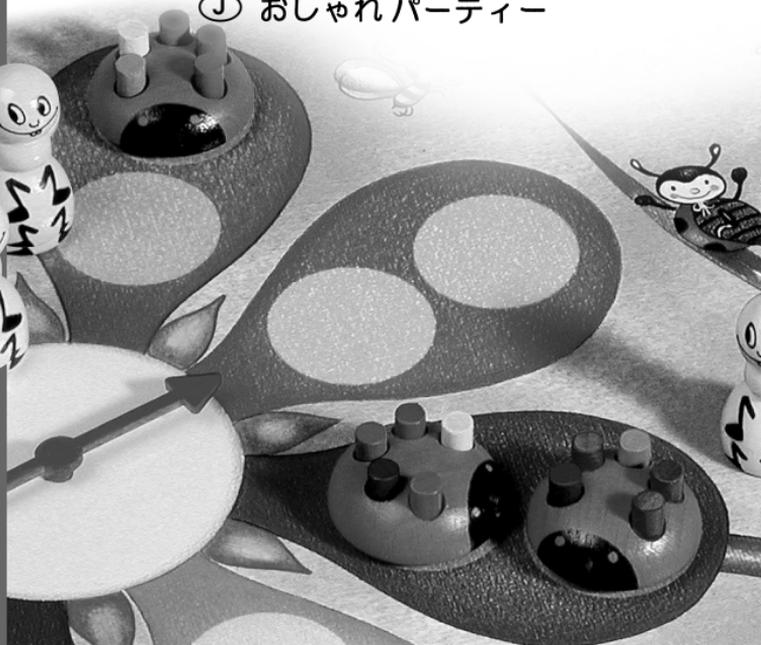


# Maskenball der Käfer

- ⒸⒹ ⒶⒶ The Ladybug's Costume Party
- Ⓕ Au bal masqué des coccinelles
- Ⓖ Gemaskerd bal voor de lieveheersbeestjes
- Ⓘ Il ballo in maschera delle coccinelle
- Ⓔ El baile de disfraces de las mariquitas
- Ⓟ Baile de máscaras das joaninhas
- ⓶ おしゃれパーティー

Selecta





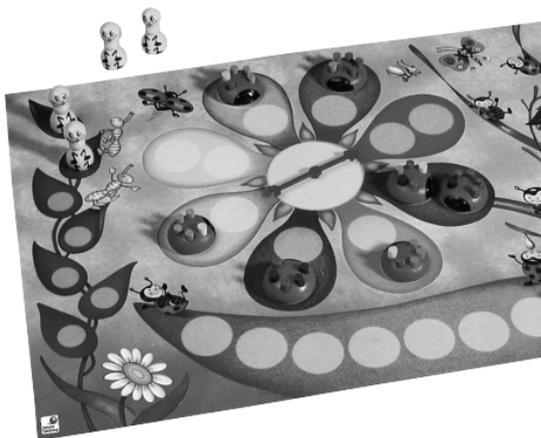
**Selecta Spielzeug AG**  
Postfach 47 · D-83531 Edling  
Telefon: (0 80 71) 1006-0  
Telefax: (0 80 71) 1006-40  
[www.selecta-spielzeug.de](http://www.selecta-spielzeug.de)

# Maskenball der Käfer

Schnell in die Kostüme und auf zum fröhlichen Fest!

Ein kooperatives Spiel mit magischer „Anziehungskraft“ für 2 oder mehr „Käfer“, ab 4 Jahren

- Spielart:** Familienspiel  
**Spieler:** 2 oder mehr Spieler ab 4 Jahren  
**Inhalt:** 1 Spielplan aus Karton mit Drehpfeil, 8 rote Marienkäfer (4 Käferpaare) mit Magneten, 7 gelbe Ameisen, 56 Rundstäbchen aus Holz als „Punkte“ der Marienkäfer in 8 verschiedenen Farben (2 Stäbchen je Farbe als Ersatz), 1 „gedeckter Tisch“ aus Karton, Spielanleitung  
**Autor:** Peter-Paul Joopen  
**Illustrationen:** Barbara Kinzebach



## Die Geschichte

Die Marienkäfer stecken mitten in den Vorbereitungen für ihren alljährlichen Maskenball. Da sich bei diesem Fest alle verkleiden, malen auch die Marienkäfer ihre Punkte farbig an. Nachdem sie damit fertig sind, überlegen sie sich, dass es eigentlich noch viel schöner aussieht, wenn nicht jeder nur eine Farbe hat. Also fangen die Marienkäfer an, ihre Punkte zu tauschen. Doch getauscht wird nur, wenn den Käfern die jeweils andere Farbe auch gefällt und das ist eben nicht immer der Fall.

