

MARIPOSAS™

EIN SPIEL VON ELIZABETH HARGRAVE

MARIPOSAS™

Ein Spiel von Elizabeth Hargrave

für 2–5 Personen ab 14 Jahren.

Jeden Frühling fliegen Millionen Monarchfalter von Mexiko aus in den Osten Nordamerikas. Im Herbst kehren sie millionenfach zurück. Doch kein einziger Falter erlebt die gesamte Reise. In Mariposas™ fliegt ihr mit euren Schmetterlingen über den Kontinent, sammelt Sets aus Karten und werdet Teil dieser erstaunlichen Wanderung.

SPIELÜBERSICHT

***Mariposas™** wird über 3 Jahreszeiten gespielt. Im Frühling beginnt die Reise nach Norden, im Sommer breiten sich eure Schmetterlinge aus und im Herbst geht es zurück in den Süden.*

In jeder neuen Jahreszeit habt ihr 1 Zug mehr: Im Frühling habt ihr 4 Züge, im Sommer 5 und im Herbst 6.

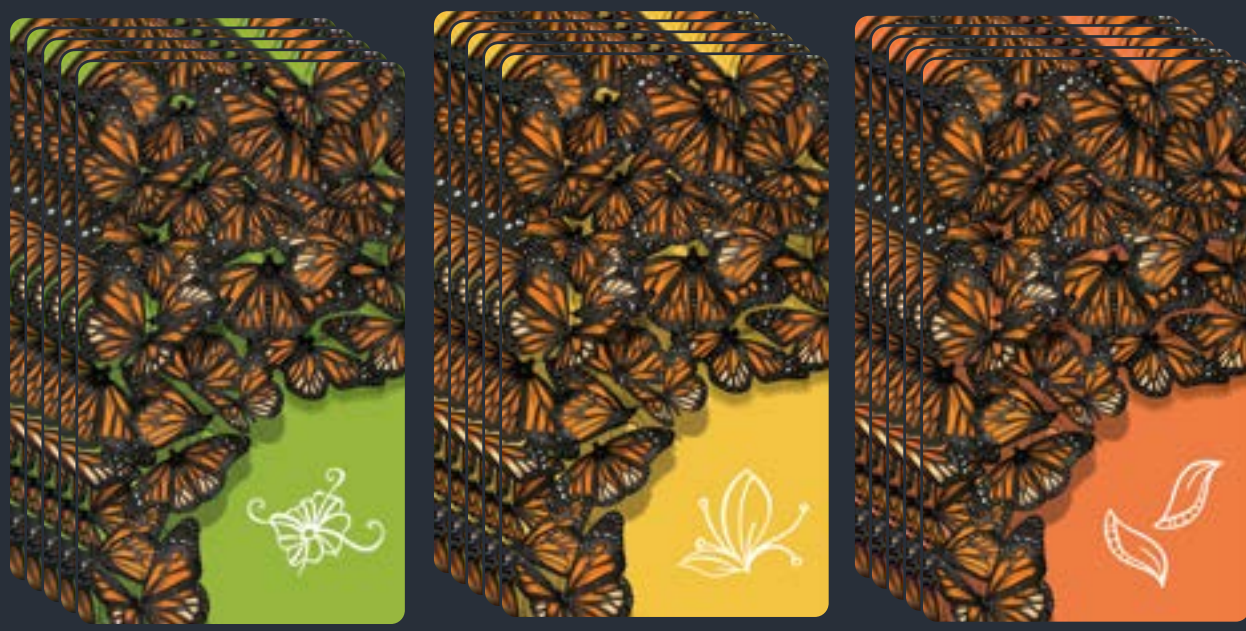
Am Ende jeder Jahreszeit findet eine Wertung statt. Wer von euch nach dem Herbst die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!

SPIELMATERIAL



50 MONARCHFALTER AUS HOLZ

(10 PRO FARBE)



20 JAHRESZEITEN-ZIELKARTEN

(5X FRÜHLING, 10X SOMMER, 5X HERBST)



1 BLUMENWÜRFEL



120 BLUMENMARKER



5 SIEGPUNKTEMARKER

(1 PRO FARBE)



16 RASTPLATZ-MARKER



1 SPIELBRETT



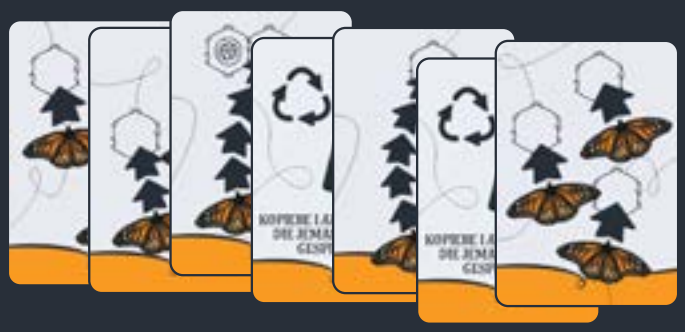
1 LEBENSZYKLUSÜBERSICHT



60 LEBENSZYKLUSKARTEN



6 LEBENSZYKLUS-BONUSTAFELN



36 AKTIONSKARTEN



15 FLUGBONUSKARTEN

Spielaufbau

1. Legt das Spielbrett mittig auf den Tisch.
2. Wählt zufällig 1 Jahreszeiten-Zielkarte für jede Jahreszeit aus (Grün = Frühling, Gelb = Sommer, Orange = Herbst) und legt sie auf die 3 entsprechenden Felder auf dem Spielbrett. Legt die übrigen Zielkarten zurück in die Schachtel. Deckt die Frühling-Zielkarte auf.
3. Mischt alle Aktionskarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Stapelt die Blumenmarker und platziert sie als Vorrat für alle gut erreichbar.
4. Teilt an alle jeweils 2 Aktionskarten aus und nehmt sie auf die Hand.
5. Nehmt euch die Monarchfalter und den Siegpunktemarker eurer Farbe. Sortiert die Monarchfalter in eurem Vorrat nach Generationen (von 1 bis 4).
6. Legt jeweils euren Falter der 1. Generation auf das große Michoacán-Feld unten auf dem Spielbrett.
7. Legt jeweils 1 eurer Falter der 2. Generation auf die verdeckte Sommer-Zielkarte und 2 eurer Falter der 3. Generation auf die verdeckte Herbst-Zielkarte.
8. Legt eure Siegpunktemarker auf das Startfeld der Punkteleiste auf dem Spielbrett.
9. Bestimmt zufällig, wer beginnt.





