

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Le bal masqué des coccinelles

3+

2-5

10-15 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 ?

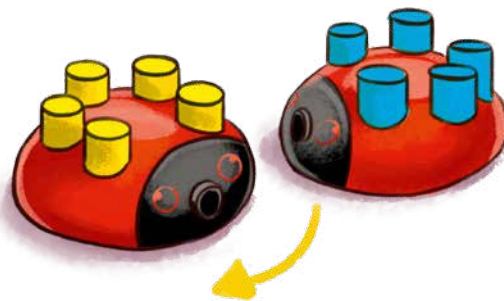
Si elle pointe vers un pétale.

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.



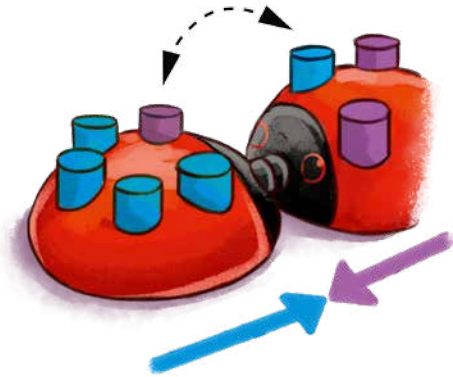
Exemple : La coccinelle bleu clair vole vers la coccinelle jaune. La coccinelle jaune lui tourne le dos. Elle ne veut pas échanger ses taches. La coccinelle bleu clair retourne sur son pétale.

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.

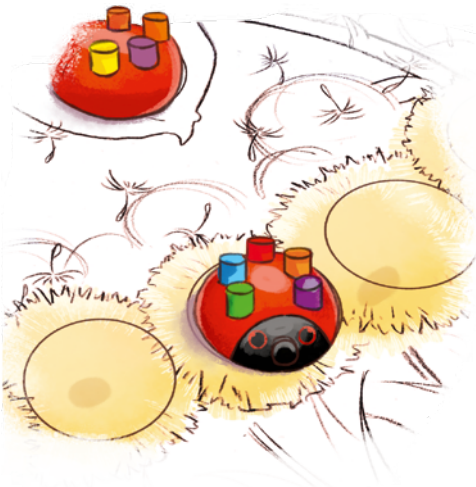


Exemple : La coccinelle bleu clair vole vers la coccinelle violette. Aucune ne se retourne. Elles échantent une de leurs taches.

Youpi, cinq taches de différentes couleurs !

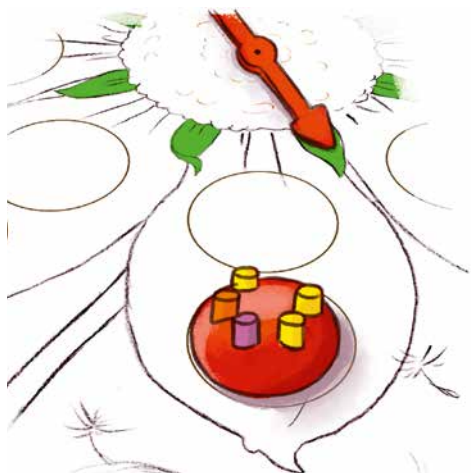
Dans ce cas, la coccinelle peut se rendre au bal costumé. Placez-la sur **un pissenlit encore libre**. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

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. La première fourmi se place sur la souche d'arbre. Les fois suivantes, quand l'aiguille tombe à nouveau entre deux pétales, placez une fourmi sur une feuille 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 :

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.