Die Marienkäfer dürfen jedoch nicht zuviel Zeit damit verlieren, denn die Ameisen haben von dem Ball Wind bekommen und sich schon auf den Weg dorthin gemacht. Dort gibt es nämlich immer so viele leckere Sachen zu essen und

die wollen die Ameisen natürlich gerne in ihre Vorratskammern schaffen. So etwas Ärgerliches. Hoffentlich schaffen es die Marienkäfer, vor den gefräßigen Ameisen anzukommen.

## Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt und der **Drehpfeil** in die dafür vorgesehene Vorrichtung gesteckt. Die farbigen „Punkte“ (= Rundstäbchen aus Holz) sind so in die Marienkäfer zu stecken, dass jeder **fünf Punkte einer Farbe** hat.

Danach werden die Marienkäfer auf den Außenkreis der **Blütenblätter** gesetzt, wobei jeder Käfer auf das Blatt kommt, das der Farbe seiner Punkte entspricht. Dabei sitzen die Käfer am liebsten so auf den Blütenblättern, dass alle nach innen schauen. Die Ameisen und der „gedeckte Tisch“ liegen in Reichweite.

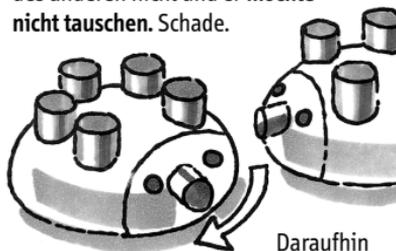
## Ziel des Spieles

Die Marienkäfer sind ausgehertigt, wenn **jeder** von ihnen über **fünf verschiedene farbige Punkte** verfügt, sich also vier weitere Farben ertauschen konnte. Es gilt, den Käfern beim Tauschen der Punkte zu helfen, damit sie noch vor den Ameisen auf dem Maskenball ankommen.

## Spielverlauf

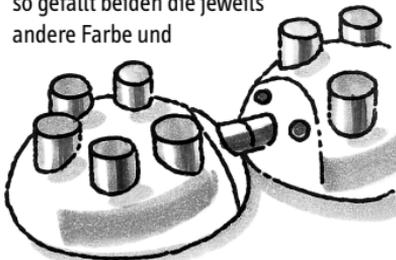
Der jüngste Spieler beginnt und **dreht** an dem Pfeil in der Mitte der Blüte auf dem Spielplan. Zeigt der Pfeil auf ein **Blütenblatt**, so darf der Spieler nun den Marienkäfer, der auf diesem Blatt sitzt und somit auch mehrere Punkte der Farbe dieses Blattes hat, vor einen beliebigen Käfer seiner Wahl auf ein anderes Blütenblatt setzen – und zwar **so, dass sich die beiden ins Gesicht sehen**.

**Dreht sich** nun einer der beiden Marienkäfer **weg**, so gefällt ihm die Farbe des anderen nicht und er **möchte nicht tauschen**. Schade.



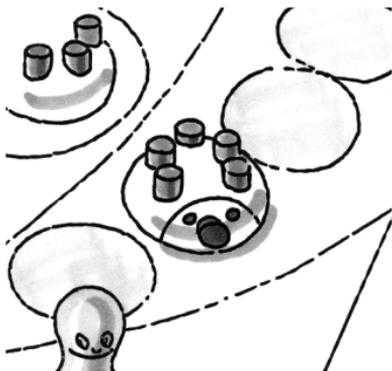
Daraufhin geht der Marienkäfer wieder zurück auf sein Blütenblatt und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist an der Reihe.

**Dreht sich keiner** der beiden Käfer **weg**, so gefällt beiden die jeweils andere Farbe und



**es wird getauscht.** Hierbei ist zu beachten, dass jeweils die Punkte mit der Farbe der Blütenblätter getauscht werden, auf dem der eine Marienkäfer steht, bzw. der andere Marienkäfer herkommt. Mit anderen Worten: Es werden nur Punkte getauscht, von denen man mehr als einen hat.