10. Legt den Blumenwürfel neben dem Spielbrett bereit.
11. Mischt die 16 Rastplatzmarker und legt zufällig jeweils 1 verdeckt auf die beschrifteten Städte.
12. Legt die Lebenszyklusübersicht neben das Spielbrett.
13. Legt die Flugbonuskarten sortiert in 3 Stapeln neben die Lebenszyklusübersicht.
14. Legt die Lebenszykluskarten auf die entsprechenden Felder auf der Lebenszyklusübersicht.
15. Wählt jetzt noch zufällig 3 Lebenszyklus-Bonustafeln aus und legt sie jeweils offen auf die 3 Felder rechts neben den Lebenszykluskarten. Diese besonderen Fähigkeiten dürft ihr nutzen, wenn ihr alle 4 Lebenszykluskarten eines Sets gesammelt habt (waagerechte Reihe aus 4 Karten einer Farbe). Legt die übrigen Bonustafeln zurück in die Schachtel.

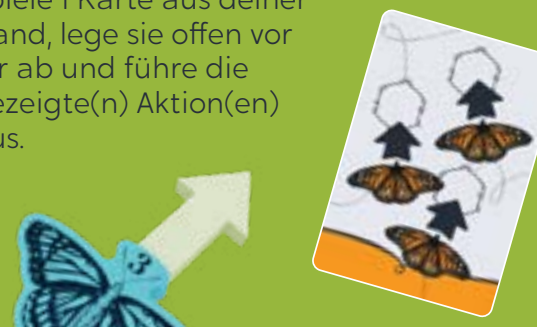




Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Es beginnt die Person, die ihr in Schritt 9 bestimmt habt.

IN DEINEM ZUG

1 Spiele 1 Karte aus deiner Hand, lege sie offen vor dir ab und führe die gezeigte(n) Aktion(en) aus.



2 **Landest** du neben einem Seidenpflanzen-Symbol, darf sich dein Falter fortpflanzen (siehe S. 6, 8 und 9).





3 Ziehe **Aktionskarten** nach, bis du 2 auf der Hand hast.



Anmerkung: Hast du 2x die gleiche Aktionskarte auf der Hand oder 2 Karten, die andere Karten kopieren, darfst du 1 oder beide abwerfen und nachziehen.

Gespielte Karten lässt du bis zum Ende der Jahreszeit für alle sichtbar vor dir liegen. So behältst du im Blick, wie oft du am Zug warst und wann die Jahreszeit endet.

Spielablauf

FLIEGEN

Jede Karte zeigt 1 oder mehrere Monarchfalter, die fliegen und dann auf einem Feld **landen**. Du darfst alle Gruppen von Pfeilen benutzen, um 1 Monarchfalter mehrmals zu bewegen, oder – wenn du mehr als 1 Falter auf dem Spielbrett hast – die einzelnen Gruppen auf mehrere Monarchfalter verteilen. Wenn du auf einem Feld **landest**, nimmst du dir die abgebildete(n) Blume(n) bzw. die Belohnung des Rastplatzmarkers.



Drei 1er-Flüge (Fliege mit 1 Falter 3x 1 Feld weit oder bewege bis zu 3 Falter.)



Zwei 2er-Flüge (Fliege mit 1 Falter 2x 2 Felder weit oder bewege 2 Falter um je 2 Felder.)



1er-Flug und 3er-Flug (Fliege mit 1 Falter in beliebiger Reihenfolge 1 und 3 Felder weit oder bewege 1 Falter um 1 Feld und 1 anderen um 3 Felder.)



5er-Flug



4er-Flug und nimm zusätzlich die Blume(n) von einem Feld, das an jenes angrenzt, auf dem du landest.



Kopiere 1 Aktionskarte, die du in dieser Jahreszeit bereits gespielt hast.*



Kopiere 1 Aktionskarte, die jemand anderes in dieser Jahreszeit bereits gespielt hat.*

*Du darfst diesen Effekt nicht auf Flugbonuskarten anwenden.



LANDEN

Auf einem Feld dürfen sich mehrere Monarchfalter befinden – auch von verschiedenen Personen.

Du landest immer entweder auf einem Blumen- oder Rastplatz-Feld. Auf Feldern neben einem Seidenpflanzen-Symbol darfst du 1 neuen Falter schlüpfen lassen.



AUF BLUMEN LANDEN

Landest du auf einem Blumen-Feld, nimm dir die abgebildete(n) Blume(n) aus dem Vorrat. ABER:

- Du darfst in deinem Zug nie mehrmals Blumen vom selben Feld nehmen – auch nicht mit unterschiedlichen Faltern.
- Du darfst mit einem Falter nie Blumen von dem Feld nehmen, auf dem er zu Beginn des Zuges gestartet ist.

NEBEN SEIDENPFLANZEN LANDEN



Landest du auf einem Feld neben einem Seidenpflanzen-Symbol, darf sich dein Falter fortpflanzen und es schlüpft sofort 1 Falter der nächsten Generation. Gib dazu die erforderlichen Blumen aus (siehe S. 8–9). Das Fortpflanzen erfolgt **zusätzlich** zum Nehmen der Blume(n) bzw. der Lebenszyklus- oder Flugbonuskarte.

Wenn deine Aktions- oder Flugbonuskarte mehrere Landungen zeigt (z. B. drei 1er-Flüge), darfst du bei jeder Landung 1 neuen Falter schlüpfen lassen, sofern du immer neben einem Seidenpflanzen-Symbol landest!

Vor dem Fortpflanzen darfst du zuerst die Blume(n) von dem Feld nehmen, auf dem du gelandet bist.

RASTPLÄTZE

Die Monarchfalterpopulation ist drastisch zurückgegangen, weil ihr Lebensraum schwindet. Wir Menschen können helfen und „Rastplätze" schaffen: Man pflanzt für die ausgewachsenen Falter Nektarpflanzen und für die Monarchraupen Seidenpflanzen – die einzige Nahrungsquelle der Raupen.



