

Le bal masqué des coccinelles

4+

MPA
2-6

20-30 min



Peter-Paul Joopen



Peter-Paul Joopen est né en 1958, et vit actuellement à Zülpich, Allemagne. Il est marié et père de trois enfants. Son métier consiste à développer des logiciels, et il profite de son temps libre pour écrire des histoires pour les enfants et concevoir des jeux.

Il a commencé à concevoir des jeux après avoir testé un prototype avec un groupe d'amis. Pour lui, un bon jeu doit permettre de rassembler des joueurs de tout âge, de ne pas voir le temps passer et de laisser une chance à tous d'avoir un impact sur la partie.

Matériel

- 1 plateau de jeu doté d'une aiguille tournante
- 8 coccinelles magnétiques (4 qui attirent et 4 qui repoussent)
- 7 fourmis
- 56 pions cylindriques de 8 couleurs différentes (40 serviront à former les taches des coccinelles et 2 pions supplémentaires par couleur)
- 1 plateau « table dressée »



Présentation

Les coccinelles sont tout excitées à la pensée de la grande soirée costumée qui arrive. Tous les invités vont revêtir leurs plus beaux costumes colorés et les coccinelles ne veulent pas être en reste. C'est pourquoi chacune d'entre elles se met à peindre ses taches d'une même couleur. Mais comme c'est encore plus drôle si chaque coccinelle est couverte de différentes couleurs, elles s'échangent leurs taches entre elles. Toutefois, elles n'acceptent d'échanger que si la couleur leur plaît, ce qui n'est pas toujours le cas.

Mais les coccinelles feraient bien de rester sur leurs gardes, car les fourmis sont en chemin et elles comptent bien être les premières à profiter du délicieux buffet !



Mise en place



1. Fixez l'aiguille tournante sur le plateau de jeu et placez-le au centre de la table.
2. Attribuez les taches de couleur aux coccinelles. Chaque coccinelle reçoit cinq pions de la même couleur.
3. Placez les coccinelles sur les emplacements extérieurs des pétales. Assurez-vous que les couleurs des taches et des pétales correspondent. Les coccinelles doivent regarder vers le centre de la fleur.
4. Placez la table dressée à côté du plateau et gardez les fourmis à proximité.

L'objectif de la partie est de placer des taches de cinq couleurs différentes sur chaque coccinelle. Aidez les coccinelles à faire leurs échanges pour qu'elles puissent se rendre au bal avant les fourmis !

Le tour de jeu s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. À votre tour de jeu, faites tourner l'aiguille se trouvant au centre de la fleur.

Comment jouer ?

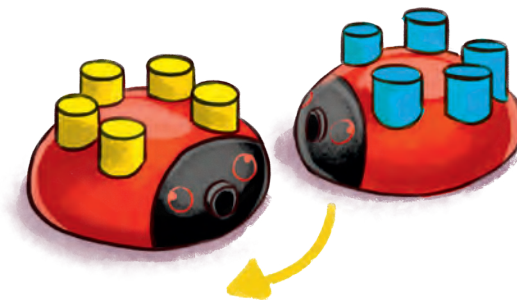
Si elle pointe vers un pétale.

Attrapez la coccinelle se trouvant sur ce pétale et placez-la sur un autre pétale, **face à face avec une autre coccinelle**. (Au cours de la partie, il est possible que l'aiguille tombe sur un pétale vide, dans ce cas, choisissez n'importe quelle coccinelle et placez-la en face d'une autre coccinelle de votre choix).

A) La coccinelle se retourne ?

Cela signifie qu'elle ne souhaite pas échanger ses taches. Dommage ! Replacez la coccinelle sur **l'emplacement extérieur de son pétale d'origine**.

N'oubliez pas de replacer les coccinelles pour qu'elles regardent vers le centre de la fleur. C'est désormais au joueur suivant de faire tourner l'aiguille.



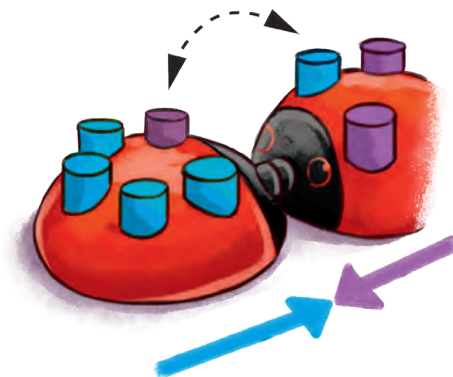
Exemple : La coccinelle bleu clair vole vers la coccinelle jaune. La coccinelle jaune lui tourne le dos. Elle ne veut pas échanger ses taches. La coccinelle bleu clair retourne sur son pétale.

Important : Ne placez face à face que des coccinelles n'ayant pas encore effectué d'échanges entre elles ! Placez votre coccinelle face à celles dont elle ne possède pas encore la couleur.

