

**Butterfly Mill**

**Schmetterlingsmühle**

**Le moulin des papillons**

**Juego del molino de  
las mariposas**

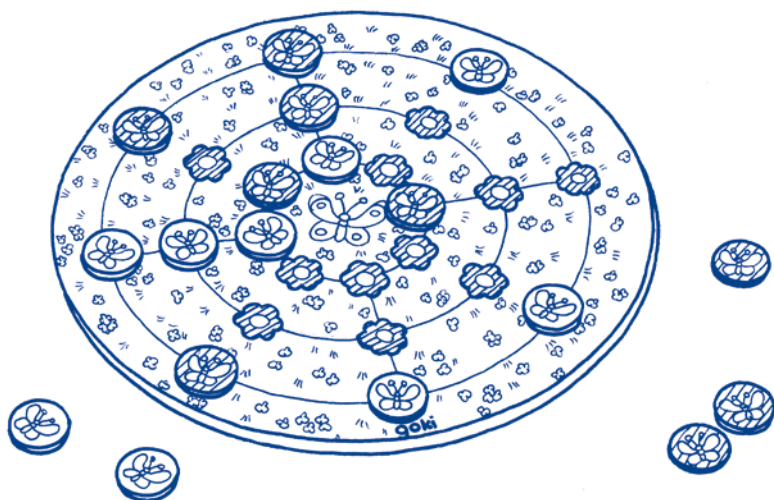
**Vlindermolen**

**Mølle med sommerfugle**

**Il Mulino delle Farfalle**

**Moinho das borboletas**

**Мельница „Бабочки“**



**goki**

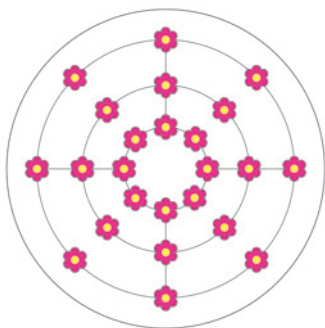
## Butterfly Mill

The brightly coloured butterflies love the fragrant flowers in the spring meadow. They can be seen everywhere sitting on the colourful petals.

The Butterfly Mill is a game of strategy for two players.

### Object of the game

The object of the game is to get three counters in a row on the spring meadow. The middle counter of three must always be positioned on a line intersection. The counters must all lie along an arc or along a line which runs from the centre of the board to the edge. Counters placed around the edge of a corner do not form a row!



### Preparation

Each player receives either nine pink or nine blue butterfly counters.

### The rules

You put a blue butterfly counter in one hand and a pink one in the other, then you shuffle the counters behind your back and let the other player pick the left hand or the right hand. Whoever picks the blue counter may begin the game.

In the placing phase you and the other player take it in turns to place a butterfly counter on any empty petal on the board until you have used up all of your counters.

In the following moving phase the counters are moved: in each round you may move a counter to an adjacent, empty petal.

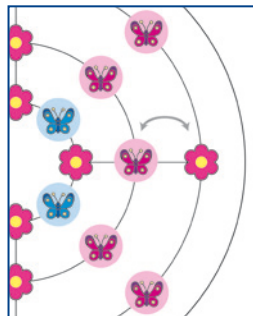
If you manage to place three counters in a row, you have built a mill. Then you may remove any one of your opponent's counters from the board. However, this counter may not be part of a mill

already built by your opponent. The final phase begins when one of you only has three butterfly counters left. That player may then jump with his or her counters: in each round, you jump with a butterfly counter to any empty petal on the board. As soon as you have another counter removed or you can no longer make a legal move, you have lost the game.

Especially in the beginning phase it is often not so important to form mills immediately. To succeed in the game it is better to ensure that your counters are placed in locations that allow you maximum freedom of movement. Occupying the mill board's intersections is much more important than occupying the points that have no connection to centre of the board.

When capturing a counter it is usually more advisable to open an additional mill for yourself than to stop your opponent forming one.