AN RASTPLÄTZEN LANDEN

1. Landest du auf einem Rastplatzmarker, auf dem du noch nicht warst, nimm dir die abgebildete Belohnung. (Monarchfalter der anderen hindern dich nicht daran, auf einem Rastplatzmarker zu landen und die Belohnung zu nehmen.)



2. Zu Spielbeginn sind alle Rastplatzmarker verdeckt. Wenn du als erste Person auf einem Rastplatzmarker landest, decke ihn auf. Er bleibt für den Rest des Spiels offen liegen. Würfle zusätzlich zu 1. den Blumenwürfel und nimm dir die gewürfelte Blume.
3. Du darfst jede Lebenszyklus- und Flugbonuskarte nur 1x besitzen.

LEBENSZYKLUSKARTEN-SETS

Die meisten Rastplatzmarker geben dir Lebenszykluskarten.

Am Ende des Spiels ist jede deiner Lebenszykluskarten 1 Siegpunkt wert.

Es gibt 3 verschiedene Lebenszykluskarten-Sets – in Grün, Rosa und Blau – mit jeweils unterschiedlichen Seidenpflanzenarten auf der Rückseite. Ein Set besteht aus 4 Karten mit 1 von jedem der 4 verschiedenen Symbole: Ei, Raupe, Puppe und Falter.



EI RAUPE PUPPE FALTER

LEBENSZYKLUS-BONUSTAFELN

Hast du alle 4 verschiedenen Lebenszykluskarten einer Farbe gesammelt, erhältst du die Belohnung von der Lebenszyklus-Bonustafel, die rechts neben diesem Set auf der Lebenszyklusübersicht liegt.



Erhalte bei Spielende 1 Siegpunkt.

Ab sofort erhältst du jedes Mal sofort 1 Siegpunkt, wenn du einen Falter schlüpfen lässt.



Erhalte bei Spielende 1 Siegpunkt.

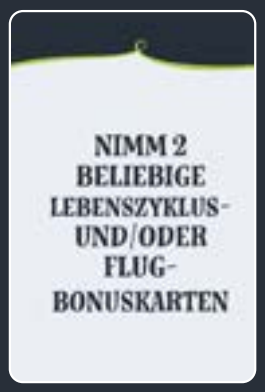
Nimm dir sofort 1 Blume jeder Art.



Wer das zugehörige Set zu dieser Bonustafel vervollständigt hat, darf nach dem 6. Zug im Herbst noch einmal auf 2 Aktionskarten nachziehen und in Spielreihenfolge einen 7. Zug machen.



Erhalte bei Spielende 3 Siegpunkte.



Nimm dir 2 beliebige Lebenszyklus- und/oder Flugbonuskarten, die du noch nicht hast.



Berechne deine Siegpunkte bei der Schlusswertung am Spielende so, als hättest du 1 Falter mehr in Michoacán.



BLUMEN-JOKER



Einer der Rastplatzmarker ist ein Joker. Landest du dort, darfst du dir 1 beliebige Blume nehmen.

Der Blumenwürfel zeigt ebenfalls dieses Symbol. Wenn du es würfelst, darfst du dir 1 beliebige Blume nehmen.

FLUGBONUSKARTEN

Drei der Rastplatzmarker geben dir Flugbonuskarten.

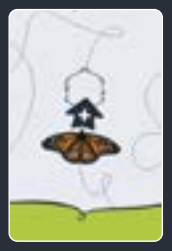
Diese darfst du auf der Hand behalten, bis du sie einsetzen möchtest – auch über Jahreszeiten hinweg. Sie sind anders als Aktionskarten: Flugbonuskarten hast du zusätzlich auf der Hand. Spielst du eine, ziehst du keine Karte nach – du darfst weiterhin maximal 2 Aktionskarten auf der Hand haben! Auch darfst du Flugbonuskarten nicht kopieren. Lass gespielte Flugbonuskarten bis zum Spielende vor dir liegen; du darfst die gleiche Karte nicht noch einmal nehmen!



2ER- UND 3ER-FLUG



Spiele diese Karte statt einer Aktionskarte in deinem Zug. Sie gibt dir einen 2er- sowie einen 3er-Flug (in beliebiger Reihenfolge).



1 EXTRA FLUG



Spiele diese Karte zusammen mit einer anderen Karte. Sie gibt dir 1 zusätzlichen 1er-Flug.



2 EXTRA FELDER



Spiele diese Karte zusammen mit einer anderen Karte. Füge 2 Felder zu 1 Flug auf der anderen Karte hinzu. (Diese Karte gibt dir nur zusätzliche Felder, keinen zusätzlichen Flug mit Landung!)

BEISPIEL: RASTPLÄTZE

Mona möchte eines ihrer Lebenszykluskarten-Sets vervollständigen. Sie spielt eine Aktionskarte mit einem 1er- und 3er-Flug.

Sie fliegt mit ihrem Falter zuerst 3 Felder weit und deckt den Rastplatzmarker von Boston auf: ein rosa Falter. Sie nimmt die entsprechende Lebenszykluskarte von der Lebenszyklusübersicht. Außerdem würfelt sie den Blumenwürfel und nimmt sich die gewürfelte Blume.



Als Zweites fliegt sie mit ihrem Falter 1 Feld nach Süden und landet auf New York. Auch dort deckt sie den Rastplatzmarker auf: eine blaue Raupe. Sie nimmt sich die entsprechende Karte, würfelt wieder den Blumenwürfel und erhält die gewürfelte Blume.



FORTPFLANZEN

Ist neben dem Feld, auf dem du **landest**, ein Seidenpflanzen-Symbol, darf sich dein Monarchfalter fortpflanzen. Es schlüpft sofort 1 Falter der nächsten Generation.

Nimm 1 deiner Monarchfalter der nächsten Generation und lege ihn zu dem Falter, der sich fortpflanzt. Zahle dann die geforderte Anzahl an Blumen für die geschlüpfte Generation in den Vorrat (siehe S. 9).

Diese beiden Falter starten nun zwar vom selben Feld aus, fliegen aber unabhängig voneinander.

