

✿ Piotr Silka

✿ Justyna Hołubowska-Chrzęszczak



KOTEK i motylki



6+
wiek

10-15
min

2-6
graczy

Podczas poszukiwań trop Gucia prowadzi Was na łąkę. Nic dziwnego, że ciekawski i psotny kotek biega tu pośród traw, skoro dookoła lata tyle wspaniałych motyli, że sami nie możecie oderwać od nich wzroku. Jest ich tak dużo, że policzenie ich wszystkich wydaje się niemożliwe. Kto z Was okaże się sprytniejszy i bardziej spostrzegawczy? Przekonajcie się!

ELEMENTY GRY

50 kart Motyli



5 kart
Specjalnych



31 żetonów
Kwiatów



10 żetonów
Motyli



+ 1 żeton
zapasowy

drewniana
figurka
Gucia



CEL GRY

Gracze liczą motyle pojawiające się na **odkrywanych kartach Motyli**, a następnie **zaklepują żeton Kwiatów** z odpowiednim wynikiem. Dzięki prawidłowym obliczeniom mogą zdobyć kartę. Wygrywa gracz, który na koniec gry będzie miał **najwięcej kart Motyli**.

PRZYGOTOWANIE GRY


1. Przygotujcie **karty Motyli** oraz **żetony Kwiatów** w zależności od liczby graczy:



Liczba motyli
na karcie






Oznaczenia,
służące do
przygotowania
talii na odpow-
iednią liczbę
graczy






2 graczy – karty Motyli oznaczone symbolem  oraz żetony Kwiatów od 1 do 15.

3 graczy – karty Motyli oznaczone symbolami  i  oraz żetony Kwiatów od 1 do 15.

4 graczy – karty Motyli oznaczone symbolami ,  i  oraz żetony Kwiatów od 1 do 20.

5 i 6 graczy – **wszystkie** karty Motyli i żetony Kwiatów od 1 do 30.

Uwaga! Żeton  używany jest tylko w wariantcie *Stokrotka*.

2. Figurkę Gucia postawcie na środku stołu . Dookoła niej rozłóżcie żetony Kwiatów , tak aby wszyscy gracze mieli do nich łatwy dostęp. Przygotowane karty Motyli dokładnie potasujcie i rozdajcie między graczy. Może się zdarzyć, że niektórzy gracze będą mieli mniej kart, ale nie ma to wpływu na końcową punktację. Następnie połóżcie otrzymane karty przed sobą, tworząc zakryty stos .



Uwaga! W grze dwuosobowej przygotujcie trzeci stos dla fikcyjnego gracza. Stos ten połóżcie motylami do góry, aby awersy kart były dla was widoczne.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

1. Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio widziała motyla lub najmłodszy z graczy.
2. Gracze na umówiony sygnał odkrywają po jednej karcie z wierzchu swoich stosów. Następnie liczą, ile jest motyli na wszystkich odsłoniętych kartach.
Uwaga! Jeżeli dwie karty (lub więcej) przedstawia ten sam gatunek motyla, to przy liczeniu nie bierze się motyli z tych kart pod uwagę.
3. Gdy któryś z graczy policzy wszystkie motyle, wtedy jak najszybciej łapie żeton Kwiatów z wynikiem, jaki uzyskał (może też położyć na nim dłoń) i głośno mówi swój wynik. Można zaklepać jednocześnie **tylko jeden** żeton. Nie można zmienić podanego wyniku, ani zaklepać innego żetonu aż do końca całej rundy!
4. Jeżeli gracz, który jako pierwszy zaklepał żeton, **policzył motyle prawidłowo**, to zwycięża w rundzie. Jeżeli w rundzie **suma motyli wyniosła 0**, to aby wygrać rundę, gracz musi jak najszybciej złapać figurkę Gucia. Gracz, który wygrał rundę zabiera swoją zagrana kartę. Odkłada ją na bok, tworząc w ten sposób swój stos kart punktowanych. Pozostałe karty Motyli zostają odrzucone z gry – powstaje z nich stos kart odrzuconych.
5. Jeżeli gracz **policzył motyle błędnie**, to nikt nie wygrywa rundy, a odsłonięte karty trafiają na spód talii każdego z graczy.

