

Spielregeln „Maskenball der Käfer“ (1080)

Ziel:

Die Spieler versuchen gemeinsam für den Maskenball der Käfer die vorhandenen Marienkäfer bunt zu machen, bevor die Ameisen auftauchen und die Feier mit ihrer Fresslust stören.

Am Anfang wird der Drehpfeil in das Spielbrett gesteckt. Anschließend erhält jeder Marienkäfer die Stäbchen in einer Farbe und wird anschließend auf das äußere gleichfarbige Blütenblatt gestellt. Die Nase zeigt dabei immer ins Zentrum der Blume. Die Ameisen und das Tisch-Plättchen kommen neben den Spielplan.

Der jüngste Spieler beginnt. Er dreht den Pfeil einmal und schaut nach, wo der Pfeil stehen bleibt. Zeigt dieser auf ein kleines grünes Blatt, wird eine Ameise aus dem Vorrat auf das Gänseblümchen gestellt. Befindet sich dort bereits eine Ameise, kommt sie auf ein freies Feld der Ameisenleiste.

Zeigt der Pfeil jedoch auf ein Blütenblatt, so versucht der dortige Marienkäfer einen farbigen Punkt mit einem der Freunde auszutauschen. Dazu nimmt der Spieler den Marienkäfer von seinem Blatt und stellt ihn auf eines der inneren Felder eines anderen Blütenblattes, so dass sich beide Marienkäfer anschauen.

Ziehen sich nun die Magneten an, gefällt dem zweiten Marienkäfer ein Farbpunkt des Neuankömmlings. Beide tauschen nun einen Punkt ihrer Farbe aus. Anschließend darf der aktive Spieler den Marienkäfer des inneren Feldes zu einem weiteren Blatt schicken, um vielleicht einen weiteren Punkt auszutauschen.

Wenn sich ein Marienkäfer jedoch wegdreht, weil die Magneten einander abstoßen, dann ist der Zug des Spielers beendet. Er stellt den Marienkäfer auf dem inneren Feld wieder zu seinem Blütenblatt und der folgende Spieler ist am Zug.

Sollte ein Marienkäfer im inneren oder äußeren Feld fünf verschiedenfarbige Punkte haben, ist er für den Maskenball gerüstet und fliegt auf ein leeres Feld am unteren Ende der Leiste, wo er auf seine Freunde wartet. Ein fertiger Marienkäfer auf einem Innenfeld beendet den Zug des aktiven Spielers, ansonsten darf er den aktuellen Marienkäfer natürlich weiterhin bewegen.

Sollte der Pfeil im Verlauf der Partie auf ein leeres Blütenblatt zeigen, darf der Spieler einen beliebigen Käfer nehmen und ihn zu einem Partner bringen, um ggf. Stifte auszutauschen. Jeder Käfer darf natürlich immer nur einen Punkt in einer fremden Farbe besitzen.

Spielende:

Die Partie endet, wenn eine der beiden Parteien (Ameisen oder Käfer) vollständig beim Maskenball angekommen sind. Sie setzen sich um den Tisch und feiern dann. Schaffen es die Käfer, haben die Spieler gemeinsam gewonnen.