Nach dem ersten erfolgreichen Punktetausch darf der Marienkäfer dann solange „weiterfliegen“ und weiter seine Punkte mit anderen Käfern versuchen zu **tauschen**, bis sich entweder ein Marienkäfer wegdreht oder er selbst fünf verschieden farbige Punkte hat und somit fertig kostümiert ist. In diesem Fall macht sich der Käfer sogleich auf den Weg zum Ball und wird dazu – beginnend von rechts – auf eines der dafür vorgesehenen Felder unten auf dem Spielplan gestellt. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

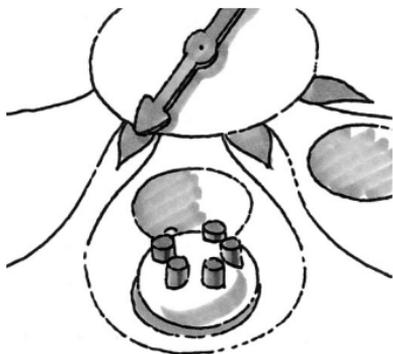


Trifft der „reisende“ Marienkäfer auf einen Artgenossen, der nicht mit ihm tauschen möchte, ist sein Zug beendet und er „fliegt“ wieder **zurück auf sein Blütenblatt** im Außenkreis. Alle Käfer werden so gedreht, dass sie wieder zur Mitte schauen. Danach geht es im Uhrzeigersinn mit dem nächsten Spieler weiter.

Gelingt es dem Marienkäfer während seiner „Reise“ **anderen Käfern zu fünf verschieden farbigen Punkten** zu verhehlen, so machen sich diese natürlich auch auf den Weg und werden dazu ebenfalls auf die entsprechenden Felder am unteren Rand des Spielplans gestellt, bevor der Marienkäfer, der am Zug ist, seinen „Flug“ fortsetzt.

**Ein Beispiel:** der Drehpfeil zeigt auf das rote Blütenblatt. Der Marienkäfer mit den roten Punkten entscheidet sich daraufhin z. B. mit dem Käfer auf dem gelben Blatt zu tauschen. Dreht sich keiner der beiden weg, so erhält der rote Marienkäfer einen gelben und der gelbe Käfer einen roten Punkt. Der Marienkäfer mit den roten Punkten darf dann zum nächsten Käfer bzw. Blütenblatt seiner Wahl fliegen und versuchen, weiter zu tauschen.

Sobald ein Marienkäfer fertig kostümiert ist und seinen Platz in der Reihe belegt hat, wird das entsprechende Blütenblatt leer und bleibt es auch.



Zeigt der Pfeil beim Drehen **zwischen zwei Blütenblätter**, so legen die Marienkäfer ein kleines Püschchen ein und es macht sich statt dessen eine Ameise auf den Weg zum Ball. Da der Weg für die Ameise recht weit ist, legt sie ihn in zwei Schritten zurück. Sie rückt zunächst bis zum Gänseblümchen vor und erst wenn der Drehpfeil das nächste Mal zwischen zwei Blütenblätter zeigt, hat sie es geschafft, zieht auf eines der Ameisenfelder auf dem Spielplan und ist damit auf dem Ball angekommen. Die Ameisenfelder werden dabei von oben nach unten besetzt.

Bleibt der Pfeil bei einem **leeren Blütenblatt** stehen, so kann der Spieler einen beliebigen Marienkäfer von einem anderen Blatt auswählen und wie oben beschrieben fortfahren.

Zu beachten ist, dass Käfer **nicht auf Blütenblätter** gestellt werden dürfen, von deren Farbe sie schon einen Punkt besitzen.

## Ende des Spiels

Sobald **eine der beiden Gruppen komplett ist**, ist das Spiel zu Ende. Sind alle Marienkäfer vollzählig in der Reihe, so haben sie es geschafft, als erste auf dem Maskenball anzukommen. Sie setzen sich um den „gedeckten Tisch“ herum und genießen die leckeren Schlemmereien und das schöne Fest. Sind die Ameisen zuerst komplett, waren sie schneller vor Ort, huschen blitzschnell an den „Tisch“ und machen sich gierig über die ganzen Vorräte her.

## Anmerkung

Es ist darauf zu achten, dass die Regeln beim Tauschen eingehalten werden. Wenn man einmal nicht aufpasst, bleiben zum Schluss zwei Marienkäfer übrig, die nicht mehr miteinander tauschen wollen und dann gewinnen natürlich auch die Ameisen.

Und nun viel Spaß beim Maskenball!