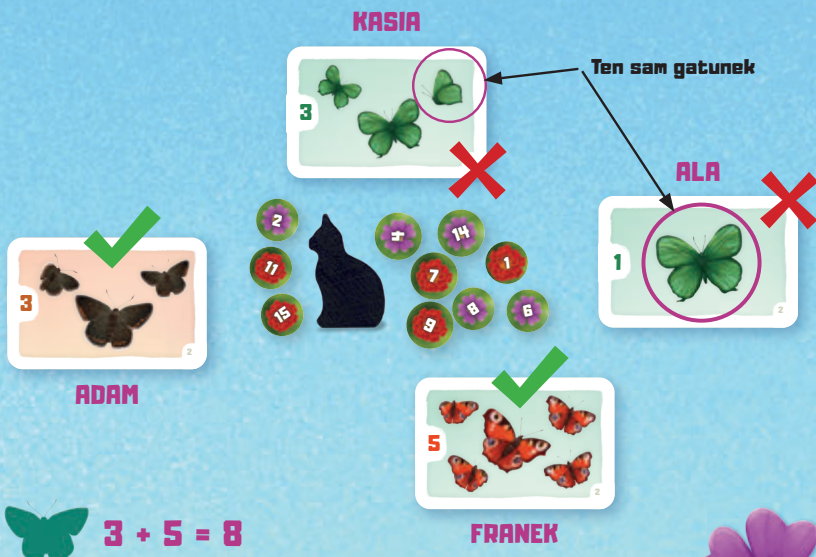
Uwaga! W grze dwuosobowej gracze liczą motyle również ze stosu fikcyjnego gracza. Następnie po zakończeniu rundy odsłaniają kolejną kartę z tego stosu.



Rusalka pawik (5-6 cm)

Potrafi bardzo dobrze się kamuflować, a pawie oczka na skrzydłach odstraszaają drapieżniki.

Przykład: gracze odsłoniли po jednej karcie ze swoich stosów. Kasia i Ala mają karty z zielńczykiem ostrężyncom. Oznacza to, że te dwie karty nie będą brane pod uwagę przy liczeniu motyli (powtarzający się gatunek). Aby zdobyć punkt w rundzie, należy policzyć motyle **tylko** z kart Adama i Franka (czerwończyk uroczek oraz rusałka pawik). Suma motyli w tym przypadku wynosi 8. Rundę wygra gracz, który jako pierwszy zaklepie żeton Kwiatów z wynikiem 8.



KONIEC GRY

ROZGRYWKA DLA 2-4 OSÓB

Gdy któryś z graczy odsłoni swoją ostatnią kartę Motyli, rozgrywana jest ostatnia runda. Zwycięzcą zostaje osoba, która zgromadziła podczas gry najwięcej kart Motyli.

ROZGRYWKA DLA 5-6 OSÓB

Jeśli któryś z graczy odsłoni swoją ostatnią kartę Motyli, rundę dogrywa się do końca. Następnie należy zebrać od wszystkich uczestników niewykorzystane karty Motyli i potasować razem z tymi, które znalazły się na stosie kart odrzuconych. Nowa talia zostaje ponownie rozdana między wszystkich graczy. Jeżeli po tym rozdaniu znów któryś z graczy odsłoni swoją ostatnią kartę, rozgrywana jest ostatnia runda, po czym gra kończy się. Należy podliczyć punkty, a zwycięzcą zostaje osoba, która zgromadziła podczas gry najwięcej kart Motyli.

W przypadku **remisu** (bez względu na liczbę osób biorących udział w grze), wszyscy remisujący gracze zostają zwycięzcami.