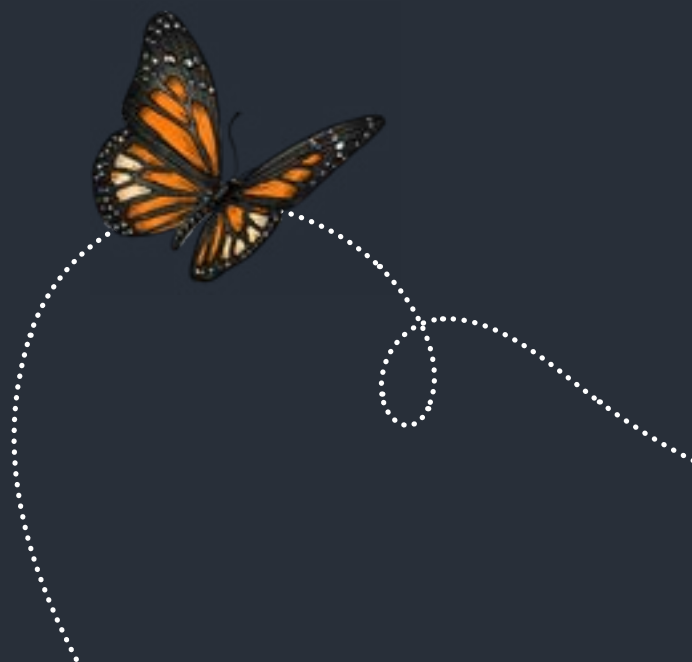
Das Fortpflanzen erfolgt zusätzlich zu den anderen Aktionen bei einer Landung. Nimm dir also ganz normal Blumen oder nutze einen Rastplatz, bevor dein Monarchfalter sich fortpflanzt.

Wenn ein Falter schlüpft, setze immer zuerst die Monarchfalter ein, die auf den Jahreszeiten-Zielkarten liegen (siehe S. 4). Nimm erst danach welche aus deinem Vorrat!

Entfernst du den letzten Monarchfalter von einer Jahreszeiten-Zielkarte, decke die Karte und damit das Ziel für die nächste Jahreszeit auf.

Wenn du keine Monarchfalter der nächsten Generation mehr hast, kann sich dein Monarchfalter nicht weiter fortpflanzen.

Monarchfalter der 1. Generation können nur Falter der 2. Generation schlüpfen lassen, Falter der 2. Generation nur Falter der 3. Generation usw.



KOSTEN FÜRS FORTPFLANZEN

Mehr Monarchfalter auf dem Spielbrett bedeuten in der Regel auch mehr Siegpunkte – aber nur, wenn du sie an die richtigen Orte bringst! Überlege dir also, wo neue Falter am besten schlüpfen sollten.

Die Kosten fürs Fortpflanzen steigen mit jeder Generation:

1. Monarchfalter der 1. Generation lassen Falter der 2. Generation schlüpfen. Das kostet 2 gleiche oder 3 beliebige Blumen.
2. Falter der 2. Generation lassen Falter der 3. Generation schlüpfen. Das kostet 3 gleiche oder 4 beliebige Blumen.
3. Falter der 3. Generation lassen Falter der 4. Generation schlüpfen. Das kostet 4 gleiche oder 5 beliebige Blumen. Lege den frisch geschlüpften Falter der 4. Generation mit dem einzelnen Falter nach oben.
4. Falter der 4. Generation werden zu einem Monarchfalterpaar – drehe den Monarchfalter um (siehe Abbildung unten). Das kostet 4 gleiche oder 5 beliebige Blumen. Der Vorteil: Ein Monarchfalterpaar zählt bei Wertungen (z. B. Falter in Michoacán) als 2 Falter, du kannst diese 2 aber wie 1 Monarchfalter bewegen. Sie können gegen Spielende viele Siegpunkte bringen!



BEISPIEL: BLUMEN UND FORTPFLANZEN

Marco spielt in seinem Zug eine Aktionskarte mit drei 1er-Flügen.

Ihm fehlt nur noch 1 orangefarbene Blume, um 1 Falter der 3. Generation schlüpfen zu lassen.



Als Erstes fliegt Marco mit seinem Monarchfalter der 2. Generation 1 Feld weit auf die orangefarbene Blume und nimmt sich 1 orangefarbene Blume. Neben diesem Feld ist ein Seidenpflanzen-Symbol. Also gibt er seine 3 orangefarbenen Blumen direkt aus und lässt auf demselben Feld 1 Falter der 3. Generation schlüpfen.



Dann fliegt er mit seinem Falter der 2. Generation 1 Feld weit auf die rosa Blume neben Richmond und nimmt sich 1 rosa Blume.



Mit dem 3. Flug würde Marco gerne 2 lila Blumen sammeln. Sein Falter der 2. Generation darf das passende Feld aber nicht nutzen, weil er in diesem Zug von dort aus gestartet ist. Das Feld mit der orangefarbenen Blume darf Marco in seinem Zug nicht erneut nutzen, weil er von dort bereits eine Blume genommen hat.



Sein Falter der 3. Generation dagegen ist in diesem Zug frisch geschlüpft und war noch auf keinem anderen Feld. Also nutzt Marco den 3. Flug, um mit diesem Falter aufs Feld mit den 2 lila Blumen zu fliegen, und nimmt sich 2 lila Blumen.



Jahreszeiten

Die alljährliche Wanderung der Monarchfalter wird von vielen Faktoren wie Wind, Wetter, Temperaturen und Landnutzung beeinflusst.

In **Mariposas** werden diese sich verändernden Faktoren durch die Jahreszeiten-Zielkarten dargestellt. Pro Jahreszeit verwendet ihr 1 Zielkarte.

Die Monarchfalter wissen natürlich nicht, was das Jahr über auf sie zukommt. Eine Jahreszeiten-Zielkarte wird erst aufgedeckt, sobald ihr alle Monarchfalter, die ihr beim Spielaufbau darauf gelegt habt, durch Fortpflanzen entfernt habt. Falls ihr einmal das Ende einer Jahreszeit erreicht, aber die Zielkarte für die nächste Jahreszeit noch nicht aufgedeckt wurde, legt die Monarchfalter von der Karte zurück in euren jeweiligen Vorrat und deckt sie nun auf.

