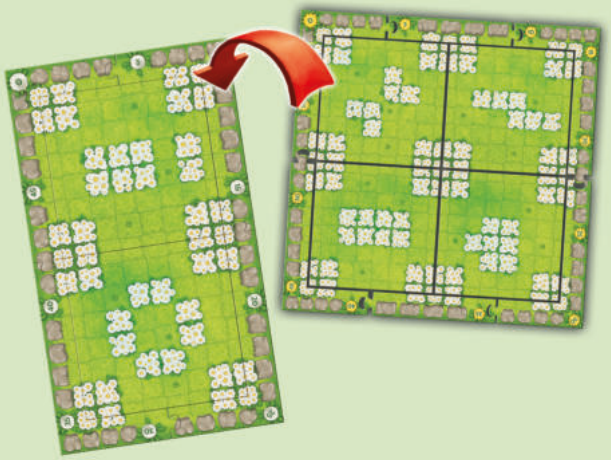
Ladybugs

Ein Spiel von Jakob Andrusch
Für 2 – 4 Personen ab 8 Jahren
Spieldauer: 30 Minuten

Spielmaterial

- **1 mehrteiliger Spielplan mit Siegpunktleiste zum Zusammenpuzzlen**

Aufbau für 3 und 4 Personen, …



… Aufbau für 2 Personen.

- **96 Käferplättchen** je 24 in 4 Farben, je 4 mal 1, 2, 3, 4, 5 und 6



- **4 Startmarker** 1 je Farbe



- **4 Punktemarker** 1 je Farbe



- **12 Spezialaktionsplättchen** 3 je Farbe



- **12 Glückskleeplättchen**



- **1 Spinne**



- **1 Spielregel**

Spielaufbau

1) Setzt den Spielplan aus den Spielplanquadraten zusammen: Mit 2 Personen verwendet ihr 2 Quadrate, mit 3 oder 4 Personen alle 4 Quadrate. Legt diese Quadrate mit einer zufälligen Seite nach oben und in beliebiger Ausrichtung aneinander. Legt dann die Randstücke als Rahmen außen herum: Die gewinkelten Ecken werden immer benutzt. Die geraden Zwischenstücke benötigt ihr nur für 3 und 4 Personen.

2) Wählt je eine Farbe und nehmt euch in dieser Farbe alle 24 Käferplättchen, einen Punkte- sowie einen Startmarker. Legt eure Punktemarker auf das Feld 0 der Wertungsleiste.

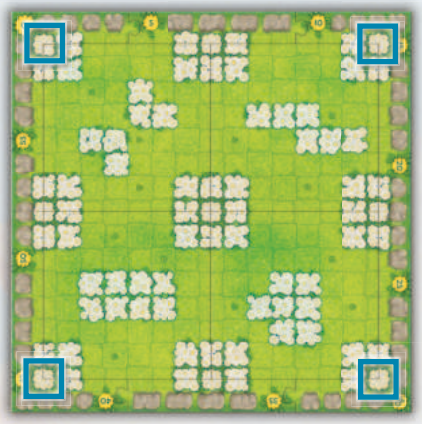
Im Spiel zu viert legen alle ihre Startmarker auf ein anderes Eckfeld. (Nehmt entweder einfach das Eckfeld, welches euch am nächsten ist oder lasst die jüngste Person zuerst eine Ecke wählen und fahrt dann im Uhrzeigersinn fort.)

Im Spiel zu dritt wählt je eines der in der Abbildung markierten Felder.

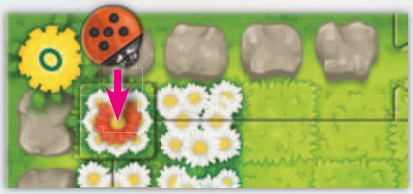
Im Spiel zu zweit startet ihr auf diagonal gegenüberliegenden Eckfeldern.

3) Mischt eure Käferplättchen mit der Rückseite nach oben und bildet dann einen oder mehrere Stapel daraus. Zieht Anschließend je 2 Käferplättchen und entscheidet euch für eines davon, welches ihr jeweils offen auf euren Startmarker legt. Zieht nun ein weiteres Plättchen und haltet beide Plättchen vor den Anderen verdeckt in eurer Hand.