A particularly desirable position is a so-called „running mill“ or „double mill“. In the illustration opposite the pink player can form a mill in every round. This means that he or she can quickly decimate the opponent's counters without the opponent being able to do anything about it.



### **Game variants**

The first two game phases are not separated from each other. The players are at liberty to either remove or place a counter.

We hope you have lots of fun playing with the Butterfly Mill!

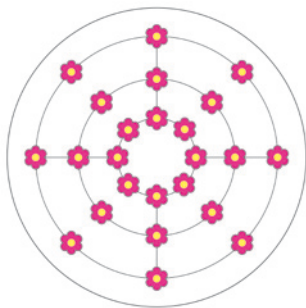
## ⓓ Schmetterlingsmühle

Die bunten Schmetterlinge lieben die duftenden Blumen auf der Frühlingswiese. Überall sieht man sie auf den bunten Blüten sitzen.

Die Schmetterlingsmühle ist ein Strategiespiel für zwei Spieler.

### Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, auf der bunten Frühlingswiese drei Spielsteine in eine Reihe zu bekommen. Der mittlere der drei Steine muss dabei immer auf einer Linienkreuzung liegen. Die Steine müssen alle entlang eines Kreisbogens liegen oder entlang einer Linie, die von der Mitte des Spielbrettes nach Außen führt. Über Eck liegende Spielsteine bilden keine Reihe!



### Spielvorbereitungen

Jeder Spieler erhält entweder neun rosa oder neun blaue Schmetterlings-Spielsteine.

### Die Regeln

Du nimmst jeweils einen blauen und einen rosa Schmetterlings-Spielstein in eine Hand, mischst die Steine noch einmal hinter Deinem Rücken und lässt Deinen Mitspieler ziehen. „Linke Hand“ oder „rechte Hand“. Wer den blauen Spielstein zieht, darf das Spiel beginnen.

In der Setzphase setzt Du abwechselnd mit Deinem Mitspieler je einen Schmetterlingsstein auf eine beliebige freie Blüte des Spielbrettes, so lange, bis ihr alle eigenen Steine abgelegt habt.

In der anschließenden Zugphase werden die Spielsteine gezogen: pro Runde darfst Du einen Stein auf eine angrenzende, freie Blüte bewegen.

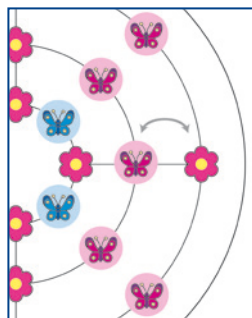
Du hast eine Mühle gebaut, wenn Du drei Deiner Steine in eine „Reihe“ legen konntest. Dann darfst Du einen beliebigen Stein Deines Gegners aus dem Spiel nehmen. Dieser Stein darf aller-

dings nicht Bestandteil einer gegnerischen Mühle sein. Die Endphase beginnt, sobald ein Spieler nur noch drei Schmetterlings-Steine besitzt. Du darfst dann mit Deinen Steinen springen: In jeder Runde springst Du mit einem Schmetterlings-Stein auf beliebige freie Blüten auf dem Spielbrett. Sobald Dir ein weiterer Stein abgenommen wird oder Du keinen gültigen Zug mehr ausführen kannst, hast Du das Spiel verloren.

Insbesondere in der Anfangsphase ist es häufig nicht so wichtig, frühzeitig Mühlen zu bilden. Für einen erfolgreichen Spielverlauf sollte vielmehr auf eine große Beweglichkeit der eigenen Steine geachtet werden. Die vier Vierer-Kreuzungspunkte des Mühlenbrettes zu besetzen ist viel bedeutender als die Besetzung der Punkte ohne Verbindung zur Spielfeldmitte.

Beim Schlagen eines Steins ist es meistens sinnvoller, eine zusätzliche eigene Mühle zu öffnen als eine gegnerische zu verhindern.

Besonders erstrebenswert ist eine so genannte „Zwickmühle“. Auf dem nebenstehenden Bild kann der rosa Spieler in jeder Runde eine Mühle schließen. Er kann also die Steine des Gegners schnell verringern, ohne dass der wirksam etwas dagegen unternehmen könnte.



