



Spielt die Karte, wenn ihr glaubt, dass die ganze Reihe stimmt. Diese Karte ist besonders wertvoll bei Level 8.

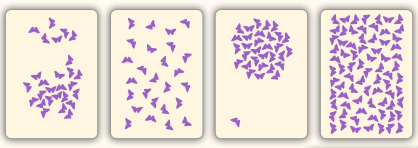


Zieht eine zufällige Karte vom Stapel. Welche Karte liefert die korrekte Antwort? Auch hier kann es 2 Lösungen geben.



Ihr legt die Fragekarte zwischen 2 Karten, weil ihr glaubt, dass diese 2 Karten eine Differenz von größer 10 haben. Stimmt das beim Aufdecken, gibt's 1 Chip.





Ihr legt die Fragekarte direkt unter eine Karte, weil ihr glaubt, dass diese Karte näher an der 66 ist, als alle anderen Karten. Stimmt das beim Aufdecken, gibt's 1 Chip.



IN LEVEL-8 GIBT ES SOGAR 2 CHIPS

Phase 4:

Nun folgt die Abrechnung. Der Admiral deckt die Karten von links nach rechts langsam auf. Auf der Rückseite jeder Karte steht die korrekte Schmetterlingsanzahl.



Stimmt die ganze Reihe, habt ihr einen Chip gewonnen. In **Level-8**, bringt euch die korrekte Reihe sogar 2 Chips. Auch wenn ihr dabei die *Ihr dürft eine Karte entfernen*-Fragekarte benutzt habt. Der Admiral nimmt die erhaltenen Chips immer in sein Set.



Mit Aufdecken der 26 ist ein Fehler erkennbar. Er wird sofort korrigiert. Die 26 wird vor die 27 gelegt. Auf eine korrigierte Karte kommt immer ein Chip aus dem Admiralsset. Dieser ist verloren und kommt nach Aufdeckung aller Karten aus dem Spiel.



Hier liegt die 29 sogar um 2 Karten falsch. Bei der Korrektur werden auf die Karte deshalb 2 Chips aus dem Guthaben gelegt. Je größer der Fehler, umso mehr Chips verliert ihr.

Könnt ihr eine korrigierte Karte nicht mit einem Chip belegen, weil ihr keinen mehr habt, ist das Spiel sofort verloren.

2 AUFEINANDER FOLGENDE ZAHLEN KORREKT – SOFORTIGER CHIPGEWINN



Habt ihr 2 Karten mit 2 aufeinander folgenden Zahlen in der richtigen Reihenfolge direkt hintereinander aufgedeckt, dürft ihr euch jedes Mal sofort einen Chip nehmen. Der Admiral legt diesen Chip zu den anderen Chips im Admiralsset. Habt ihr z.B. 3 Karten mit aufeinander folgenden Zahlen richtig gelegt, habt ihr so 2 Chips gewonnen.

Den Chip gibt es nur, wenn beide Karten nicht durch eine Korrektur zueinander gekommen sind.

DER ADMIRAL WECHSELT NACH JEDEM LEVEL

Seid ihr nach Level-1 noch im Spiel, macht ihr euch an Level-2. Die Karten von Level-1 kommen ganz aus dem Spiel. Der neue Admiral ist nun die Person, die im Uhrzeigersinn neben dem letzten Admiral sitzt. Bei Level-2 müsst ihr 5 Karten verteilen. Danach folgt Level-3 usw. Level-8 ist das letzte und schwierigste Level und wird mit 11 Karten gespielt.

Auswertung

Eure Bewertung könnt ihr auf der Wertungstabelle erkennen. Nach jedem Level, zählt der Admiral als seine letzte Aktion das Chips-Guthaben und markiert das aktuelle Ergebnis mit einem Holzwürfel auf der Tabelle. In unserem Beispiel rechts, habt ihr gerade das 4. Level mit 7 Karten hinter euch. Ihr habt 8 Chips in eurem Guthaben und habt im Augenblick die Wertung: **Riesentalent**. Nach dem Spiel erkennt ihr an eurem letzten Marker, dem 8. Marker, euer Gesamtergebnis. Wie euer Ergebnis im Verlauf war, **seht** ihr dann an der Verlaufskurve. Seid ihr gut gestartet, hattet ihr Schwächen in der Mitte, habt ihr zum Ende hin aufgeholt...?

EUER ERGEBNIS

KARTEN →	LEVEL – 1 4	LEVEL – 2 5	LEVEL – 3 6	LEVEL – 4 7	LEVEL – 5 8	LEVEL – 6 9	LEVEL – 7 10	LEVEL – 8 11
LEGENDE				11+	13+	15+	17+	21+
WELTKLASSE			9+	10	12	13–14	14–16	14–20
ÜBERFLIEGER		7+	8	9	10–11	11–12	12–13	12–13
RIESENTALENT	4+	6	7	8	9	10	10–11	10–11
TOP	8	5	6	7	7–8	8–9	8–9	8–9
GUT DRAUF	2	4	4–5	5–6	6	6–7	5–7	5–7
OK	1	2	2–3	3–4	4–5	4–5	3–4	3–4
AUSER FORM	0	0–1	0–1	0–2	0–3	0–3	0–2	0–2

arsEdition

© 2025 arsEdition GmbH
Friedrichstraße 9, D-80801 München
arsedition.de/service
Alle Rechte vorbehalten
Spieleautor: Thomas Sing
Grafik: Fiore GmbH
GTIN 40-14489-13829-7
Wir behalten uns die Nutzung unserer Inhalte für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor.
www.arsedition.de



Ich hatte schon immer ein Faible für kooperative Spiele und für die Kunst des Abschätzens. Beides konnte ich in bei „Schmetterlinge Schätzen" zusammenführen. – Thomas Sing