Sobald ihr alle Monarchfalter durch Fortpflanzen von einer verdeckten Zielkarte entfernt habt, deckt ihr sie auf. Jahreszeiten-Zielkarten gelten immer nur für die entsprechende Jahreszeit. Wird z. B. die Sommer-Zielkarte im Frühling aufgedeckt, wird sie im Frühling noch nicht berücksichtigt, sondern erst im Sommer.

Frühling

Die Frühling-Zielkarte deckt ihr zu Beginn des Spiels auf. Der Frühling endet, nachdem alle jeweils 4x am Zug waren.

Ist der Frühling vorbei, führt der Reihe nach folgende Schritte aus:

1. Legt alle **Aktionskarten**, die im Frühling gespielt wurden, auf den Ablagestapel.
2. Wertet die Ziele der Frühling-Zielkarte.
3. Bestimmt, wer im Sommer beginnt: Wer von euch am Ende des Frühlings insgesamt die wenigsten Siegpunkte hat, beginnt. (Bei Gleichstand beginnt, wer in Spielreihenfolge früher dran ist.)
4. Wer noch Falter der 2. Generation im Vorrat hat, darf kostenlos 1 davon schlüpfen lassen. Ihr müsst weder Blumen dafür ausgeben noch einen Falter neben einem Seidenpflanzen-Symbol haben. Legt den neuen Falter auf euren Falter der 1. Generation.
5. Entfernt alle Monarchfalter der 1. Generation vom Spielbrett.
6. Deckt die Sommer-Zielkarte auf, falls noch nicht geschehen.

Nun wird es Sommer.

Sommer

Deckt die Sommer-Zielkarte auf, sobald ihr alle Monarchfalter der 2. Generation darauf entfernt habt. Der Sommer endet, nachdem alle jeweils 5x am Zug waren.

Ist der Sommer vorbei, führt der Reihe nach folgende Schritte aus:

1. Legt alle **Aktionskarten**, die im Sommer gespielt wurden, auf den Ablagestapel.
2. Wertet die Ziele der Sommer-Zielkarte.
3. Bestimmt, wer im Herbst beginnt: Wer von euch am Ende des Sommers insgesamt die wenigsten Siegpunkte hat, beginnt. (Bei Gleichstand beginnt, wer in Spielreihenfolge früher dran ist.)
4. Wer noch Falter der 3. Generation im Vorrat hat, darf kostenlos 1 davon schlüpfen lassen. Ihr müsst weder Blumen dafür ausgeben noch einen Falter neben einem Seidenpflanzen-Symbol haben. Legt den neuen Falter auf einen eurer Falter der 2. Generation.
5. Entfernt alle Monarchfalter der 2. Generation vom Spielbrett.
6. Deckt die Herbst-Zielkarte auf, falls noch nicht geschehen.

Es wird Herbst.

Herbst

Deckt die Herbst-Zielkarte auf, sobald ihr alle Monarchfalter der 3. Generation darauf entfernt habt. Der Herbst endet, nachdem alle jeweils 6x am Zug waren.

Ist der Herbst vorbei, führt der Reihe nach folgende Schritte aus:

1. Wertet die Ziele der Herbst-Zielkarte.
2. Ermittelt jeweils die Siegpunkte, die ihr gemäß eurer Anzahl an Faltern der 4. Generation in Michoacán erhaltet:

Falter der 4. Generation

1	2	3	4	5	6
3	7	12	17	21	24

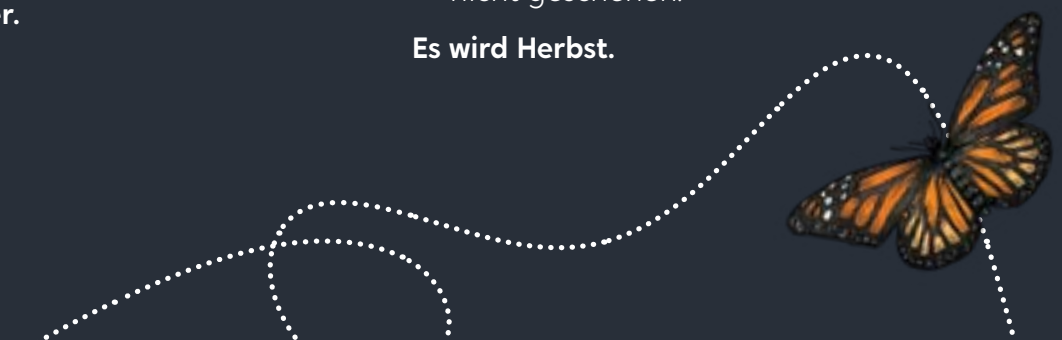
Habt ihr dort mehr als 6 Falter der 4. Generation, gibt jeder zusätzliche je 2 Siegpunkte.

3. Ihr erhaltet jeweils 1 Siegpunkt pro Lebenszykluskarte, die ihr besitzt.

Wer von euch nach allen 3 Jahreszeiten die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!

Gleichstände löst ihr wie folgt:

1. Anzahl der Falter in Michoacán
2. Anzahl der Blumen
3. Anzahl der Lebenszykluskarten
4. Seid ihr immer noch gleichauf, teilt ihr euch die Platzierung!



Symbole der Jahreszeiten-Zielkarten

Auf den folgenden Seiten findet ihr Erklärungen und Beispiele zu den Jahreszeiten-Zielkarten.
Ihr schafft wahrscheinlich nicht alle Ziele. Überlegt euch daher gut, welche ihr mit euren Aktionskarten erfüllen könnt!

GEOGRAFISCHE ZIELE



Stellt euch eine waagerechte Linie ab der oberen linken und rechten Ecke des Feldes vor.

Diese Zielkarte gilt für alle Reihen von Feldern auf dem Spielbrett **oberhalb** dieser Linie (✓).





Stellt euch eine waagerechte Linie ab der unteren linken und rechten Ecke des Feldes vor.

Diese Zielkarte gilt für alle Reihen von Feldern auf dem Spielbrett **unterhalb** dieser Linie (✓).





Stellt euch eine senkrechte Linie ab der rechten oberen und unteren Ecke des Feldes vor.

Diese Zielkarte gilt für alle Spalten von Feldern auf dem Spielbrett **rechts** von dieser Linie (✓).





