



Maskenball der Käfer

Spielanleitung – kurz erklärt

Maskenball der Käfer ist ein kooperatives Kinderspiel, bei dem ihr gemeinsam acht Marienkäfern helft, ihre farbigen Punkte zu tauschen. Jeder Käfer soll am Ende fünf Punkte in fünf verschiedenen Farben tragen und rechtzeitig zum Ball aufbrechen. Gleichzeitig krabbeln die Ameisen auf das Buffet zu – ihr spielt also gegen die Zeit.

Spielziel

Alle Marienkäfer sollen fünf unterschiedlich gefärbte Punkte sammeln und die Felder auf den Pustebäumen besetzen, bevor die Ameisen die grüne Ranke füllen.

Vorbereitung

Steckt den Drehpfeil in die Mitte des Spielplans und legt den Plan in die Tischmitte. Jeder der 8 Marienkäfer bekommt 5 Punkte in einer einzigen Farbe und wird auf das äußere Feld des farblich passenden Blütenblattes gesetzt, mit Blick zur Blütenmitte. Das Tableau mit dem gedeckten Tisch kommt daneben, die Ameisen liegen bereit.

So spielt ihr

- 1 Wer an der Reihe ist, dreht den Pfeil in der Blütenmitte.
- 2 Zeigt der Pfeil auf ein Blütenblatt, nimmst du den dortigen Käfer und setzt ihn vor einen anderen Käfer, so dass beide sich anschauen.
- 3 Dreht sich der angeflogene Käfer weg, kommt der Besucher zurück auf sein Blütenblatt und der Zug endet.
- 4 Dreht sich keiner weg, tauschen die beiden je einen Farbpunkt. Danach darf der Käfer weiterfliegen und den nächsten besuchen.
- 5 Hat ein Käfer 5 verschiedene Farben, setzt ihr ihn auf ein freies Feld der Pustebäume.
- 6 Zeigt der Pfeil zwischen zwei Blütenblätter, rückt stattdessen eine Ameise vor.

So gewinnt ihr

Sind alle Felder auf den Pustebäumen von Käfern besetzt, habt ihr gemeinsam gewonnen. Füllen die Ameisen zuerst die grüne Ranke, gewinnen die Ameisen.

Spielziel

Ihr spielt gemeinsam auf der Seite der Marienkäfer. Jeder Käfer startet mit fünf gleichfarbigen Punkten und soll durch Tauschen fünf Punkte in fünf verschiedenen Farben bekommen. Wer bunt genug ist, darf zum Maskenball und besetzt ein Feld auf den Pustebäumen. Das muss euch gelingen, bevor die Ameisen alle Felder der grünen Ranke erreicht haben und das Buffet plündern.

Spielmaterial

1 Spielplan mit Drehpfeil

8 Marienkäfer mit Magneten

7 Ameisen

56 Rundstäbchen als Punkte der Marienkäfer

1 Tableau „gedeckter Tisch“

Spielaufbau

- Steckt den Drehpfeil in die Mitte des Spielplans und legt den Plan in die Tischmitte.
- Verteilt die farbigen Rundstäbchen so, dass jeder Marienkäfer fünf Punkte in einer einzigen Farbe trägt.
- Setzt jeden Käfer auf das äußere Feld desjenigen Blütenblattes, das seiner Punktfarbe entspricht.
- Achtet darauf, dass alle Käfer zur Blütenmitte schauen.
- Legt das Tableau mit dem gedeckten Tisch neben den Spielplan.
- Stellt die 7 Ameisen griffbereit daneben.

Spielbeginn

Der jüngste Mitspieler beginnt. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Der erste Zug beginnt mit einer Drehung des Pfeils in der Blütenmitte.

Spielablauf

Der Drehpfeil entscheidet

Bist du am Zug, drehst du den Pfeil in der Mitte der Blüte. Er kann auf ein Blütenblatt zeigen oder genau zwischen zwei Blütenblätter.