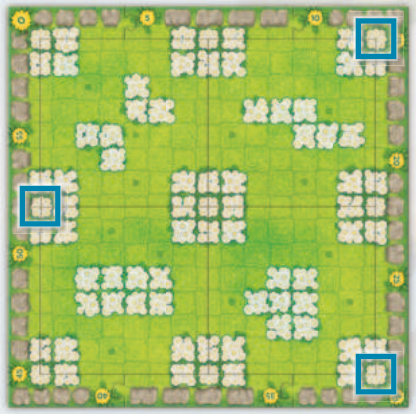
4) Wer zuletzt einen Marienkäfer gesehen hat, beginnt das Spiel.



Spiel zu viert



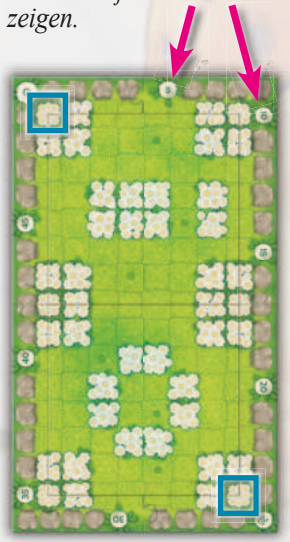
Startmarker und Plättchen



Spiel zu dritt

Hinweis:

Achtet im Spiel zu zweit darauf, dass ihr die Rahmenteile mit der Seite auslegt, die die weißen Pusteblumen zeigen.



Spiel zu zweit

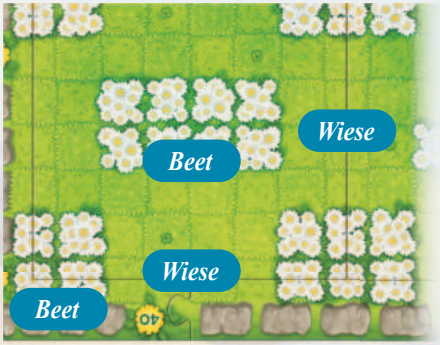
Anmerkung:

Das Modul 1: Spezialaktionsplättchen und Modul 2: Glücksklee könnt ihr auch gerne schon in eurer ersten Partie mitspielen lassen.

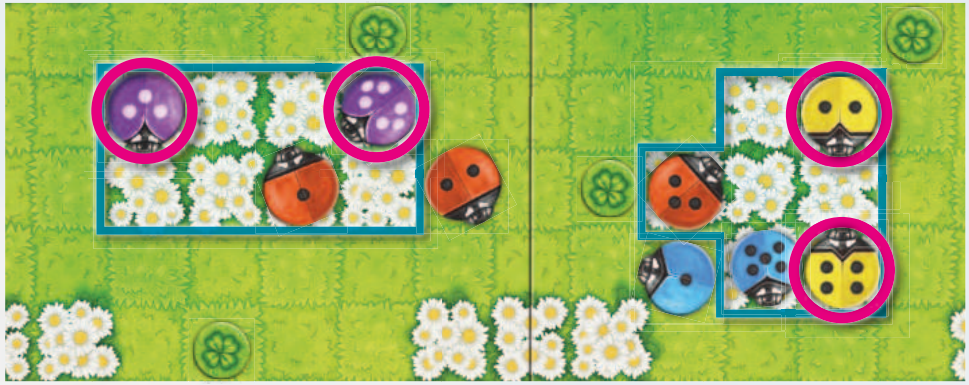
Modul 3: Spinne empfehlen wir erst in den folgenden Partien einzubauen.

Spieleinführung und Spielziel

In Ladybugs legt ihr im Uhrzeigersinn eure Käferplättchen auf den Spielplan. Dieser ist in Blumenbeete und Wiesen aufgeteilt.



Ziel ist es, eure Käferplättchen in den Beeten zu platzieren – denn am Ende des Spiels werden für jedes Beet Punkte an die Personen vergeben, die dort zusammengerechnet die wertvollsten Käfer liegen haben.



Spielablauf

Es beginnt die zuvor bestimmte Person, dann wird im Uhrzeigersinn gespielt. Ein Spielzug besteht aus zwei Phasen:

- 1. Phase: Käferplättchen ausspielen
- 2. Phase: Käferplättchen nachziehen

Anschließend ist die nächste Person an der Reihe.

Das Spiel endet, sobald niemand mehr ein Käferplättchen nachziehen oder ein Plättchen regelkonform ausspielen kann.

Abschließend folgt die Punktewertung.

