

GAME SETUP:

- Take a game sheet each and place it in front of you. This is your garden. Decide which side of the game sheet you want to play.
- Each player takes a pencil.
- Shuffle the habitat cards and place them in a face-down stack.
- Shuffle the moth cards and place them in another face-down stack. Then place 3 moth cards in an open display.
- Each player draws 2 cards from the moth card stack.
- You are ready to start! Draw the first habitat card from the stack and place it face up in the center of the table. Each player must mark their first shape in one of the 4 corners of their garden. Each additional shape must be drawn orthogonally adjacent to an existing shape.



GAMEPLAY:

Reveal a new habitat card for each new round. In each round, every player chooses individually whether to **mark the shape** or **draw 2 moth cards**. If one of the decks is empty, shuffle the discard pile to form a new deck.

MARKING SHAPES & LURING MOTHS:

When marking the shape from this round's card, you may rotate or flip it. To play a moth from your hand, you have to combine all the depicted symbols in a single shape. The arrangement of these symbols does not matter. There may be additional symbols within the shape. You may play one moth per habitat. Shade the area to mark it clearly. Place the moth card in front of you and mark the respective moth with a little cross on your game sheet. You will receive points for this at the end. Each moth can only be lured as many times as you have space for crosses on your game sheet. When you lure a moth, immediately carry out the effect shown in the top right corner of the card. Afterwards, you place the card on the discard pile.



ATLAS MOTH: The atlas moth is the biggest moth in the world. To lure it, you must first have the cards with both halves in your hand. If you can combine all 5 symbols within one shape, you play both cards to lure this moth.

DRAWING MOTH CARDS:

When drawing moth cards, you may decide individually for each card whether you want to take one from the display or draw a face-down card from the stack. When taking a card from the display, immediately restock the display from the moth card stack. Your hand limit is 5 cards. If you have 4, you may draw only 1. If you already have 5 cards, you **cannot** draw and **must** instead **mark the shape** this round. Cards are not drawn in any particular order. A player who starts **drawing** finishes their draw before others may draw.

GAME SHEET EXTRA RULES:

The front and back side of the game sheet offer different variants. The front side does not have any special rules. It's best to use this side if it is your first game. On the backside, there are additional effects in your garden: Empty squares may not be marked. Habitats have to be arranged around them. If you manage to include one of the bonus squares within a marked shape, you immediately gain the respective bonus.

SYMBOL EXPLANATION:

- You **may** immediately draw up to X moth cards
- You gain X points
- You immediately **have to** mark an additional habitat in the depicted shape. If you can, you **may** lure another moth in doing so.

EXCHANGE ACTION:

Each game, you may use your exchange action up to 2 times. You may use this action at any time, **additionally** to your **mark** or **draw** action. First, you may discard the entire display and refill it with new moth cards from the stack. Then,

NOCTURNIS



50 game sheets
50 Spielblätter
(double-sided | doppelseitig)

36 moth cards
36 Falter-Karten

19 habitat cards
19 Habitat-Karten

Additionally, you will need a pencil per player. Zusätzlich braucht ihr einen Stift pro Spieler*in.

GAME IDEA: Each round, a habitat card is revealed. You mark the shape depicted on the card on your game sheet. If you can cover all the symbols shown on one of your moth cards with this shape, you can play it and lure the respective moth into your garden. Lured moths earn you points and sometimes additional effects. The player with the most points at the end wins the game.



discard 2 of the moth cards from your hand and draw 2 new moth cards. Afterwards, mark the exchange action on your game sheet.

END OF GAME:

Continue revealing habitat cards until no player can mark any more shapes. As soon as you can no longer mark a shape and cannot draw any more cards, the game is over for you. Other players can continue playing as long as they can still **mark** shapes or **draw** cards.

SCORING:

When **no one** can mark any more shapes, the points are counted. Add up all the points you have received for luring moths. If you have lured a moth 4 times, you get an extra point.

If you lured each of the 7 different moths at least once, you receive **2 additional points**. If you lured each moth at least twice, you receive **another 2 points** extra.