## Spielvarianten

Die beiden ersten Spielphasen werden nicht voneinander getrennt. Es ist den Spielern freigestellt, einen Stein zu ziehen oder einen Stein zu setzen.

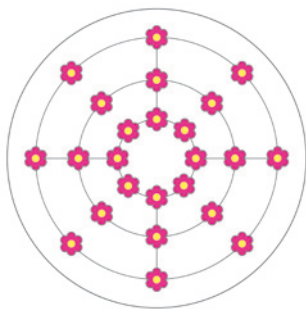
Wir wünschen Euch viel Spaß mit der Schmetterlingsmühle!

## F Le moulin des papillons

Les papillons colorés aiment flâner aux beaux jours sur les fleurs parfumées des prairies. On peut les observer s'envolant et se posant de fleurs en fleurs. C'est ainsi que ce jeu du moulin des papillons et des fleurs des champs a été imaginé au cours d'une belle journée d'été. Le moulin des papillons est un jeu de stratégie pour deux joueurs.

### But du jeu

Le but du jeu consiste à aligner trois papillons sur les fleurs colorées. Sur les trois papillons alignés, celui du milieu doit toujours se situer à l'intersection de deux lignes. Les lignes de papillons peuvent se situer tout autour du plateau de jeu ou bien partir du centre et tendre vers l'extérieur du plateau. Les papillons qui forment un angle ne comptent pas pour une ligne.



### Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit au départ neuf papillons bleus, ou neuf papillons roses.

### Les règles

Prends un papillon bleu et un papillon rose dans tes mains que tu caches derrière ton dos. Mélange les papillons. Dans chacune de tes mains tu tiens un des deux papillons. Ton adversaire doit alors choisir au hasard la main qui contient le papillon bleu. S'il a trouvé la bonne main c'est à lui de commencer, dans le cas contraire c'est à toi.

Dans la première étape du jeu chaque joueur pose chacun son tour un de ses papillons sur les fleurs du plateau. Continuez jusqu'à ce que tous vos papillons soient posés.

Dans la deuxième étape du jeu les papillons vont être retirés. Lors de ton tour tu vas faire glisser un de tes papillons vers une fleur libre située à une intersection voisine libre en suivant le chemin.

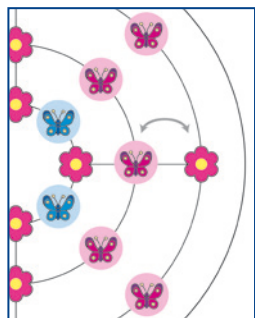
Tu as réalisé un moulin lorsque trois de tes papillons s'alignent pour former une rangée. Tu as alors le droit de retirer du plateau l'un des papillons de ton adversaire, à condition que ce papillon ne fasse pas partie d'un moulin.

La dernière étape du jeu commence lorsqu'un des joueurs n'a plus que trois papillons sur le plateau. Tu as alors la possibilité de faire sauter tes papillons sur toutes les fleurs libres du plateau de jeu. Dès qu'un de tes trois derniers papillons se faire prendre ou que tu ne peux plus jouer, tu as malheureusement perdu la partie.

Dans la première étape du jeu, il n'est pas très important de former tout de suite des moulins. Pour bien jouer il est plus intéressant de se concentrer sur les possibilités de déplacement des papillons par la suite. Occuper les quatre carrefours principaux est ainsi plus judicieux que de placer ses papillons sur les points sans croisement situés au milieu du plateau de jeu.

Lorsque tu déplaces un papillon, il est plus judicieux de chercher à créer un nouveau moulin, plutôt que de tenter d'empêcher ton adversaire d'en créer un.

Il existe une situation particulièrement avantageuse appelée «le double moulin». Sur l'image ci-dessus le joueur rose peut à chaque tour former un moulin en déplaçant le même papillon. Il peut ainsi enlever du plateau rapidement les papillons de son adversaire sans qu'il ne soit dérangé par celui-ci.



