



# Maskenball der Käfer

4+

100  
Punkte  
2-6

20-30 min



Pegasus Spiele

## Peter-Paul Joopen



Peter-Paul Joopen wurde 1958 geboren und lebt heute in Zülpich. Er ist verheiratet und hat drei Kinder. Neben seiner Tätigkeit als Software-Entwickler, schreibt er Geschichten für Kinder und erfindet Spiele.

Zum Spieleerfinden kam er durch das Testspielen eines unveröffentlichten Spiels bei Freunden. Für ihn macht ein gutes Spiel aus, wenn es Jung und Alt in seinen Bann zieht, die Zeit beim Spielen wie im Flug vergeht und jeder die Chance hat, das Spiel zu beeinflussen.

- 1 Spielplan mit Drehpfeil
- 8 Marienkäfer mit Magneten (je 4 Käfer anziehend und abstoßend)
- 7 Ameisen
- 56 Rundstäbchen „Punkte“ der Marienkäfer in 8 Farben
- (2 Stäbchen je Farbe als Ersatz)
- 1 Tableau „gedeckter Tisch“

## Spielmaterial



**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: [ersatzteilservice@pegasus.de](mailto:ersatzteilservice@pegasus.de). Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus-Spiele-Team.**

Die Marienkäfer freuen sich auf den großen Maskenball! Bei diesem Fest tragen alle Gäste bunte Kostüme und auch die Marienkäfer wollen sich schmücken. Sie malen ihre Punkte farbig an. Weil es noch schöner aussieht, wenn jeder Käfer nicht nur eine Farbe hat, beginnen sie untereinander zu tauschen. Aber getauscht wird nur, wenn beiden Käfern die Farbe des anderen auch gefällt, und das ist nicht immer der Fall.

Passt gut auf, liebe Marienkäfer, auch die Ameisen haben sich auf den Weg zum Ball gemacht, um als Erste das leckere Buffet zu stürmen!



## Vorbereitung



1. Befestigt den Drehpfeil im Spielplan und legt den Plan in die Tischmitte.
2. Verteilt nun die farbigen Punkte auf die Marienkäfer. Jeder Käfer erhält fünf Punkte in einer Farbe.
3. Setzt die Marienkäfer anschließend auf die Außenfelder der Blütenblätter. Achet darauf, dass die Käfer auf dem Blatt mit der passenden Farbe sitzen und mit dem Gesicht zur Blütenmitte schauen.
4. Legt den „gedeckten Tisch“ neben den Spielplan und stellt die Ameisen bereit.

Ziel des Spiels ist, dass jeder Marienkäfer fünf verschiedenfarbige Punkte hat. Helft den Käfern beim Tauschen, damit sie noch vor den Ameisen beim Ball sind!

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler von euch beginnt. Wenn du an der Reihe bist, drehe den Pfeil in der Mitte der Blüte.

Spielverlauf

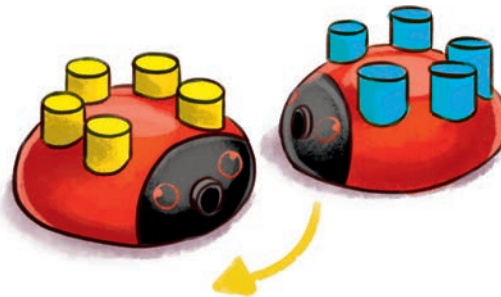
### Der Drehpfeil zeigt auf ein Blütenblatt?

Dann nimm den Käfer von diesem Blütenblatt und setze ihn vor einen beliebigen anderen Käfer, **und zwar so, dass sich die beiden ansehen**. (Zeigt der Pfeil im Spielverlauf auf ein leeres Blütenblatt, darfst du einen beliebigen Marienkäfer auswählen, um ihn zu einem anderen zu setzen.)

### A) Ein Käfer dreht sich weg?

Dann möchte er keine Farbe tauschen. Schade. Setze den Marienkäfer **zurück auf das äußere Feld seines Blütenblattes**.

Drehe die Käfer so, dass sie wieder zur Mitte der Blüte schauen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



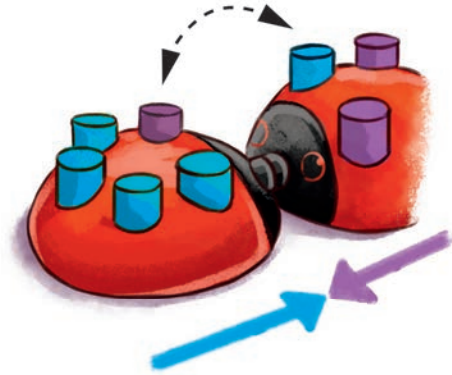
*Beispiel: Der hellblaue Käfer „fliegt“ zum gelben Käfer. Der gelbe Käfer dreht sich weg. Er möchte nicht tauschen. Der hellblaue Marienkäfer kehrt zurück auf sein Blütenblatt.*

**Wichtig:** Setze den Marienkäfer immer nur zu Käfern, mit denen er **noch keine Farbe getauscht hat**, d. h. zu Käfern, deren Farbe er noch nicht trägt.