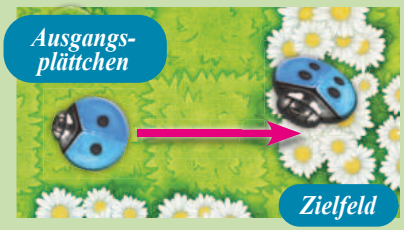
Ein Spielzug im Detail

1. Phase: Käferplättchen ausspielen

Auf welchem Feld du dein Plättchen platzieren kannst, bestimmen deine **bereits liegenden** Plättchen:

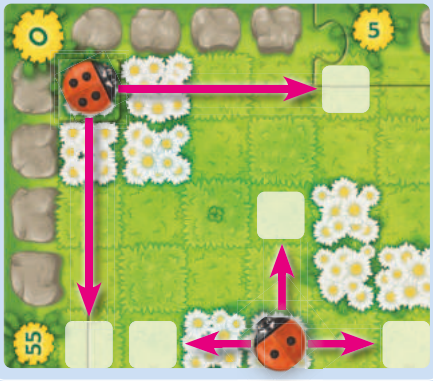
Ausgehend von einem eigenen liegenden Plättchen (Ausgangsplättchen), zählst du so viele Felder in gerader Linie ab, wie die Augenzahl auf dem Ausgangsplättchen angibt. Auf diesem Feld (Zielfeld) kannst du dein neues Plättchen platzieren. Du kannst frei entscheiden, welches der beiden Plättchen auf deiner Hand du ausspielen möchtest.

Hinweis: Die "Blickrichtung" des Käfers hat nichts mit den Platzierungsregeln zu tun.



Regeln für das Platzieren der Käferplättchen:

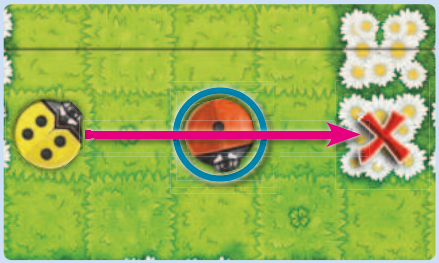
1) Du kannst von jedem deiner schon liegenden Plättchen ausgehen, um ein neues Plättchen auszuspielen.



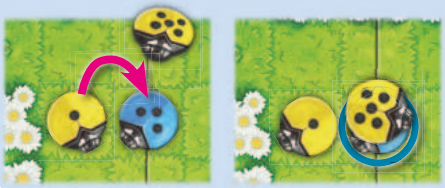
2) Du kannst nur waagerecht und senkrecht von einem Plättchen ausgehen, aber nicht diagonal.



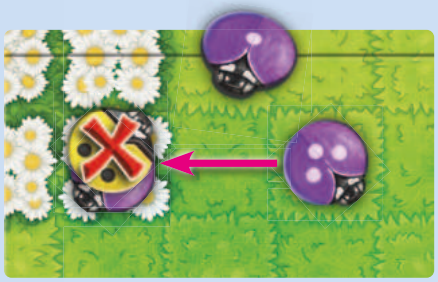
3) Liegt ein eigenes Plättchen oder ein Plättchen einer anderen Person zwischen dem Ausgangsplättchen und deinem Zielfeld, so darfst du das Plättchen nicht auf dem Zielfeld platzieren. Der Weg ist blockiert.



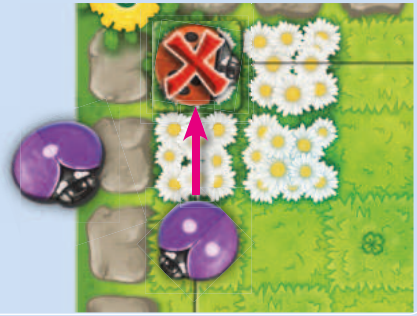
4) Liegt auf dem Zielfeld ein **einzelnes** Plättchen, egal ob von dir selbst oder einer anderen Person, kannst du dein Plättchen darauf ablegen. Ab jetzt zählt nur noch das oben liegende Plättchen für den weiteren Spielverlauf.



5) Liegen auf dem Zielfeld schon 2 Plättchen übereinander, darfst du dein Plättchen nicht mehr oben auf legen.



6) Auf einem fremden Startplättchen darfst du kein Plättchen oben auf legen.