Stellt euch eine senkrechte Linie ab der linken oberen und unteren Ecke des Feldes vor.

Diese Zielkarte gilt für alle Spalten von Feldern auf dem Spielbrett **links** von dieser Linie (✓).





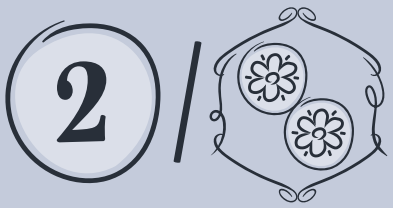
BEISPIELE FÜR JAHRESZEITEN-ZIELE

ZIELE MIT MEHRFACHWERTUNG

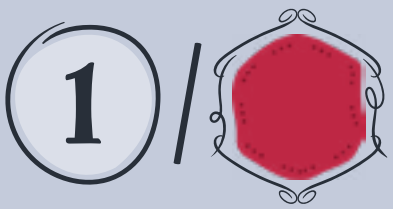
Manche Zielkarten geben euch mehrmals Siegpunkte, je nachdem wie oft ihr das Ziel am Ende der Jahreszeit erfüllt habt. Auf diesen Karten stehen links vom „/" die Punkte und rechts davon das zu erfüllende Ziel.



Am Ende der Jahreszeit erhältst du 1 Siegpunkt pro eigenem Falter oberhalb der Reihe von Atlanta.



Am Ende der Jahreszeit erhältst du 2 Siegpunkte pro eigenem Falter auf einem Feld mit 2 Blumen.



Am Ende der Jahreszeit erhältst du 1 Siegpunkt pro eigenem Falter auf einem roten Feld.



Am Ende der Jahreszeit erhältst du 2 Siegpunkte pro eigenem Falter auf einem Feld **um** Boston. **„Um eine Stadt" schließt die Stadt selbst mit ein.**



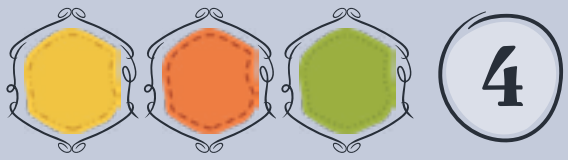
Am Ende der Jahreszeit erhältst du 2 Siegpunkte pro eigenem Falter auf einem Feld an der Ostküste. **Die Ostküste verläuft vom blauen Feld mit 2 weißen Blumen direkt unter Orlando bis zum grünen Feld mit 2 lila Blumen neben Quebec.**

ZIELE MIT EINFACHWERTUNG

Stehen links auf einer Zielkarte das zu erfüllende Ziel und rechts die Punkte, erhaltet ihr fürs Erfüllen nur einmalig Siegpunkte. Falls ihr das Ziel mehrmals erfüllt, erhaltet ihr keine weiteren Punkte.



Am Ende der Jahreszeit erhältst du 7 Siegpunkte, wenn du jeweils mindestens 1 Monarchfalter **um jede** der 3 angegebenen Städte hast.



Am Ende der Jahreszeit erhältst du 4 Siegpunkte, wenn du jeweils mindestens 1 Monarchfalter auf einem gelben, orangefarbenen **und** grünen Feld hast.



Am Ende der Jahreszeit erhältst du 3 Siegpunkte, wenn du mindestens 1 Blume **jeder** Art hast.



Am Ende der Jahreszeit erhältst du 6 Siegpunkte, wenn du jeweils mindestens 1 Monarchfalter auf einem roten **und** gelben Feld oberhalb von Atlanta hast.

KOMBIZIELE MIT EINFACHWERTUNG

Zeigt eine Zielkarte eine bestimmte Anzahl an Monarchfaltern sowie das Wort „UND", müsst ihr am Ende der Jahreszeit mindestens so viele Falter auf dem Spielbrett haben **und** das andere Ziel erfüllen, um Siegpunkte zu erhalten. Ein durchgestrichener roter Kreis auf einem Falter bedeutet **keine** Monarchfalter.



Am Ende der Jahreszeit erhältst du 5 Siegpunkte, wenn du mindestens 3 Monarchfalter auf dem Spielbrett hast **und** keine Falter unterhalb von Atlanta.



Am Ende der Jahreszeit erhältst du 5 Siegpunkte, wenn du mindestens 3 Monarchfalter auf dem Spielbrett hast **und** keine Falter links von Atlanta.



FORTPFLANZUNGSZIELE

Zeigt eine Zielkarte eine Puppe – das Fortpflanzungssymbol – müsst ihr in bestimmten Gebieten Falter schlüpfen lassen.



Du erhältst jedes Mal **sofort** 2 Siegpunkte, wenn einer deiner Falter in den Spalten rechts von Houston und links von Atlanta 1 Falter schlüpfen lässt.



Wenn sich einer deiner Falter der 3. Generation oberhalb der Reihe von Atlanta fortpflanzt, schlüpft statt 1 Falters der 4. Generation **sofort** 1 Monarchfalterpaar.

SOFORTIGE WERTUNG

Ist neben einer Punktzahl ein Ausrufezeichen, erhaltet ihr die Siegpunkte **sofort** und nicht erst am Ende der Jahreszeit.



Wort der Autorin

Anfang 2003 besuchte ich ein Monarchfalter-Reservat in Michoacán, Mexiko, und es war eines der atemberaubendsten und eindrucksvollsten Erlebnisse meines Lebens. Doch den eigentlichen Impuls für dieses Brettspiel gab Barbara Kingsolvers Roman „Das Flugverhalten der Schmetterlinge", der die erstaunliche Wanderung der Monarchfalter erzählt.

Ich danke allen, die sich dafür einsetzen, dass sich die Monarchen jedes Jahr auf diese beeindruckende Reise begeben können – sei es durch das Anpflanzen von Seidenpflanzen, die Reduzierung des Pestizideinsatzes, den Erhalt von naturbelassenen Gebieten oder ihren Kampf dafür, den Monarchfalter im Rahmen des US-amerikanischen Endangered Species Act auf die Liste bedrohter Tierarten zu setzen.