### **Variante de jeu**

Il est possible de jouer simultanément les deux premières étapes de la partie. Les joueurs ont alors le choix de poser un papillon ou bien de le déplacer sur le plateau de jeu.

Amusez-vous bien avec le moulin des papillons !

## E Juego del molino de las mariposas

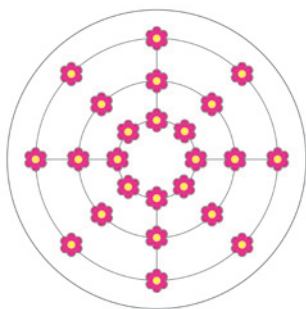
Las mariposas de colores adoran las flores perfumadas de las praderas en primavera. Se las puede ver posadas sobre las flores de colores.

Y así, un día soleado de verano surgió este juego del molino de las mariposas y las flores de las praderas

El juego del molino de las mariposas es un juego de estrategia para dos jugadores.

### Objetivo del juego

El objetivo del juego es realizar una línea de tres fichas en el colorido prado primaveral. Las tres fichas del centro deben situarse siempre en un cruce de líneas. Las fichas deben situarse todas en un arco circular o a lo largo de una línea que vaya desde el centro del tablero hacia afuera. Las piezas situadas en forma de triángulo no forman ninguna línea.



### Preparación del juego

Cada jugador recibe nueve fichas de mariposa rosas o azules.

### Reglas

Coge una ficha de mariposa azul y una rosa cada una en una mano, pásatela de una mano a la otra en la espalda y deja que el otro jugador elija. „Mano izquierda“ o „mano derecha“.

El jugador que posea la ficha azul, empieza el juego.

En la etapa de colocación, por turnos se van poniendo las fichas de mariposa sobre cualquiera de las flores que estén libres en el tablero hasta que todas las fichas estén colocadas.

En la siguiente etapa, se mueven las fichas: En cada turno, puedes desplazar una ficha a una flor libre que tengas al lado.

Cuando consigas poner tres fichas en “línea” habrás formado un molino. Entonces, podrás sacar del juego cualquiera de las fichas del otro jugador. Esta ficha ya no podrá formar parte de molino del otro jugador.





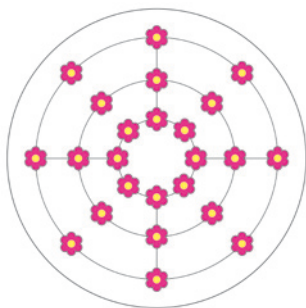
## Vlindermolen

De bonte vlinders houden van de geurende bloemen op de lenteweide. Overal ziet men ze op de kleurrijke bloemen zitten. Zo ontstond op een zonnige zomerdag dit molenspel met vlinders en weidebloemen.

Vlindermolen is een strategiespel voor twee spelers.

### Doel van het spel

Het doel van het spel bestaat erin op de kleurrijke lenteweide drie speelstenen op een rij te leggen. De middelste van de drie stenen moet daarbij altijd op een kruising liggen. De stenen moeten allemaal op één cirkelboog liggen of op één lijn die van het midden van het speelbord naar buiten loopt. Diagonaal liggende speelstenen vormen geen rij!



### Spelvoorbereidingen

Elke speler ontvangt ofwel negen roze, ofwel negen blauwe vlinderstenen.

### De regels

Neem in je ene hand een blauwe en in je andere hand een roze vlindersteen. Meng de stenen nog een keer achter je rug en laat vervolgens je tegenspeler kiezen tussen je linker- en je rechterhand. Wie de blauwe speelsteen heeft, mag het spel beginnen.

In de eerste fase plaatsen jij en je tegenspeler om beurten telkens één vlindersteen op een willekeurige vrije bloem van het speelbord, tot al jullie stenen op het bord liggen.

In de tweede fase worden de speelstenen verplaatst. Per beurt mag je een steen naar een aanpalende vrije bloem verplaatsen.