7) **Einmalig** kannst du auf dein eigenes Startplättchen ein weiteres Plättchen legen, ohne dass du dafür von einem bereits liegenden Plättchen ausgehen musst.

Timo nutzt das 1er-Plättchen, um die 3 auf seinem Startfeld zu überdecken.



!/ Wichtig: Kannst du kein Plättchen mehr regelkonform anlegen, so **musst** du, sofern du die Option noch nicht genutzt hast, ein Plättchen auf dein Startplättchen legen.
Hast du die Option bereits genutzt, so scheidest du bis zur Endwertung aus dem Spiel aus!

2. Phase: Käferplättchen nachziehen

Zum Abschluss deines Spielzuges ziehst du ein neues Plättchen auf die Hand, damit du wieder 2 Plättchen besitzt. Halte sie vor den Anderen verdeckt.

Anschließend ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Anmerkung: *Während die Anderen ihren Zug ausführen, kannst du schon überlegen, wo du dein nächstes Plättchen platzieren möchtest.*



Spielende und Punktewertung

Das Spiel endet, sobald niemand mehr ein Käferplättchen nachziehen kann oder alle ausgeschieden (kein Plättchen mehr regelkonform anlegbar) sind. Am Ende bleibt so ein Käferplättchen ungenutzt in eurer Hand.

Nun folgt die Punktevergabe:

Jedes Beet wird einzeln abgerechnet. Zählt dazu jeweils die Augenzahlen auf euren Plättchen zusammen. Wer die höchste Summe in einem Beet hat, bekommt Siegpunkte in Höhe der einzelnen Spielplanfelder, aus denen dieses Beet besteht. Die Person auf dem zweiten Platz bekommt die Hälfte dieser Punkte, abgerundet. Sollte es einen dritten und vierten Platz geben, gehen diese Personen leer aus.



Platzierung	Punkte
Erster Platz	Anzahl Felder des Beets
Zweiter Platz	Hälfte von Platz 1, abgerundet

Herrscht **Gleichstand beim ersten Platz**, erhalten alle am Gleichstand beteiligten Personen die volle Punktzahl für den ersten Platz. Die Punkte für den zweiten Platz werden normal vergeben.

Herrscht **Gleichstand beim zweiten Platz**, erhalten alle beteiligten Personen die normalen Punkte für den zweiten Platz..

!! Wichtig: *Im Spiel zu zweit werden **keine Punkte** für den **zweiten Platz** vergeben!*

Linkes Beet:
Timo (blau): 10 Augen → Erster Platz → 9 Punkte
Max (gelb): 9 Augen → Zweiter Platz → 4 Punkte
Pia (rot): 4 Augen → Dritter Platz → 0 Punkte

Rechtes Beet:
Sarah (lila): 12 Augen → Erster Platz → 6 Punkte
Max (gelb): 5 Augen → Zweiter Platz → 3 Punkte
Timo (blau): 4 Augen → Dritter Platz → 0 Punkte



Linkes Beet – Gleichstand beim ersten Platz:
Pia (rot): 10 Augen → Erster Platz → 7 Punkte
Sarah (lila): 10 Augen → Erster Platz → 7 Punkte
Max (gelb): 6 Augen → Zweiter Platz → 3 Punkte

Rechtes Beet – Gleichstand beim zweiten Platz:
Timo (blau): 9 Augen → Erster Platz → 6 Punkte
Sarah (lila): 4 Augen → Zweiter Platz → 3 Punkte
Max (gelb): 4 Augen → Zweiter Platz → 3 Punkte

Wenn alle Beete abgerechnet sind, gewinnt, wer mit seinem Punktemarker auf der Wertungsleiste am weitesten vorrücken konnte.

Herrscht Gleichstand, so gewinnt die am Gleichstand beteiligte Person, die in dem mittleren Beet (9 Felder) die in Summe höhere Augenzahl hat.

Herrscht nun immer noch Gleichstand, teilt ihr den Sieg.



Beispiel: *Nachdem alle Beete abgerechnet worden sind, liegen Max und Sarah mit 42 Punkten gemeinsam an der Spitze, vor Timo mit 39 Punkten und Pia mit 32 Punkten.*
Im größten Beet hat Max (gelb) insgesamt eine Summe von 10 Augen.
Sarah (lila) hat kein Plättchen in diesem Beet.
Somit gewinnt Max das Spiel.