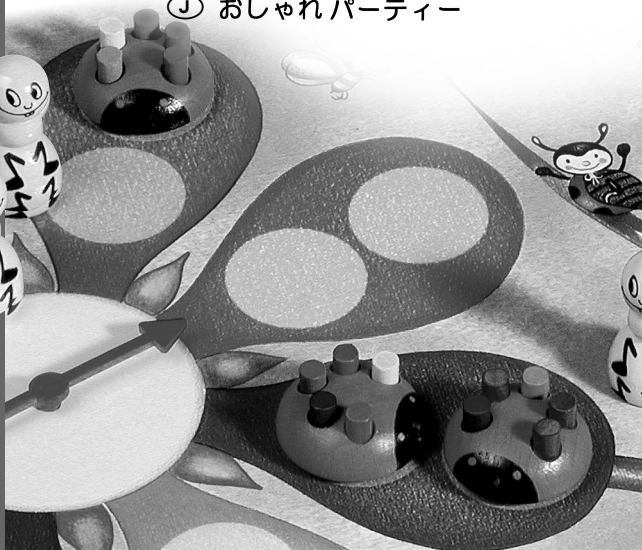


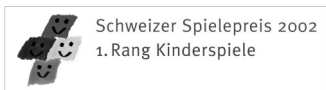
Pegasus Spiele

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
- Ⓙ おしゃれパーティー

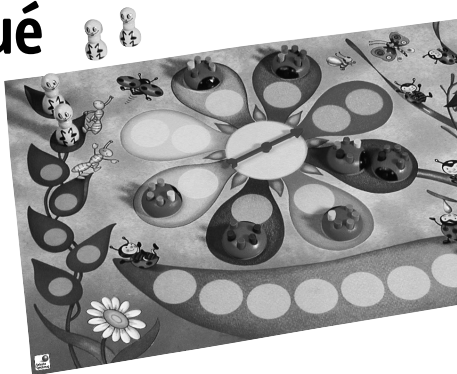
Selecta





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

Au bal masqué des coccinelles



Déguisons-nous vite pour aller à la fête !

Un jeu coopératif passionnant pour 2 «coccinelles» ou plus, à partir de 4 ans.

Genre de jeu: Jeu de table

Nombre de

joueurs: 2 joueurs ou plus, à partir de 4 ans

Contenu: 1 plan de jeu avec flèche centrale à assembler, 8 coccinelles rouges avec animants (4 couples de coccinelles), 7 fourmis jaunes, 56 bâtonnets en bois de 8 couleurs différentes en guise de «points» pour les coccinelles, dont bâtonnets supplémentaires par couleur (en cas de perte), 1 table ronde en carton, règle de jeu.

Auteur: Peter-Paul Joopen

Illustrations: Barbara Kinzebach

L'histoire

Qui arriveront les premières au bal masqué? Les fourmis gourmandes qui veulent chiper toutes les nourritures posées sur la table ronde? Ou les coccinelles qui sont invitées? Mais c'est un bal masqué: cela veut dire que les coccinelles doivent d'abord se déguiser. Leur déguisement est cependant très simple: elles doivent avoir sur le dos cinq points de couleurs différentes. Elles y parviendront en faisant des échanges entre elles et chaque fois qu'une coccinelle y parviendra, elle pourra s'envoler vers le bal.

Préparation du jeu

Ouvrir le plateau et insérer la flèche en plastic dans le trou central. Cette flèche est constituée de deux parties: le petit rond est d'abord inséré par en dessous (côté verso) puis la flèche est installée dans ce petit rond (côté recto).

Chaque coccinelle reçoit **cinq points d'une même couleur**. Chaque coccinelle est donc différente des autres par la couleur de ses points: il y a une coccinelle rouge, une autre rose, etc....

Chaque coccinelle est maintenant posée sur le pétale dont la couleur est la même que ses points (exemple: la coccinelle à points roses est posée sur le pétale rose). Sur chaque pétale, décidez si les coccinelles seront positionnées sur le cercle supérieur ou inférieur. Cela n'a pas vraiment d'importance pourvu que vous placiez la tête de la coccinelle dans la direction de l'autre cercle.

Les fourmis sont placées à côté du plateau; le buffet (la table ronde) est également placé à côté du plateau, du côté de la marguerite.

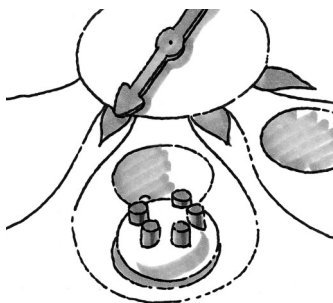
But du jeu

Les enfants essaient d'amener toutes les coccinelles au bal masqué avant que les fourmis n'y soient elles-mêmes arri-

vées. Une coccinelle peut rejoindre le bal quand elle est déguisée, c'est-à-dire qu'elle porte sur son dos 5 points de couleurs différentes.

Déroulement du jeu

Jouer, c'est faire tourner la flèche en la poussant du bout du doigt. La flèche finit par s'arrêter **soit sur un pétale**, **soit entre deux pétales** (sur une petite feuille verte).

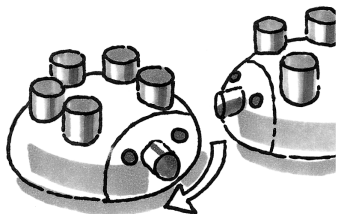


Si la flèche s'arrête entre deux pétales, les joueurs n'ont pas de chance car une fourmi monte sur le plateau. Le chemin de chaque fourmi vers le bal masqué se fait en deux temps: son premier mouvement est de grimper sur la marguerite; ensuite, quand la flèche s'arrête une nouvelle fois entre deux pétales, la fourmi passe de la marguerite sur la première feuille de la tige verticale. On les positionne de haut en bas. Si les 7 fourmis se

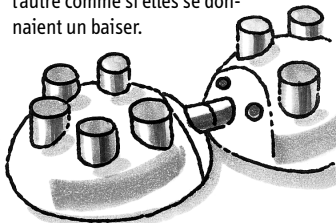
sont installées sur les 7 feuilles, les enfants perdent le jeu tous ensemble.