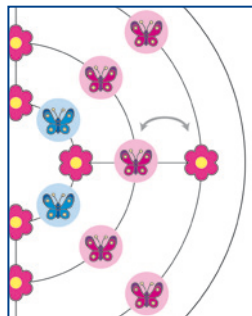
Als je drie van je stenen op een rij kunt leggen, heb je een molen gevormd. Dan mag je een willekeurige steen van je tegenspeler uit het spel nemen. Deze steen mag echter geen deel uitmaken van een molen van je tegenspeler.

De eindfase begint, zodra een speler nog slechts drie vlinderstenen heeft. Je mag dan met je stenen springen. Per beurt spring je met één vlindersteen naar een willekeurige vrije bloem op het speelbord. Zodra je nog een steen wordt afgenomen of je geen geldige zet meer kunt doen, heb je het spel verloren.

Vooraf in de beginfase is het dikwijls niet zo belangrijk al snel molens te vormen. Voor een succesvol spelverloop dien je veeleer voor een grote beweeglijkheid van je eigen stenen te zorgen. Probeer hierbij de vier kruispunten van het molenbord te bezetten. Deze zijn veel belangrijker dan de punten zonder directe verbinding met het midden van het speelveld.

Bij het slaan van een steen is het meestal zinvoller een extra molen voor jezelf te openen dan je tegenstander het vormen van een molen te verhinderen.

Bijzonder interessant is het vormen van een zogenaamde 'wisselmolen'. Op de afbeelding hiernaast kan de roze speler in elke beurt een molen sluiten. Hij kan de stenen van de tegenstander dus snel elimineren, zonder dat deze daar ook maar iets tegen kan beginnen.



### **Spelvarianten**

De eerste twee spelfasen worden niet van elkaar gescheiden. Het staat de spelers dan vrij om een nieuwe steen te leggen of een steen op het bord te verplaatsen.

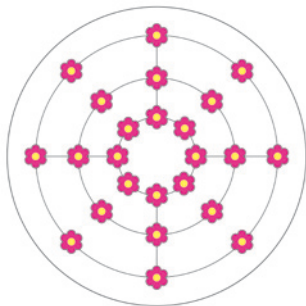
Wij wensen jullie veel plezier met de vlindermolens!

## Mølle med sommerfugle

De kulørte sommerfugle elsker blomsterduften på forårsengen, så rundt omkring kan man se, at de sidder i blomsterne. Det var en solrig sommerdag, der gav inspiration til dette mølle-spil med sommerfugle og engblomster. Spillet er et strategispil for to spillere.

### Meningen med spillet

Meningen med spillet er at få placeret tre af sine brikker på stribe på forårsengen. Den midterste brik skal altid placeres dér, hvor to linjer krydser hinanden. Alle brikker skal placeres langs en cirkelbue eller en linje, der går fra midten af spillebrættet ud mod kanten. Brikker, der ligger på skrå, danner ingen linje!



### Forberedelse af spillet

Hver spiller får enten ni lyserøde eller ni blå sommerfuglebrikker.

### Spilleregler

Tag hhv. en blå og en lyserød brik i hånden. Bland brikkerne bag ryggen og lad din medspiller vælge, om han vil have "venstre hånd" eller "højre hånd". Den, der får den blå brik, må begynde.

Du og din medspiller placerer nu på skift jeres brikker vilkårligt på blomsterne, indtil I ikke har flere.

Herefter skal I til at flytte rundt med brikkerne. Hver gang det er din tur, flytter du en af dine brikker hen på en af de ledige naboblomster.

Du har en "mølle", når du har fået placeret tre af dine brikker på stribe. Nu må du fjerne en af medspillerens brikker, men husk: brikken må ikke indgå i en af dine møller.

