Article n° 3571 / (F)

Bal masqué des coccinelles

Enfilons vite un déguisement et allons à la joyeuse fête
Un jeu coopératif fascinant 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 en carton avec une flèche tournante détachable 8 coccinelles rouges avec aimants, 7 fourmis jaunes, 40 bâtonnets en bois de 8 couleurs différentes: ce sont les «points» pour les coccinelles, 1 «buffet» en carton, règle du jeu
Auteur:	Peter-Paul Joopen
Illustrations:	Barbara Kinzebach

Histoire

Les coccinelles sont en pleines préparations pour leur bal masqué annuel. Comme elles se déguisent toutes à l'occasion de cette fête, les coccinelles peignent aussi leurs points en couleur. Après l'avoir fait, elles pensent que, tout compte fait, ce serait bien plus joli, si chacune n'utilisait pas seulement une couleur. Les coccinelles se mettent alors à échanger leurs points. Mais on ne peut échanger que si la couleur en question plaît bien aux coccinelles, ce qui n'est pas toujours le cas.
Mais cependant, les coccinelles ne doivent pas y perdre trop de temps, car les fourmis ont entendu parler du bal et se sont déjà mises en route pour s'y rendre. En effet, il y a toujours un tas de bonnes choses à manger là-bas et les fourmis aimeraient bien les transporter dans leur garde-manger. Ceci est bien ennuyeux. Espérons que les coccinelles arriveront à atteindre le but avant les fourmis voraces.

Préparation du jeu

Poser le plan de jeu au milieu de la table et mettre la **flèche tournante** à l'endroit prévu. Enfoncer les «points» de couleur (= bâtonnets en bois) dans les coccinelles afin que chacune ait **5 points de la <u>même</u> couleur.** Puis placer les coccinelles sur le

cercle extérieur sur les **pétales** en veillant à mettre chacune d'elle sur le pétale de la couleur correspondante à celle de ses points et en prenant soin de poser les coccinelles comme elles le préfèrent: le regard tourné vers le centre du pétale. Les fourmis et «le buffet» sont à proximité.

But du jeu

Les coccinelles sont prêtes à partir lorsque **chacune** dispose de **cinq points de différentes couleurs.** Il faut aider les coccinelles à échanger les points afin qu'elles puissent arriver au bal avant les fourmis.

Déroulement du jeu

Le plus jeune commence en **faisant tourner** la flèche du support au milieu de la fleur. Si la flèche s'arrête sur un **pétale,** le joueur pourra ainsi mettre la coccinelle étant posée sur ce pétale devant une coccinelle de son choix sur un autre pétale – mais veiller à les mettre **face à face.**

Si l'une des deux coccinelles **se retourne,** cela signifie que la couleur de l'autre ne lui plaît pas et qu'elle **ne veut pas faire d'échange.** Dommage. Alors, la coccinelle retourne sur son pétale et c'est le tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si **aucune** des deux coccinelles **ne se retourne,** cela signifie que les couleurs respectives de chacune leur plaisent et **l'échange a lieu.** Mais il faut veiller à ce que les points échangés correspondent bien soit à la couleur du pétale où l'une des coccinelles est posée, soit à celle du pétale d'où l'autre vient. Plus exactement : il faut avoir au moins deux points de la même couleur pour pouvoir faire un échange.

Après avoir bien échanger ses points, la coccinelle peut **«s'envoler de nouveau» pour** essayer d'échanger ses points avec d'autres coccinelles jusqu'à ce qu'une coccinelle lui tourne le dos ou bien jusqu'à ce qu'elle ait ses cinq points de différentes couleurs, donc son déguisement est parfait. Dans ce cas-là, la coccinelle se met en route aussitôt pour aller au bal : pour cela, il faut la poser sur une case en bas du plan de jeu en commençant à droite. Puis c'est le tour du suivant.

Si la petite «voyageuse» rencontre une autre coccinelle qui ne veut pas faire d'échange avec elle, c'est le tour d'une autre et, elle doit «s'envoler» **pour retourner**

sur son pétale qui est sur le cercle extérieur. Puis on tourne toutes les coccinelles vers le milieu. Et alors, c'est le tour du suivant selon les aiguilles d'une montre.

Si, en faisant son «petit tour» la coccinelle peut aider **d'autres coccinelles à obtenir cinq points de différentes couleurs,** celles-ci devront se mettre en route également: il faut donc les placer sur les cases correspondantes en bas du plan de jeu, avant que la coccinelle, à qui c'est le tour, ne «s'envole» de nouveau.

Un **exemple:** la flèche tournante s'arrête sur le pétale rouge. La coccinelle a décidé par exemple de faire un échange avec la coccinelle du pétale jaune. Si aucune des deux ne tourne le dos à l'autre, la coccinelle rouge obtient alors un point jaune et la coccinelle jaune un point rouge. La coccinelle aux points rouges peut alors s'envoler vers la prochaine coccinelle, ou plutôt vers le pétale de son choix et essayer de faire de nouveaux échanges.

Dès que la coccinelle est entièrement déguisée et qu'elle s'est mise en rang, la place se libère sur le pétale correspondant et le reste aussi.

Si la flèche tournante s'arrête **entre deux pétales,** les coccinelles feront alors une petite pause, une fourmi prendra donc sa place et se mettra en route pour le bal. Mais le chemin à parcourir est très long pour la fourmi alors, elle va faire des pas de deux cases. Tout d'abord, elle avance jusqu'à la pâquerette mais c'est seulement lorsque la flèche s'arrête de nouveau entre deux pétales, qu'elle a réussi à parvenir au bal et peut aller sur l'une des cases réservées aux fourmis sur le plan de jeu. Notez bien qu'on doit se placer sur les cases fourmis du haut en bas.

Si la flèche s'arrête sur un **pétale vide,** le joueur pourra ainsi choisir une coccinelle de son choix sur un autre pétale et continuer comme ci-dessus.

Veiller à ce que les coccinelles ne soient **pas placées sur un pétale** qui est de la couleur dont elles ont déjà un point.

Fin du jeu

Dès que l' **un des deux groupes est complet,** le jeu est fini. Quand les coccinelles seront toutes alignées, elles auront réussi à atteindre le bal masqué en premier. Elles s'installent toutes autour du «buffet» et se régalent avec les bonnes choses à manger. Quelle belle fête. Si les fourmis sont au complet en premier, elles seront plus rapidement sur les lieux, se précipitent au «buffet» et se jettent sur toutes les gourmandises.

Remarque

Il est recommandé de bien respecter les règles d'échange. Si l'on ne fait pas attention, il y aura, à la fin, deux coccinelles qui ne voudront pas faire d'échange ensemble et les fourmis auront gagné naturellement.

Et maintenant, amusez-vous bien au bal masqué ...