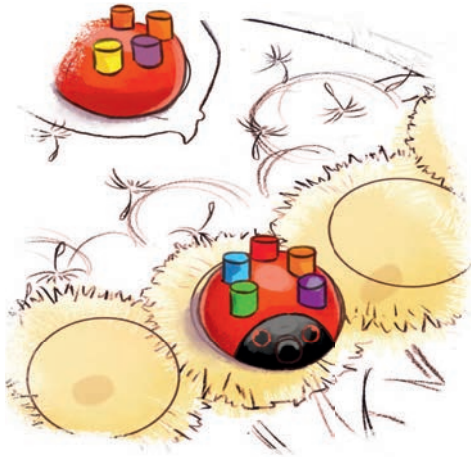
## B) Kein Käfer dreht sich weg?

Beiden gefällt die Farbe des anderen und du darfst **je einen Farbpunkt tauschen!** Beachte, dass nur Punkte in den Farben der Blütenblätter getauscht werden, auf dem der eine Marienkäfer steht und von dem der andere Marienkäfer herkommt. Tausche also nur Punkte, von denen er **mehr als einen hat**.

Nach dem Tauschen darf der Käfer „weiterfliegen“. Versuche, so lange Punkte zu tauschen, bis sich ein anderer Käfer wegdreht (siehe Punkt A) oder der Käfer selbst fünf verschiedenfarbige Punkte hat.



*Beispiel: Der hellblaue Käfer „fliegt“ zum lilafarbenen Käfer. Keiner dreht sich weg. Die beiden tauschen je einen ihrer Farbpunkte miteinander.*



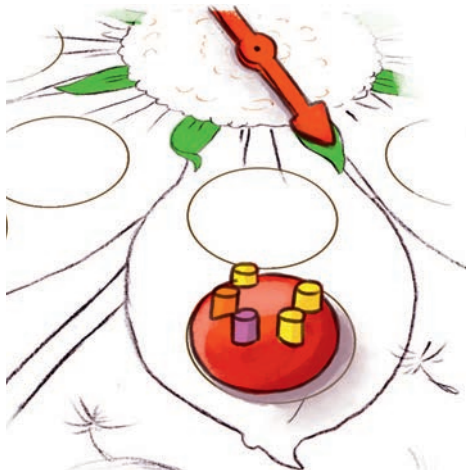
## Hurra, fünf verschiedenfarbige Punkte!

In diesem Fall macht sich der Käfer auf den Weg zum Maskenball. Setze ihn hierzu **auf ein freies Feld auf den Pustebäumen**. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ergibt sich während des Tauschens, dass ein Käfer auf einem äußeren Feld fünf verschiedenfarbige Punkte bekommt, macht auch dieser sich unverzüglich auf den Weg zum Ball. Setze ihn hierzu auf ein freies Feld auf den Pustebäumen bevor du „weiterfliegst“. Sobald ein Marienkäfer seinen Platz auf den Pustebäumen eingenommen hat, bleibt sein Blütenblatt für den Rest des Spiels leer.

**Wichtig:** Achtet darauf, die Regeln beim Tauschen einzuhalten. Ansonsten kann es vielleicht passieren, dass zum Schluss zwei Marienkäfer übrig bleiben, die nicht miteinander tauschen wollen. Dann gewinnen natürlich automatisch die Ameisen.

### Der Drehpfeil zeigt zwischen zwei Blütenblätter?



Dann bleiben alle Marienkäfer auf ihrem Platz. Stattdessen macht sich eine Ameise auf den Weg zum Ball.

Da der Weg für die Ameise recht weit ist, legt sie ihn in zwei Schritten zurück. Setze die Ameise daher zunächst auf das Feld auf dem Baumstumpf. Erst wenn der Drehpfeil das nächste Mal zwischen zwei Blütenblätter zeigt, setzt du die Ameise auf ein freies Feld auf der grünen Ranke.

Das Spiel endet, sobald alle Felder auf den Pustebäumen oder auf der Ranke besetzt sind. Haben die Marienkäfer alle Felder auf den Pustebäumen besetzt, gewinnen die Marienkäfer. Sie dürfen nun auf den langersehnten Maskenball und sich an den lecker gedeckten Tisch setzen. Haben die Ameisen alle Felder der grünen Ranke besetzt, gewinnen die Ameisen und machen sich gierig über die Leckereien auf dem gedeckten Tisch her.

Spielende





**Pegasus Spiele**

Autor: Peter-Paul Joopen

Illustration: Anne Pätzke

Satz: Maike Schiller

Realisation & Gestaltung: Claudia Geigenmüller

© 2015 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,  
61169 Friedberg, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials  
oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.