WARIANTY ROZGRYWKI

RUMIANEK

(dla 3 lub więcej graczy)

Gracze budują talię kart Motyli jak w wariantcie podstawowym, ale korzystają z żetonów Kwiatów **tylko o wartościach od 1 do 10** i nie używają figurki Gucia. Karty Motyli odsłaniane są przez graczy **po kolei** (pojedynczo), zgodnie z ruchem wskazówek zegara (a nie na wspólny sygnał). Motyle na kartach liczy się tylko w dwóch przypadkach: gdy pojawią się 2 karty z **takim samym gatunkiem motyla** lub 2 karty z **taką samą liczbą motyli**. Wtedy następuje pojedynek między dwoma graczami, którzy odsłanili te karty – starają się jak najszybciej chwycić żeton Kwiatów z właściwym wynikiem.

Gracz, który wygra pojedynek, zabiera swoją kartę Motyli i kładzie obok, tworząc punktowany stos. Pozostałe wyłożone karty są odrzucane z gry, a ruch przechodzi na następnego gracza według ruchu wskazówek zegara. Gra kończy się w momencie, gdy któremuś z graczy zabraknie kart Motyli. Wtedy należy policzyć punkty jak w wariantcie podstawowym.

Przykład: Mateusz jako pierwszy wyłożył kartę Motyli **A**, następnie zrobiła to Beata **B**. Kasia, odkrywając swoją kartę, dostrzegła, że ma taką samą liczbę motyli jak Mateusz **C**. Zatem pojedynek toczy się między Kasią i Mateuszem – kto pierwszy z nich chwyci żeton z wynikiem 8, wygrywa rundę. Następną rundę rozpocznie Janek **D**, zgodnie z ustaloną wcześniej kolejnością (według ruchu wskazówek zegara).

MATEUSZ



BEATA



JANEK



KASIA



$$4 + 4 = 8$$



Rusalka admiral (ok. 6 cm)

Przylatuje do Polski z okolic Morza Śródziemnego. Niektóre motyle zimują w Polsce, ale są to wyjątki.

STOKROTKA

Wariant trudny

1. W zależności od liczby osób biorących udział w grze, gracze przygotowują karty Motyli i żetony Kwiatów (jak w wariantcie podstawowym), dokładają figurkę Gucia oraz żeton Kwiatów oznaczony symbolem >30.
2. Następnie przygotowują żetony Motyli. Cyfry na odwrocie tych żetonów mówią, które z nich należy użyć do rozgrywki na odpowiednią liczbę osób.



← **Żeton do wariantu dla 2 graczy**

3. Gracze losują 1 lub 2 karty Specjalne (w zależności, jak bardzo chcą utrudnić rozgrywkę), a na nich kładą losowo wybrane żetony Motyli (z przygotowanej puli), po jednym na każdą kartę. Do losowania można użyć wieka pudełka.

Uwaga! Przed rozpoczęciem gry uczestnicy mogą sami zdecydować, których kart Specjalnych użyją – nie muszą koniecznie ich losować.

4. Gracze rozdają wszystkie karty Motyli między siebie, a rozgrywka przebiega jak w wariantcie podstawowym.
5. W każdej rundzie po policzeniu motyli na kartach (**wynik podstawowy**) należy wykonać zadania z kart Specjalnych. Zadania z tych kart są wykonywane nawet w przypadku, gdy podczas liczenia motyli okazało się, że jakiś gatunek na kartach się powtarza, przez co nie był brany pod uwagę przy szacowaniu wyniku podstawowego.
6. Gracze próbują złapać żeton Kwiatów z **wynikiem końcowym**, uzyskanym po przeliczeniu wyniku podstawowego i wykonaniu zadania z kart Specjalnych. Jeżeli wynik końcowy **jest wyższy niż 30**, należy chwycić żeton >30. **Jeżeli jest równy 0**, należy złapać figurkę Gucia.

Uwaga! Dla uproszczenia zasad można przyjąć, że wyniki ujemne są rozpatrywane jako wynik 0.

7. Jeżeli gracz, który jako pierwszy zaklepał żeton, wykonał **prawidłowo** obliczenia, zwycięża w rundzie i zabiera kartę, którą zagrał – tworzy w ten sposób swój stos kart punktowanych. Pozostałe karty Motyli zostają odrzucone z gry – powstaje z nich stos kart odrzuconych. Jeżeli podany przez gracza **wynik jest nieprawidłowy**, to nikt nie wygrywa rundy, a odsłonięte karty trafiają na spód talii każdego z graczy.
8. Warunki wygranej są takie, jak w wariantcie podstawowym.