For each exchange action you have used, one point will be **deducted**. **The player with the most points wins.** In the event of a tie, the player who lured the most moths wins. If there is still a tie, you share the victory.

		=	5			=	8
		=	2			=	5
		=	6			=	-1
		=	6			=	2
		=	12			=	45

The first moth is worth 1 point. Luring it 4 times earns you 1 additional point.

Since you lured all 7 moths at least once, you score 2 bonus points.

SOLO GAME AND SCORING:

When playing solo, you can earn stars depending on your final score:

< 45 Points ★☆☆ 45-55 Points ★★☆☆ > 55 Points ★★★☆☆

You can also write down your score and try to beat your high score each round.

SPIELIDEE: Jede Runde wird eine Habitat-Karte aufgedeckt. Die abgebildete Form zeichnet ihr auf eurem Spielblatt ein. Wenn ihr mit dieser Form alle Symbole abdecken könnt, die auf einer eurer Handkarten abgebildet sind, dürft ihr sie ausspielen und den entsprechenden Falter in euren Garten locken. Für angelockte Falter bekommt ihr unterschiedlich viele Punkte und ggf. einen zusätzlichen Bonus. Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG:

- Nehmt euch jeweils ein Spielblatt und legt es vor euch. Das ist euer Garten. Entscheidet gemeinsam, welche Seite des Spielblatts ihr spielen wollt.
- Nehmt euch jeweils einen Stift.
- Mischt die Habitat-Karten und bildet einen verdeckten Stapel.
- Mischt die Falter-Karten und bildet einen weiteren verdeckten Stapel. Legt anschließend 3 Falter-Karten in eine offene Auslage.
- Nehmt euch jeder 2 Karten vom Falter-Kartenstapel.
- Ihr seid startklar! Zieht nun die erste Habitat-Karte vom Stapel und legt sie für alle sichtbar offen aus. Die erste Form müsst ihr in einer der 4 Ecken eures Gartens einzeichnen. Jede weitere Form muss orthogonal angrenzend an eine bereits bestehende Form eingezeichnet werden.



SPIELABLAUF:

Deckt für jede neue Runde eine Habitat-Karte auf. Ihr habt jede Runde individuell die Wahl, ob ihr die entsprechende **Form einzeichnen** oder **2 Falter-Karten nachziehen** wollt. Wenn einer der Kartenstapel leer sein sollte, mischt den Ablagestapel und bildet so einen neuen Nachziehstapel.

EINZEICHNEN & FALTER ANLOCKEN:

Wenn ihr die Form auf der gezogenen Karte einzeichnet, könnt ihr diese beliebig drehen oder spiegeln. Um einen Falter von eurer Hand spielen zu können, müsst ihr alle aufgedruckten Symbole mit ein und derselben Form abdecken. Die Anordnung der Symbole

1

SPIELBLATT SONDERREGELN:

Die Vorder- und Rückseite des Spielblatts bieten unterschiedliche Varianten. Auf der Vorderseite gibt es keine besonderen Regeln zu beachten. Nutzt diese am besten für eure erste Partie. Auf der Rückseite gibt es in eurem Garten zusätzliche Effekte: Auf leere Felder darf nicht eingezeichnet werden. Habitats müssen außenrum angeordnet werden. Wenn ihr eines der Bonusfelder mit einem eingezeichneten Habitat abdecken könnt, bekommt ihr sofort den entsprechenden Bonus.

SYMBOLERKLÄRUNG:

+X Du **darfst** sofort bis zu X Falter-Karten ziehen

★ Du erhältst X Punkte

+ Du **musst** sofort ein weiteres Habitat in der abgebildeten Form einzeichnen. Wenn du kannst, **darfst** du so einen weiteren Falter anlocken.

TAUSCHAKTION:

Während des Spiels dürft ihr bis zu 2x eure Tauschaktion benutzen. Diese dürft ihr zu einem beliebigen Zeitpunkt zusätzlich zum **Einzeichnen** oder **Nachziehen** ausführen. Dazu dürft ihr als erstes die gesamte Auslage ablegen und durch neue Falter-Karten ersetzen. Legt 2 eurer Handkarten ab und zieht dann 2 neue Falter-Karten. Kreuzt anschließend eine Tauschaktion auf eurem Spielblatt ab.

