



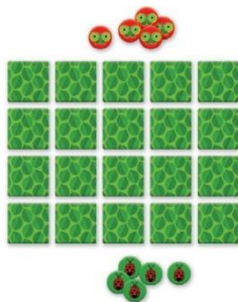
Ajánlott életkor: 7-99 éves korig

Játékosok száma: 2 játékos részére

A játék tartalma: 20 viráglapka, 10 rovarkorong (5 pillangó, 5 bodobács)

A játék célja: a lehető legtöbb pontot gyűjteni a 3 kör alatt

Előkészületek: Keverjük össze a lapkákat és 5x4-es téglalapban helyezzük el az asztal közepén képpel lefelé fordítva! Ez lesz a játéktábla. A játékosok beszéljék meg, ki melyik rovarral lesz, és vegyék maguk elé a megfelelő korongokat!



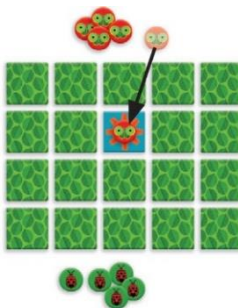
A játék menete:

Egy játék 3 körből áll. A fiatalabb játékos kezd.

A soron lévő játékos az alábbi 3 akció közül választhat:

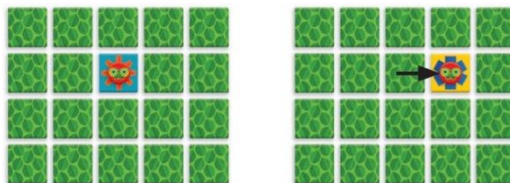
1. Lehelyezi egyik korongját a táblára.

Ehhez keres egy szabad mezőt a táblán, megfordítja a lapkát, hogy a virág látszódjon, majd ráhelyezi a korongot.



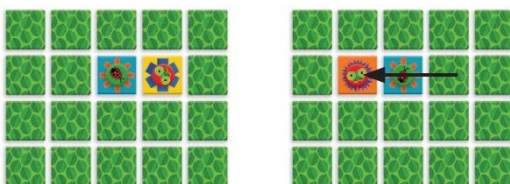
2. Mozgatja egy korongját a táblán.

Egyik korongját egy szomszédos, szabad lapkára teheti vízszintesen vagy függőlegesen (átlósan nem), melyet megfordít, hogy a virág oldala látszódjon. Azt a lapkát, ahonnan indult, képpel lefelé kell fordítani.

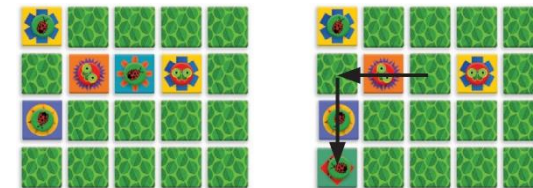


A játékos ugorhat is a korongjával.

A korong egy - már elfoglalt - lapkát is át tud ugrani, mindegy kié a másik rovar. Fontos, hogy vízszintesen vagy függőlegesen mozoghat ilyenkor is, átlósan nem. Közvetlen egymás melletti két vagy több korongot nem lehet átugrani.



A lapkát, ahonnan a rovar indult, le kell fordítani; azt a lapkát, ahova viszont érkezik, képpel felfelé kell fordítani.



Egy körön belül akár több egymást követő ugrást is végre lehet hajtani a dámajátékhoz hasonlóan. Ebben az esetben irányt is lehet változtatni. Két ugrás között a rovarnak meg kell tudni állnia egy szabad lapkán, nem lehetséges kettő vagy több egymás melletti virág átugrása.

Ilyenkor csak a legutolsó lapkát fordítja meg a játékos képpel felfelé (ahová érkezik), a köztes állomást nem! A kiindulóponton lévő virágot pedig visszafordítja képpel lefelé.

3. A játékos elvesz egyet a korongjai közül.

A táblán lévő korongok közül levehet egyet és maga elé helyezi. A felszabadult lapkát vissza kell fordítani.

Ebben az esetben a következő játékos kétszer jöhet egymás után.

Ha egy játékos az alábbi 3 lehetőség közül teljesíti az egyiket, azonnal véget ér a kör.

A kör megnyeréséhez szükséges feltételek:

- 4 saját rovar egy oszlopban – 1 pont
(a sorban 4 saját rovar nem elég a győzelemhez!)



- 5 saját rovar egy sorban – 2 pont

- 4 saját rovar 4 ugyanolyan virágon – 3 pont



Egy játékkör végén mindenki magához veszi korongjait. A lapkákat keverjük össze újra és 5x4-es téglalapban helyezzük vissza az asztalra az előzőhöz hasonlóan! Ezt a kört az előbbi játék vesztese kezdi.

A játék vége: Három kör után megnyeri a játékot az a játékos, akinek a legtöbb pontja lett. Döntetlen esetén jöhet egy 4. kör!