Erweiterungsmodule

Wenn ihr mit dem Grundspiel vertraut seid, könnt ihr nach Belieben eines oder mehrere der folgenden Erweiterungsmodule hinzufügen.

Modul 1): Spezialaktionsplättchen

Teilt zu Beginn des Spiels an alle die 3 farblich passenden Spezialaktionsplättchen aus und legt sie mit der Effektseite nach oben vor euch aus.

Du kannst jedes deiner 3 Plättchen im Verlauf des Spiels genau einmal nutzen, während du am Zug bist. Drehe dazu das Plättchen, das du benutzen möchtest, auf seine Rückseite und führe den Effekt aus. Du kannst auch mehrere Plättchen im selben Zug benutzen.

Effekte der Spezialaktionsplättchen:

Hirschkäfer:
Du darfst dein Plättchen oben auf einen Stapel auf deinem Zielfeld legen, der **genau** aus 2 Plättchen besteht.

Grashüpfer:
Du darfst dein Plättchen auf ein Zielfeld legen, obwohl ein oder mehrere Plättchen (auch gestapelt) zwischen diesem und dem Ausgangsfeld liegen.

Kugelkäfer:
Du darfst dein Plättchen auf ein Zielfeld legen, das 1 Schritt näher oder weiter entfernt ist als dein Plättchen auf dem Ausgangsfeld vorgibt.

Alle unbenutzten Plättchen (mit der Effektseite nach oben) sind am Ende des Spiels noch 1 Punkt wert.

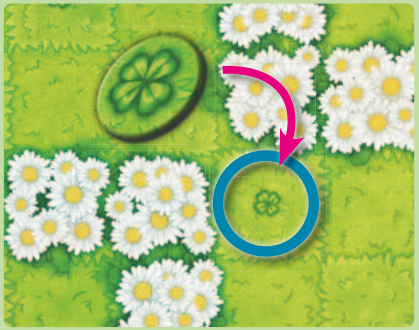


Modul 2): Glücksklee

Mischt zu Beginn des Spiels alle Glückskleeplättchen mit der Kleeseite nach oben. Legt dann auf jedes Wiesenfeld, das mit einem kleinen Kleeblatt gekennzeichnet ist, je ein verdecktes Glückskleeplättchen.

Wenn du im Verlauf des Spiel ein Käferplättchen auf ein Feld legst, auf dem sich ein Glückskleeplättchen befindet, nimm dir dieses, schau dir die Rückseite an und lege es verdeckt vor dich.

Am Ende des Spiels erhalten alle die auf der Rückseite ihrer jeweils gesammelten Glückskleeplättchen angegebenen Punkte.



Modul 3): Spinne

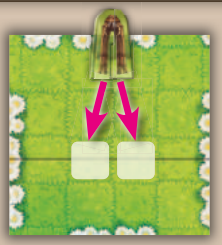
Stellt die Spinne zu Beginn des Spiels auf ihr Startfeld:

Bei 3-4 Spielern: Das mittlere Feld des Beets in der Spielplanmitte

Bei 2 Spielern: Eins der zwei mittleren Grasfelder.
Die Person, die nicht anfängt, bestimmt welches.



3-4 Spieler



2 Spieler

Zusätzlich zu den üblichen Regeln hast du in Phase 1: Käferplättchen ausspielen eine zusätzliche Möglichkeit. Anstatt dein Käferplättchen auf das Spielfeld zu setzen, darfst du es in die Schachtel zurücklegen und stattdessen mit der Spinne in gerader Linie so viele Felder weit ziehen, wie es der Augenzahl des abgelegten Käfers entspricht. Die Spinne darf über andere Plättchen und Stapel hinweg bewegt werden.

Käferplättchen auf dem Zielfeld der Spinne werden gefressen und in die Schachtel zurückgelegt. Befinden sich mehrere Käferplättchen auf dem Zielfeld, so wird nur das oberste gefressen.



Achtung: *Das Feld, auf dem sich die Spinne gerade befindet, kann nicht das Zielfeld eines Käferplättchens sein!*

Hinweis: *Spielt ihr mit der Spinne und dem* Modul 2): Glücksklee*, gilt folgende Regel: Landet die Spinne auf einem Feld mit einem Kleeblatt, frisst die Spinne dieses Kleeblatt nicht.*

Vor der Punktewertung wird die Spinne vom Spielplan genommen.

© Copyright 2025 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

QUEEN GAMES