Pfeil zeigt auf ein Blütenblatt

- 1 Nimm den Käfer von diesem Blütenblatt.
- 2 Setze ihn vor einen beliebigen anderen Käfer, so dass sich die beiden gegenseitig ansehen.
- 3 Steht der Käfer dem anderen gegenüber, zeigt sich durch die Magnete, ob getauscht wird.

Zeigt der Pfeil auf ein Blütenblatt, auf dem kein Käfer mehr steht, darfst du dir einen beliebigen Marienkäfer aussuchen und ihn zu einem anderen setzen.

Fall A: Ein Käfer dreht sich weg

Dreht sich einer der beiden weg, kommt kein Tausch zustande. Setze den besuchenden Käfer zurück auf das äußere Feld seines Blütenblattes. Richtet beide Käfer wieder mit dem Gesicht zur Blütenmitte aus. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Fall B: Keiner dreht sich weg

Bleiben beide einander zugewandt, gefällt ihnen die Farbe des anderen und sie tauschen je einen Punkt. Getauscht werden nur Punkte in den beiden Farben der Blütenblätter: die Farbe des Blattes, auf dem der besuchte Käfer steht, und die Farbe des Blattes, von dem der fliegende Käfer kommt. Ein Käfer gibt dabei nur eine Farbe ab, von der er mehr als einen Punkt besitzt.

Nach dem Tausch darf der Käfer weiterfliegen und den nächsten Käfer besuchen. Du tauschst so lange weiter, bis sich ein Käfer wegdreht oder der fliegende Käfer fünf verschiedenfarbige Punkte beisammen hat.

Fünf Farben erreicht

Hat ein Käfer fünf verschiedene Farben, macht er sich sofort auf den Weg zum Ball. Setze ihn auf ein freies Feld auf den Pustebäumen. Das gilt auch für einen Käfer, der auf seinem äußeren Feld durch einen Tausch die fünfte Farbe erhält – auch er wandert sofort auf die Pustebäume, noch bevor der fliegende Käfer weiterfliegt. Sein Blütenblatt bleibt für den Rest der Partie leer.

Pfeil zeigt zwischen zwei Blütenblätter

Dann bewegt sich kein Käfer. Stattdessen macht sich eine Ameise auf den Weg. Sie braucht zwei Schritte: Zuerst stellst du sie auf das Feld auf dem Baumstumpf. Erst wenn der Pfeil das nächste Mal zwischen zwei Blütenblätter zeigt, rückt sie auf ein freies Feld der grünen Ranke vor.

Der Spielzug

- 1 Drehe den Pfeil in der Mitte der Blüte.
- 2 Zeigt er zwischen zwei Blütenblätter: Setze eine Ameise auf den Baumstumpf oder bringe die dort wartende Ameise auf die grüne Ranke. Dein Zug ist beendet.
- 3 Zeigt er auf ein Blütenblatt: Nimm den dortigen Käfer (bei leerem Blatt einen beliebigen Käfer).
- 4 Setze ihn vor einen anderen Käfer, den er noch nicht besucht hat, Gesicht zu Gesicht.
- 5 Dreht sich ein Käfer weg: Stelle den Besucher zurück auf sein Blütenblatt, richte beide zur Mitte aus, Zug beendet.
- 6 Dreht sich keiner weg: Tauscht je einen Farbpunkt und fliegt dann weiter zum nächsten Käfer.
- 7 Sobald ein Käfer fünf verschiedene Farben hat, setze ihn auf ein freies Pusteb Blumenfeld.