B) Aucune des coccinelles ne se retourne ?

Elles apprécient toutes les deux la couleur de leurs taches, **procédez à un échange**. Attention, vous ne pouvez échanger que les taches suivantes : celle qui correspond à la couleur du pétale sur lequel arrive la coccinelle contre celle de la couleur du pétale d'origine de la coccinelle. Les taches ne peuvent être échangées **que si elles sont en plusieurs exemplaires sur le dos de la coccinelle**.

Après l'échange, déplacez votre coccinelle vers un nouveau pétale et tentez un nouvel échange. Répétez cette séquence jusqu'à ce qu'une coccinelle tourne le dos (voir A), ou jusqu'à ce qu'une coccinelle possède 5 taches de couleur différente.

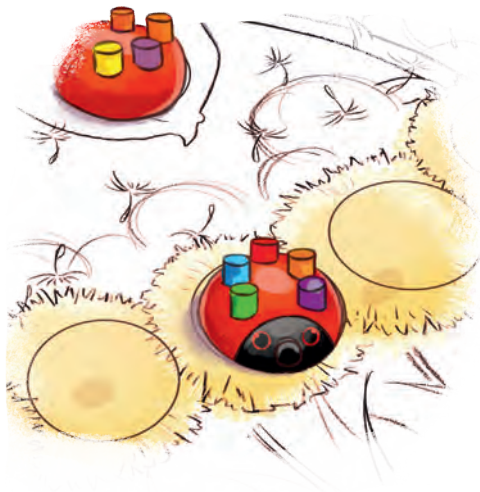


Exemple : La coccinelle bleu clair vole vers la coccinelle violette. Aucune ne se retourne. Elles échantent une de leurs taches.

Youpi, cinq taches de différentes couleurs !

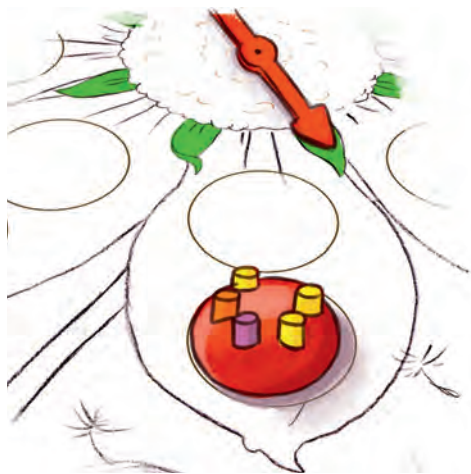
Dans ce cas, la coccinelle peut se rendre au bal costumé. Placez-la sur **un pissenlit encore libre**. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Dès qu'une coccinelle sur un emplacement extérieur d'un pétale compte 5 taches de différentes couleurs, elle se met en route pour le bal. Placez-la sur un pissenlit encore libre avant de poursuivre votre vol. À partir du moment où une coccinelle rejoint un espace pissenlit, le pétale de sa couleur reste vide jusqu'à la fin de la partie.



Important : Faites très attention à bien respecter les règles lorsque vous échangez des taches. Sans quoi, vous finirez peut-être avec les deux dernières coccinelles qui refusent d'échanger entre elles. Ce qui, bien évidemment, offrirait une victoire automatique aux fourmis.

Si l'aiguille s'arrête entre deux pétales.



Dans ce cas, les coccinelles restent à leur place et c'est une fourmi qui avance vers le bal costumé.

Comme le lieu du bal est plus éloigné pour les fourmis, celles-ci doivent effectuer leur trajet en deux étapes : grimper sur une souche d'arbre, puis remonter le long de la tige. Concrètement, lorsque l'aiguille s'arrête entre deux pétales :

- si la souche d'arbre est vide, placez-y une fourmi ;
- si une fourmi est présente sur la souche d'arbre, déplacez-la vers un emplacement libre de la tige.

La partie se termine dès que tous les pissenlits ou toutes les feuilles sont occupées. Si les coccinelles occupent tous les pissenlits, elles remportent la partie. Elles arrivent ensemble au bal costumé et s'installent à la table magnifiquement décorée.

Si les fourmis ont occupé toutes les feuilles, elles remportent la partie et vont dévorer toute la nourriture présente sur la table dressée.

Fin de partie





Auteur : Peter-Paul Joopen
Illustrations : Anne Pätzke
Maquette : Maïke Schiller, Estelle Panel
Réalisation & Design: Claudia Geigenmüller
Traduction : Erwann Dréan

© 2015 Pegasus Spiele GmbH, Allemagne, www.pegasus.de. Tous droits réservés.
Distribution exclusive de l'édition française par Matagot.
96 rue de Miromesnil, 75008 Paris.

La réimpression ou l'édition des règles, composants de jeu ou illustrations
est interdite sans autorisation préalable.



Pegasus Spiele