Vielen Dank auch an das Team von AEG, das mir geholfen hat, die Geschichte der Monarchfalter in Brettspielform zu erzählen. Besonderer Dank gilt Mark Wootton, der das Spiel als Entwickler maßgeblich verbessert hat. Als er anfing, Entomologen von der Smithsonian Institution und Monarch Watch anzurufen und ihnen Fragen zu stellen, wusste ich: Wir verstehen uns. Natürlich danke ich auch den Entomologen für das Beantworten unserer Fragen! Mein Dank geht auch an die Dutzenden Spieletester*innen – nur mit ihrer Hilfe wird ein Spiel gut. Nun hoffe ich, ihr habt Spaß mit den Früchten dieses Gemeinschaftsprojekts und teilt ein wenig meine Begeisterung für diese einzigartigen Geschöpfe.

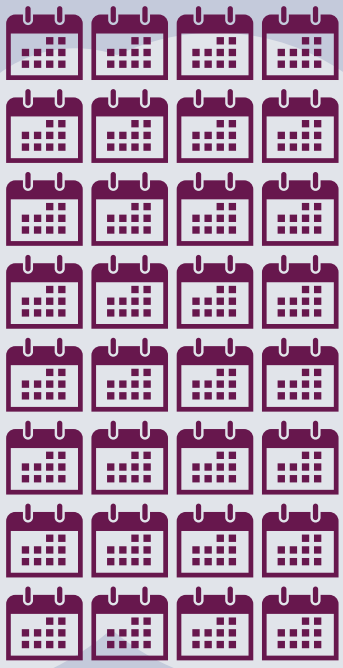


SPIELEAUTORIN

ELIZABETH HARGRAVE

Die Reise der Monarchfalter

ÜBERWINTERNDE FALTER LEBEN 7–8 MONATE



IHR NACHWUCHS LEBT DAGEGEN NUR WENIGE WOCHEN

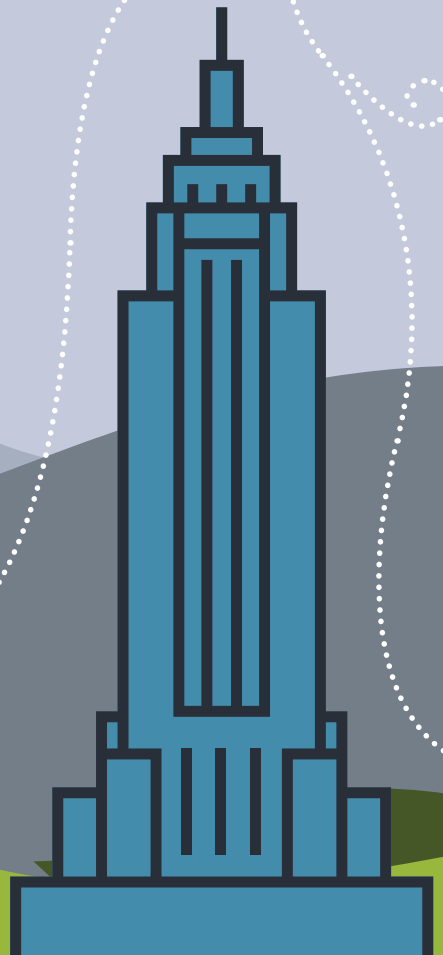


NORDAMERIKANISCHE MONARCHFALTER FLIEGEN BEI IHRER WANDERUNG BIS ZU UNGLAUBLICHE



4800

KILOMETERS

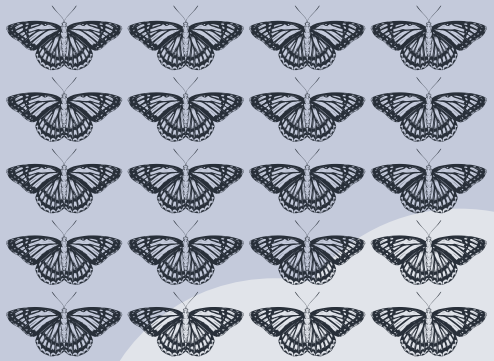


WANDERNDE MONARCHFALTER NUTZEN WINDSTRÖMUNGEN ZUM GLEITEN UND SCHAFFEN SO AM TAG 40 KM. SEGELFLIEGER SAHEN SIE SOGAR SCHON IN 3.300 METERN HÖHE!



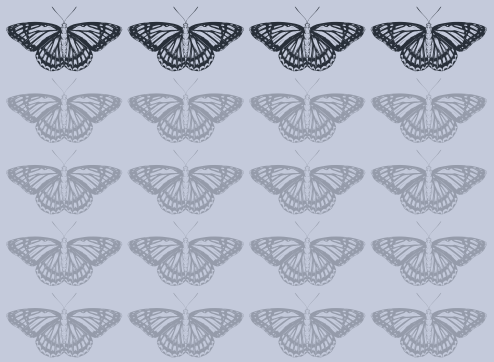
SCHMETTERLINGSGÄRTEN UND DAS SCHAFFEN VON „RASTPLÄTZEN“ WERDEN IMMER WICHTIGER UM DEN RÜCKGANG DER SEIDENPFLANZE AUFZUFANGEN – DER EINZIGEN NAHRUNGSQUELLE DER MONARCHRAUPEN.

1995



DIE ÖSTLICHE POPULATION, UM DIE ES IN DIESEM SPIEL GEHT, IST DIE GRÖSSTE NORDAMERIKAS. VON 1995 BIS 2015 IST SIE UM ÜBER 80% GESCHRUMPFT.

2015



Impressum

AUTORIN
ELIZABETH HARGRAVE

PRODUKTION
DAVE LEPORE

GRAFIKDESIGN
MATT PAQUETTE CO.

ENTWICKLUNGSLEITER
MARK WOOTTON

ILLUSTRATION
INDI MAVERICK

KÜNSTLERISCHE LEITUNG
JOSH WOOD

MARKETINGLEITER
TODD ROWLAND

PROJEKTLEITER
NICOLAS BONGIU

VERKAUFSLEITER
KYLE NUNN

SPIELANLEITUNG
ELIZABETH HARGRAVE
MARK WOOTTON

REDAKTION
MARK O'CONNOR
ELIZABETH HARGRAVE

ENTWICKLUNG
JOSH WOOD
JOHN ZINSER

DEUTSCHE AUSGABE
LISA PROHASKA
MANUELA FENDT
BOARD GAME CIRCUS

ENGLISCHES LEKTORAT
JOHN GOODENOUGH

BESONDERER DANK AN:

Angie Babbit, Communications Coordinator bei Monarch Watch

Dr. Floyd W. Shockley, Collections Manager, National Museum of Natural History, Smithsonian Institution, Washington, D.C.