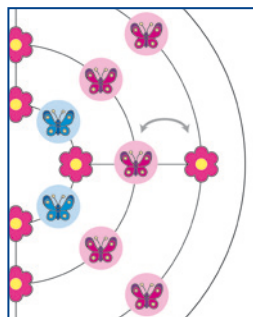
Slutfasen indledes, når den ene spiller kun har tre brikker tilbage. Når det er tilfældet, må dine brikker "springe", dvs. i hver runde må du flytte brikken over på en hvilken som helst af de ledige blomster på brættet. Hvis du får frataget endnu en brik

eller du ikke har mulighed for at flytte brikken på lovlig vis, har du tabt spillet.

I spillets startfase er det ikke altid så vigtigt at få lavet møller. Det vigtigste for hele spilleforløbet er at sørge for så stor bevægelighed af egne brikker som muligt. F.eks. gælder det om at få placeret sine brikker på de steder, hvor to linjer mødes (kryds), frem for at placere dem på et punkt uden forbindelse til brættets centrum.

Som regel er det mere hensigtsmæssigt for spillets gang at åbne en af sine egne møller end at forhindre modspilleren i at danne en selv.

I spillet gælder det også om at få lavet en såkaldt "svikmølle". På billedet kan man se, at den lyserød spiller har mulighed for at lukke en mølle i hver runde, dvs. han kan hurtigt nedbringe antallet af brikker, som modspilleren er i besiddelse af, uden at denne kan sætte sig effektivt til modværge.



### Spillevarianter

De første to spillefaser lægges sammen, dvs. spillerne kan frit vælge, om de vil placere eller flytte brikker.

Rigtig god fornøjelse med spillet!

## ① Il Mulino delle Farfalle

Le farfalle variopinte amano i fiori profumati sui prati di primavera.

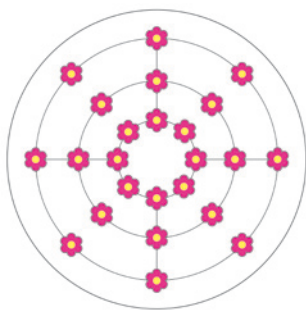
Dovunque le vediamo posarsi sui fiori colorati. Così nasce in un giorno d'estate questo gioco del mulino con le farfalle ed i fiori di prato.

Il gioco del mulino delle farfalle è un gioco di strategia per due giocatori.

### Scopo del gioco

Scopo del gioco è di avere tre pedine in fila sul colorato prato di primavera. La pedina media delle tre deve sempre trovarsi su un'intersezione di linee.

Le pedine devono tutte trovarsi lungo un arco o lungo una linea, che dal centro del tavolo da gioco va verso l'esterno. Le pedine che si trovano in senso diagonale non formano alcuna linea!



### Preparazione del gioco

Ogni giocatore riceve nove pedine-farfalla rosa o nove pedine-farfalla blu.

### Regole

Un giocatore prende in mano una pedina-farfalla blu ed una rosa, mischia più volte le pedine dietro la schiena e quindi fa scegliere al compagno di gioco "mano sinistra" o "mano destra". Chi sceglie la pedina blu può iniziare il gioco.

Nella fase di posizionamento, i due compagni di gioco, a turno, poggiano ognuno una pedina-farfalla su uno dei fiori liberi rimasti sul tavolo da gioco, finché tutte le proprie pedine sono state collocate.

Nella successiva fase di movimento, le pedine sono movimentate: a turno i giocatori possono spostare una pedina su uno dei fiori liberi adiacenti.

Il giocatore ha costruito un mulino, quando ha potuto disporre tre pedine in “fila” (tris). A questo punto deve togliere dal gioco una qualsiasi delle pedine del suo avversario.

Questa pedina non deve essere un elemento del mulino del suo avversario.

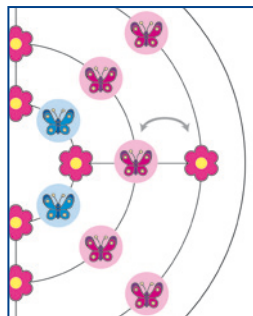
La fase finale inizia quando ad un giocatore rimangono solo tre pedine-farfalla.