Uwaga! W wariantcie dwuosobowym *Stokrotki* gracze przygotowują trzeci stos dla fikcyjnego gracza.

Przykład: wynik podstawowy będzie liczony tylko z karty Ani (2 motyle) **A**. Karty Kasi i Bartka przedstawiają ten sam gatunek motyla, więc na razie nie są brane pod uwagę. Następnie rozpatrujemy kartę Specjalną **B**. Karta Specjalna wymaga dodania do wyniku podstawowego 1 za każdą kartę z rusalką pawikiem występującą w grze. Czyli za karty Kasi i Bartka należy dodać 2. Przy rozpatrywaniu karty Specjalnej liczą się wcześniej nie brane pod uwagę karty z rusalką pawikiem. Gracze sumują wynik podstawowy z wynikiem z karty Specjalnej (+2). Końcowy wynik to 4. Żeby wygrać rundę, gracz musi chwycić żeton Kwiatów z wynikiem 4.

KASIA



BARTEK



A



ANIA



B



$$2 + 2 = 4$$

wynik podstawowy

wynik z karty Specjalnej

wynik końcowy – do zaklepania żetonu lub figurki



Zieleńczyk ostróżyniec (do 3 cm)

Gdy poczwarka wyczuje zagrożenie, wydaje dźwięk podobny do tykania zegarka. Zieleńczyk to jedyny motyl w Polsce, który ma zielone skrzydła.

KARTY SPECJALNE

Karta Specjalna dotyczy tylko tego gatunku motyla, który znajduje się na położonym na karcie żetonie (nawet jeżeli gatunek powtarza się na kartach wyłożonych przez graczy). Karty Specjalne obowiązują przez całą rozgrywkę.

Za **każdą odsłoniętą kartę** ze wskazanym gatunkiem motyla do wyniku podstawowego **dobdaj**:



Za **każdą odsłoniętą kartę** ze wskazanym gatunkiem motyla od wyniku podstawowego **odejmij**:



TWÓRCY

Autor gry: Piotr Siłka

Ilustracje: Justyna Hołubowska-Chrząszczak

Redaktor prowadzący: Urszula Pitura

Projekt pudełka: Kamil Pruszyński

Projekt graficzny i skład: Studio 3 Kolory

Korekta: Katarzyna Dug, Sławomir Czuba

Serdecznie dziękujemy wszystkim naszym testerom, w tym graczom z Klubów Gier Planszowych Psia Kostka oraz Baba Jaga.

Odkryj więcej naszych gier na [f](https://www.facebook.com/ZielonaSowaGRY) /ZielonaSowaGRY

© Copyright by Piotr Siłka, 2020

© Copyright by Wydawnictwo Zielona Sowa Sp. z o.o., Warszawa 2020

All rights reserved

Wydanie I



Modraszek

adonis (ok. 3 cm)

Gąsienica wydziela słodki zapach, który wabi mrówki, a te niekiedy zabierają ją do mrowiska. Tam gąsienica „udaje mrówkę”, jest karmiona i chroniona przed drapieżnikami, a gdy nadchodzi czas przepoczwarczenia się, opuszcza swoje schronienie.

Szanowny Kliencie, dbamy o to, aby nasze gry były kompletowane z najwyższą starannością. Jeżeli jednak okaże się, że w pudełku czegoś brakuje, jakiś element jest zniszczony lub źle wydrukowany

(za co bardzo przepraszamy), prosimy o przesłanie informacji dotyczącej rodzaju usterki na adres: wydawnictwo@zielonasowa.pl

Prosimy o zawarcie w mailu danych kontaktowych, tj. imienia, nazwiska, adresu do korespondencji i adresu e-mail.

Informacje na temat przetwarzania przez nas danych osobowych znajdują się na stronie:

www.zielonasowa.pl/polityka-prywatności