Sonderregeln

- Ein Käfer darf immer nur zu Käfern gesetzt werden, mit denen er noch nicht getauscht hat, deren Farbe er also noch nicht trägt.
- Getauscht werden ausschließlich Punkte in den Farben der beiden beteiligten Blütenblätter.
- Abgegeben wird nur eine Farbe, von der ein Käfer mehr als einen Punkt besitzt.
- Zeigt der Pfeil auf ein leeres Blütenblatt, wählst du frei einen beliebigen Marienkäfer aus.
- Ein Blütenblatt bleibt leer, sobald sein Käfer auf den Pusteb Blumen sitzt.
- Die Ameise braucht zwei Pfeilergebnisse zwischen den Blütenblättern: erst Baumstumpf, dann grüne Ranke.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald entweder alle Felder auf den Pusteb Blumen oder alle Felder auf der grünen Ranke besetzt sind. Haben die Marienkäfer alle Pusteb Blumenfelder besetzt, gewinnen die Käfer und dürfen zum Maskenball an den gedeckten Tisch. Sind zuerst alle Rankenfelder von Ameisen belegt, gewinnen die Ameisen und machen sich über die Leckereien her. Bleiben am Ende zwei Käfer übrig, die nicht miteinander tauschen wollen, gewinnen ebenfalls die Ameisen.

Tipps

- Prüft vor dem Setzen genau, welche Farben ein Käfer schon trägt. Doppelte Farben sind verboten und bremsen euch aus.
- Achtet darauf, dass ihr nur Punkte abgebt, von denen ein Käfer mehrere hat. Sonst verliert er eine bereits gesammelte Farbe.
- Nutzt lange Flugketten: Solange sich niemand wegdreht, darf derselbe Käfer weitertauschen und kommt schnell auf fünf Farben.
- Denkt daran, dass jeder Tausch zwei Käfer bunter macht. Wählt Partner so, dass auch der besuchte Käfer eine fehlende Farbe erhält.
- Haltet im Blick, welche Farben am Ende noch übrig sind. Wer zu unbedacht tauscht, lässt zwei Käfer zurück, die nicht mehr zusammenpassen.

Häufige Fragen

Was passiert, wenn der Pfeil auf ein leeres Blütenblatt zeigt?

Dann darfst du dir einen beliebigen Marienkäfer aussuchen und ihn zu einem anderen Käfer setzen.

Welche Farben werden beim Tausch abgegeben?

Nur Punkte in den Farben der beiden Blütenblätter: das Blatt, auf dem der besuchte Käfer steht, und das Blatt, von dem der fliegende Käfer kommt. Dabei gibt ein Käfer nur eine Farbe ab, von der er mehr als einen Punkt hat.

Darf ein Käfer denselben Partner zweimal besuchen?

Nein. Ein Käfer darf nur zu Käfern gesetzt werden, deren Farbe er noch nicht trägt, mit denen er also noch nicht getauscht hat.

Wie oft darf ein Käfer in einem Zug tauschen?

So lange, bis sich ein Käfer wegdreht oder bis er selbst fünf verschiedenfarbige Punkte besitzt. Nach jedem gelungenen Tausch darf er weiterfliegen.

Was passiert, wenn der besuchte Käfer durch den Tausch die fünfte Farbe bekommt?

Auch er macht sich sofort auf den Weg zum Ball und wird auf ein freies Pusteb Blumenfeld gesetzt, bevor der fliegende Käfer weiterfliegt.

Wie bewegen sich die Ameisen?

Zeigt der Drehpfeil zwischen zwei Blütenblätter, kommt eine Ameise auf den Baumstumpf. Erst beim nächsten solchen Pfeilerggebnis rückt sie auf ein freies Feld der grünen Ranke.

Was passiert mit dem Blütenblatt eines Käfers, der zum Ball geflogen ist?

Es bleibt für den Rest des Spiels leer.

Was tun, wenn am Ende zwei Käfer übrig bleiben, die nicht tauschen wollen?

Dann gewinnen automatisch die Ameisen. Deshalb solltet ihr die Tauschregeln genau einhalten.

Wer beginnt das Spiel?

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Informationen zum Spiel

Verlag	Pegasus Spiele
Autor	Peter-Paul Joopen
Erscheinungsjahr	2015
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Pegasus Spiele, zuletzt geprüft am 01.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/maskenball-der-kaefer/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/maskenball-der-kaefer/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026