Allora egli può saltare con le sue pedine: ad ogni giro salta con una pedina-farfalla su uno qualsiasi dei fiori liberi sul tavolo da gioco. Non appena gli viene mangiata un'altra pedina o non può fare nessun'altra mossa valida, egli ha perso il gioco.

In special modo nella fase iniziale spesso non è così importante costruire mulini tempestivamente.

Per il successo del gioco si dovrebbe piuttosto porre l'attenzione sulla mobilità delle proprie pedine. Occupare i quattro punti d'intersezione del tavolo del Gioco del Mulino è molto più importante dell'occupazione dei punti senza collegamento al centro del campo di gioco.

Nel mangiare una pedina è per lo più insensato aprire un ulteriore proprio mulino, piuttosto che impedirne uno dell'avversario. Particolarmente auspicabile è il così detto “mulino doppio”. Nella figura a lato il giocatore rosa può chiudere un mulino ad ogni turno. Egli può anche ridurre velocemente le pedine dell'avversario, senza che questi possa intervenire efficacemente.



### **Varianti del gioco**

Le due prime fasi del gioco non possono essere separate.

I giocatori hanno la scelta di mangiare una pedina oppure di collocarla.

Vi auguriamo di divertirvi con il Mulino delle Farfalle

## **P Moinho das borboletas**

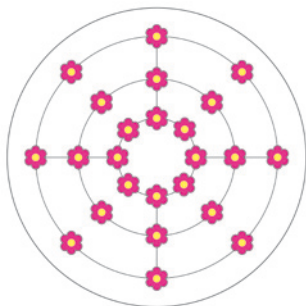
As borboletas coloridas adorem as flores perfumadas do prado primaveril. Podemos vê-las, principalmente, pousadas nas flores coloridas.

E, assim, surgiu num dia de Verão soalheiro, este jogo do moinho de borboletas e flores do campo.

O moinho das borboletas é um jogo de estratégia para dois jogadores.

### **Objectivo do jogo**

O objectivo do jogo do moinho é conseguir colocar três peças em fila no colorido prado primaveril. As três peças do meio devem estar sempre posicionadas em linhas intersectadas. As peças têm de ser colocadas ao longo de um arco de círculo ou ao longo de uma linha que conduza do centro do tabuleiro de jogo para fora. As peças nos cantos não formam filas!



### **Preparação do jogo**

Cada jogador recebe respectivamente nove borboletas cor-de-rosa ou nove borboletas azuis.

### **As regras**

Pegas numa borboleta de cada cor e escondes as mãos atrás das costas, misturando as borboletas. Em seguida, pedes ao outro jogador que escolha uma mão. „Mão esquerda“ ou „mão direita“. Quem ficar com a peça azul é o primeiro a jogar.

Na fase da colocação das peças, ambos os jogadores vão colocando, alternadamente, uma borboleta em qualquer flor livre do tabuleiro de jogo, até que estejam colocadas todas as peças de cada um.

Na fase seguinte, efectua-se a movimentação das peças: por jogada, podes movimentar uma peça para uma flor livre vizinha.

Construíste um moinho assim que tiveres conseguido colocar



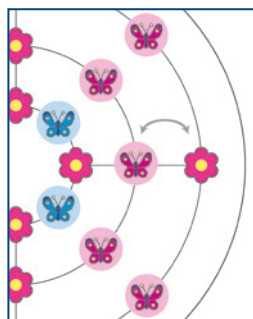
três das tuas peças em „fila“. Em seguida, podes retirar qualquer peça do teu adversário do jogo. No entanto, esta peça não pode ser componente de um moinho adversário.

A fase final inicia-se quando um dos jogadores já só tiver três borboletas. Em seguida, podes saltar com as tuas peças: em cada jogada, saltas com uma borboleta para qualquer flor livre no tabuleiro. Se te for retirada mais um peça ou não conseguires executar nenhuma jogada válida, perdes o jogo.