Si la flèche s'arrête sur un pétale, la coccinelle posée sur ce pétale peut tenter de faire un échange de points avec une autre coccinelle. Concrètement, l'enfant pousse la petite coccinelle vers une autre, quelle qu'elle soit, en disant par exemple: Petite coccinelle jaune (si elle va vers la jaune), veux tu faire un échange avec moi ? L'enfant approche doucement la visiteuse de la coccinelle choisie, de manière à ce que les deux têtes se touchent. Les deux coccinelles sont donc dans une position de face à face.

Si la coccinelle ne veut pas faire d'échange, elle le signifie mécaniquement en tournant sur elle-même et présente son arrière à la demandeuse. Pas de chance! L'échange n'est pas possible et c'est au tour du joueur suivant de faire tourner la flèche et de jouer. (explication: les aimants se repoussent)



Si la coccinelle veut bien faire l'échange, l'accord est très clair car les deux coccinelles serrent leurs têtes l'une contre l'autre comme si elles se donnaient un baiser.



(Explication: les aimants s'attirent). Dans ce cas, ces deux coccinelles peuvent échanger un point, **tout en respectant bien les règles d'échange suivantes**:

Les deux coccinelles ne peuvent échanger que des points dont la couleur correspond aux deux pétales concernés: celui de la visiteuse (= celui dont elle est partie) et celui sur lequel se passe l'échange. Exemple: la coccinelle du pétale rouge ne peut qu'échanger un point rouge contre un point rose de la coccinelle qu'elle visite sur le pétale rose. Cette règle doit être absolument respectée si on désire que le jeu puisse être gagné. Le non respect de cette logique entraîne une impossibilité d'échange pour les deux dernières coccinelles. En d'autres termes, la coccinelle venant du pétale rouge ne peut pas échanger un point bleu (qu'elle aurait déjà acquis) contre un point de la coccinelle rose qu'elle visite.

Une coccinelle ne peut en aucun cas faire deux échanges avec la même coccinelle: autrement dit, elle ne peut pas porter deux points de même couleur en dehors des siennes.

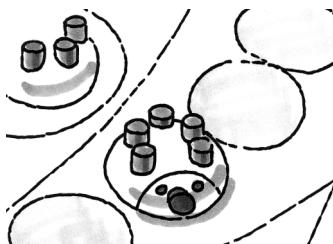
Une coccinelle qui part pour un échange, porte au minimum deux points de sa propre couleur. En effet, si elle n'en porte plus qu'un seul, c'est qu'elle est déguisée.

Echange raté? Dès qu'un échange échoue, la coccinelle visiteuse revient sur son pétale et le joueur suivant fait tourner la flèche.

Echange réussi? Le joueur peut aussitôt emmener la coccinelle visiteuse vers une autre coccinelle dont elle ne porte pas encore la couleur. Et ainsi de suite, tant que les échanges réussissent. Le tour de ce joueur s'arrête soit parce qu'un échangé a raté, soit parce que la coccinelle est déguisée et a été emmenée au bal masqué.

Les coccinelles déguisées s'envolent vers le bal. Dès qu'une coccinelle porte sur son dos 5 points de couleurs différentes (1 point de sa couleur + 4 points reçus d'autres coccinelles), elle est déguisée. Le joueur l'emmena aussitôt sur la première place libre de la grande feuille de haricot.

Que doit-on faire si la flèche désigne un pétale vide? Le joueur choisit la coccinelle d'un autre pétale et l'emmena faire un échange.



Que fait-on si, suite à un échange, deux coccinelles sont déguisées? Le joueur emmena immédiatement les deux coccinelles au bal masqué.

Que fait-on si les deux dernières coccinelles ne veulent pas échanger? C'est sans doute que les joueurs n'ont pas respecté une des règles d'échange durant les rounds précédents. Le jeu ne peut plus être gagné. Les fourmis gagnent automatiquement la partie.

Fin de jeu

Si toutes les coccinelles sont parvenues sur la feuille de haricot avant que les 7 fourmis ne soient elles-mêmes posées sur les 7 feuilles de la tige verticale, les joueurs gagnent le jeu tous ensemble. Les enfants peuvent alors positionner les 8 coccinelles autour de la table ronde pour leur donner à manger. Si les fourmis ont été plus vite, les joueurs perdent tous ensemble le jeu. Mais ce sera certainement mieux lors d'une prochaine partie...