SPIELETESTER*INNEN

Paul Becker
Rich Bernhard
Brian Brubach
Andrew Buck
Matt Cohen
Dominic Crapuchettes
Mack Creel
Adam Godby
Andrew Godby
Taylor Gougeon
Ricky Hernandez
Tim Herring
Kate Herring
Kyle Huibers
Luke Jessup
Franklin Kenter
Neil Kimball
Damon Mair
Mike McDonald
Chris McPherson
Matthew O'Malley
Jen Osborne
Vladimir Orellana
Daniel Palmer
Andrew Park
Bharat Ponnaluri
Ryan Powell
Alaina Renshaw
Andrew Rosenberg
Jonathon "Shanks" Shanks
Taylor Shuss
Austin Smokowicz
Joel Sparks
Kimberly Stout
David Studley
Rouslan Sytnik
Josh Tempkin
Rob Watkins
Josh Wood
Matt Yeager
John Zinser

IN DEINEM ZUG

1. Spiele 1 Karte offen vor dir aus und führe die gezeigte(n) Aktion(en) aus.

2. **Landest** du neben einem Seidenpflanzen-Symbol, darf sich dein Falter fortpflanzen (siehe S. 6 , 8 und 9).

3. Ziehe auf 2 Aktionskarten nach.

   Anmerkung: Hast du 2x die gleiche Aktionskarte auf der Hand oder 2 Karten, die andere Karten kopieren, darfst du 1 oder beide abwerfen und nachziehen.

Gespielte Karten lässt du bis zum Ende der Jahreszeit für alle sichtbar vor dir liegen. So behältst du im Blick, wie oft du am Zug warst und wann die Jahreszeit endet.

INDEX

Fliegen 6
Landen 6
Rastplätze 7
Fortpflanzen 8
Jahreszeiten-Zielkarten 11

Frühling

Die Frühling-Zielkarte wird zu Beginn des Spiels aufgedeckt. Der Frühling endet, nachdem alle jeweils 4x am Zug waren.

Ist der Frühling vorbei, führt der Reihe nach folgende Schritte aus:

1. Legt alle **Aktionskarten**, die im Frühling gespielt wurden, auf den Ablagestapel.
2. Wertet die Ziele der Frühling-Zielkarte.
3. Bestimmt, wer im Sommer beginnt: Wer von euch am Ende des Frühlings insgesamt die wenigsten Siegpunkte hat, beginnt. (Bei Gleichstand beginnt, wer in Spielreihenfolge früher dran ist.)
4. Wer noch Falter der 2. Generation im Vorrat hat, darf kostenlos 1 davon schlüpfen lassen (ohne Blumen dafür auszugeben oder die Seidenpflanzen-Regel zu beachten). Legt den neuen Falter auf euren Falter der 1. Generation.
5. Entfernt alle Monarchfalter der 1. Generation vom Spielbrett.
6. Deckt die Sommer-Zielkarte auf, falls noch nicht geschehen.

Nun wird es Sommer.

Sommer

Deckt die Sommer-Zielkarte auf, sobald ihr alle Monarchfalter der 2. Generation darauf entfernt habt. Der Sommer endet, nachdem alle jeweils 5x am Zug waren.

Ist der Sommer vorbei, führt der Reihe nach folgende Schritte aus:

1. Legt alle **Aktionskarten**, die im Sommer gespielt wurden, auf den Ablagestapel.
2. Wertet die Ziele der Sommer-Zielkarte.
3. Bestimmt, wer im Herbst beginnt: Wer von euch am Ende des Sommers insgesamt die wenigsten Siegpunkte hat, beginnt. (Bei Gleichstand beginnt, wer in Spielreihenfolge früher dran ist.)
4. Wer noch Falter der 3. Generation im Vorrat hat, darf kostenlos 1 davon schlüpfen lassen (ohne Blumen dafür auszugeben oder die Seidenpflanzen-Regel zu beachten). Legt den neuen Falter auf einen eurer Falter der 2. Generation.
5. Entfernt alle Monarchfalter der 2. Generation vom Spielbrett.
6. Deckt die Herbst-Zielkarte auf, falls noch nicht geschehen.

Es wird Herbst.

Herbst

Deckt die Herbst-Zielkarte auf, sobald ihr alle Monarchfalter der 3. Generation darauf entfernt habt. Der Herbst endet, nachdem alle jeweils 6x am Zug waren.

Ist der Herbst vorbei, führt der Reihe nach folgende Schritte aus:

1. Wertet die Ziele der Herbst-Zielkarte.
2. Ermittelt jeweils die Siegpunkte, die ihr gemäß eurer Anzahl an Faltern der 4. Generation in Michoacán erhaltet:

Falter der 4. Generation

1	2	3	4	5	6
3	7	12	17	21	24

Habt ihr dort mehr als 6 Falter der 4. Generation, gibt jeder zusätzliche je 2 Siegpunkte.

3. Ihr erhaltet jeweils 1 Siegpunkt pro Lebenszykluskarte, die ihr besitzt.

Wer von euch nach allen 3 Jahreszeiten die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!

Gleichstände löst ihr wie folgt:

1. Anzahl der Falter in Michoacán
2. Anzahl der Blumen
3. Anzahl der Lebenszykluskarten
4. Seid ihr immer noch gleichauf, teilt ihr euch die Platzierung!

FRAGEN? SCHREIBT UNS: CUSTOMERSERVICE@ALDERAC.COM
ALDERAC.COM/MARIPOSAS

© 2020 Alderac Entertainment Group.

Mariposas und alle zugehörigen Marken sind ™ oder ® und © von Alderac Entertainment Group, Inc. 2505 Anthem Village Drive Suite E-521 Henderson, NV 89052 USA. Alle Rechte vorbehalten.

Gedruckt in China.

Achtung: Erstickungsgefahr! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.