Principalmente na fase inicial, nem sempre é importante construir moinhos precocemente. O jogador deve dar sobretudo atenção à mobilidade das próprias peças para depois efectuar jogadas de sucesso. É mais importante ocupar os quatro pontos de cruzamento quadruplicados do moinho do que ocupar pontos sem ligação com o centro do tabuleiro.

Na eliminação de uma peça, geralmente faz mais sentido abrir um moinho próprio do que tentar impedir a construção de um moinho pelo adversário.

Muito vantajoso é a construção do chamado „moinho duplo“. Na imagem ao lado, é possível ver que o jogador rosa pode fechar um moinho em cada jogada. Ele pode, portanto, diminuir rapidamente as peças do adversário, sem que este possa fazer algo contra isso.



### **Variantes do jogo**

As primeiras duas fases do jogo não decorrem separadamente. Os jogadores podem optar por colocar ou retirar uma peça.

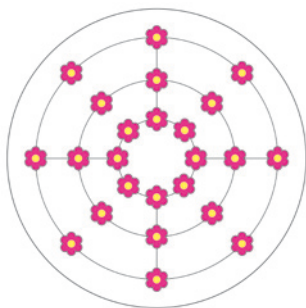
Divirtam-se muito a jogar ao moinho das borboletas!

## Мельница „Бабочки“

Пёстрые бабочки любят душистые цветы на весенней лужайке. Они повсюду сидят на ярких цветках. Так одним солнечным летним днём появилась эта игра с бабочками и луговыми цветами. Это стратегическая игра для двух игроков.

### Цель игры

Цель игры – выстроить три фишки в ряд на пёстрой весенней лужайке. При этом средняя из трёх фишек должна обязательно находиться на пересечении линий. Все фишки должны лежать на одной дуге или на одной линии, ведущей от центра наружу. Фишки, расположенные под углом, не образуют ряд!



### Подготовка к игре

Каждый игрок получает 9 розовых или синих фишек-бабочек.

### Правила

Нужно взять в руки одну синюю и одну розовую фишку, поменять их местами за спиной и предложить сопернику выбрать левую или правую руку. Тот, у кого окажется синяя фишка, начинает игру.

Сначала ты и твой соперник по очереди выставляете по одной фишке на любой свободный цветок на доске до тех пор, пока не будут выставлены все фишки.

На следующем этапе нужно перемещать фишки: за один ход можно переставить одну фишку на соседний свободный цветок.

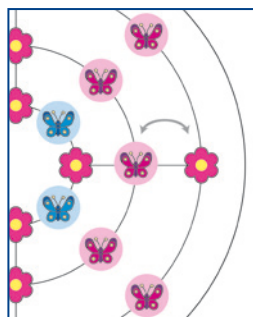
Цель – выстроить три своих фишки в ряд. Если тебе это удалось, можешь снять с доски любую фишку соперника. Однако убирать фишку из готового ряда соперника нельзя.

Последний этап начинается, когда у одного из игроков останется только три фишки. Теперь твои бабочки могут прыгать: за один ход фишка-бабочка может перепрыгнуть на любой свободный цветок на доске. Если у тебя заберут ещё одну фишку или у тебя не останется ходов, ты проиграл.

В первую очередь, на первом этапе часто не так важно рано выстраивать ряды. Для успеха в игре гораздо важнее большая маневренность собственных фишек. Занять четыре точки пересечения, от которых открывается путь в 4 стороны, намного важнее, чем занять точки, не связанные с серединой доски.

Снимая фишку, зачастую важнее создать себе возможность выстроить свой ряд, чем предотвратить построение ряда противника.

Особенно следует стремиться к тому, чтобы поставить противника в безвыходное положение. На иллюстрации рядом розовый игрок может за каждый ход замыкать один ряд. Таким образом, он может быстро уменьшить количество фишек противника, причём тот не может ему помешать.



### **Варианты игры**

Первые два этапа игры не отделяются друг от друга. Игроки имеют право по собственному выбору перемещать фишки, которые уже стоят на доске, или ставить новые.

Желаем хорошо провести время за игрой „Бабочки“!