SPIELENDE:

Es werden solange neue Habitat-Karten aufgedeckt, bis niemand mehr einzeichnen kann. Sobald ihr eine Form nicht mehr einzeichnen und auch keine Karten mehr ziehen könnt, ist das Spiel für euch beendet. Die anderen können solange weiterspielen, wie sie noch **Einzeichnen** oder **Nachziehen** können.

3

spielt dabei keine Rolle. Es dürfen sich zusätzliche Symbole in der Form befinden. Pro Habitat könnt ihr nur einen Falter spielen. Am besten schraffiert ihr die Fläche. Legt die entsprechende Falterkarte dann vor euch aus und macht ein Kreuz beim entsprechenden Falter auf eurem Spielblatt. Dafür bekommt ihr am Ende Punkte. Jeder Falter kann nur so oft angelockt werden, wie ihr Platz für Kreuze auf eurem Spielblatt habt. Habt ihr einen Falter angelockt, werden die aufgedruckten Zusatzaktionen in der rechten oberen Ecke der Karte sofort ausgeführt. Danach könnt ihr die Karte auf den Ablagestapel legen.



ATLASSPINNER: Der Atlasspinner ist der größte Falter der Welt. Um ihn anzulocken, müsst ihr zuerst beide Hälften auf der Hand haben. Könnt ihr alle 5 Symbole mit einer Form abdecken, spielt ihr beide Karten aus, um diesen Falter anzulocken.

FALTER-KARTE NACHZIEHEN:

Wenn ihr Falter-Karten nachzieht, könnt ihr euch für jede Karte entscheiden, eine offene aus der Auslage oder eine verdeckte vom Nachziehstapel zu ziehen. Wird eine Karte aus der Auslage gezogen, wird diese sofort vom Stapel aufgefüllt. Ihr könnt maximal 5 Handkarten haben. Habt ihr bereits 4 Karten, dürft ihr eine Karte ziehen. Wenn ihr schon 5 Handkarten habt, dürft ihr **keine** Karten nachziehen und **müsst** stattdessen **Einzeichnen**. Karten werden in keiner bestimmten Reihenfolge gezogen. Wer eine **Nachzieh**-Aktion begonnen hat, darf diese beenden, bevor weitere Spieler*innen Karten ziehen.

2

SCHLUSSWERTUNG:

Wenn **niemand** mehr einzeichnen kann, werden die Punkte ausgewertet. Zählt dafür alle Punkte zusammen, die ihr für angelockte Falter erhalten habt. Wenn ihr einen Falter 4x anlocken konntet, bekommt ihr einen Punkt extra.

Wenn ihr jeden der 7 verschiedenen Falter mindestens einmal anlocken konntet, bekommt ihr **2 zusätzliche Punkte**. Konntet ihr jeden Falter mindestens 2x anlocken, bekommt ihr **weitere 2 Punkte** zusätzlich.

Für jede eingesetzte Tauschaktionen wird euch ein Punkt **abgezogen**. **Wer die meisten Punkte hat, gewinnt**. Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Falter anlocken konnte. Gibt es immer noch Gleichstand, teilt ihr den Sieg.

★	XX	5	★	XX	8
★	XX	2	★	XX	5
★	XX	6	★	XX	-1
★	XX	6	★	XX	2
★	XX	12	★	XX	45

Der erste Falter ist 1 Punkt wert. Weil du ihn 4 mal anlocken konntest, bekommst du 1 Punkt extra.

Du konntest jeden der 7 Falter einmal anlocken und bekommst dafür 2 Punkte extra.

SOLOSPIEL UND WERTUNG:

Im Solospiel erhaltet ihr je nach Endpunktzahl 1 bis 3 Sterne:

< 45 Punkte ★☆☆ 45-55 Punkte ★★☆☆ > 55 Punkte ★★★☆☆

Du kannst dir auch deine Punktzahl aufschreiben und jede Runde aufs Neue versuchen, deine Höchstpunktzahl zu überbieten.

4