

Gemaskerd bal voor de lieveheersbeestjes

Snel de kostuums aan en op naar het vrolijke feest.

Een coöperatief spel met een magische „aantrekkingskracht“ voor 2 of meer „lieveheersbeestjes“ vanaf 4 jaar

Soort spel:	Gezinsspel
Spelers:	2 of meer spelers vanaf 4 jaar
Inhoud:	1 kartonnen speelbord met een afneembare draaipijl, 8 rode lieveheersbeestjes met magneten, 7 gele mieren, 56 ronde houten staafjes voor de „stippen“ van de lieveheersbeestjes in 8 verschillende kleuren, spelregels
Auteur:	Peter-Paul Joopen
Illustraties:	Barbara Kinzebach

Het verhaal

De lieveheersbeestjes zitten midden in de voorbereidingen op hun jaarlijkse gemaskerd bal. Omdat ze zich bij dit feest allemaal verkleeden, schilderen zij hun stippen ook in kleur. Als zij daarmee klaar zijn, komen zij tot de conclusie dat het er eigenlijk nog veel mooier uitziet als iedereen meer dan één kleur heeft. Dus beginnen de lieveheersbeestjes hun stippen te ruilen. Maar er wordt alleen maar geruild als de andere lieveheersbeestjes de andere kleur ook leuk vinden en dat is nu eenmaal helaas niet altijd het geval.

De lieveheersbeestjes mogen hier echter niet te veel tijd mee verliezen, omdat de mieren lucht hebben gekregen van het bal en daar al heen gaan. Daar zijn namelijk veel lekkernijen en die willen de mieren **wilten** natuurlijk graag naar hun voorraadkamers brengen. Wat een ergernis. Hopelijk lukt het de lieveheersbeestjes om vóór de vraatzuchtige mieren aan te komen.

Vorbereiding op het spel

Het speelbord wordt midden op de tafel gelegd en de draaipijl in het daarvoor bedoelde gat geplaatst. De gekleurde „stippen“ (= ronde houten staafjes) moeten

dusdanig in de lieveheersbeestjes worden gestoken dat ieder van hen **vijf stippen van dezelfde kleur** heeft. Daarna worden de lieveheersbeestjes op de buitenrand van de bloembladen gezet, waarbij ieder lieveheersbeestje op het blad terechtkomt met dezelfde kleur als zijn stippen. Hierbij zitten de lieveheersbeestjes het liefst zó op de bloembladeren dat zij allemaal naar binnen kijken. De mieren liggen onder handbereik.

Doel van het spel

De lieveheersbeestjes mogen uitgaan naar het bal als zij **allemaal over vijf verschillende gekleurde stippen** beschikken. Het gaat erom de lieveheersbeestjes bij het ruilen van de stippen te helpen, zodat zij nog vóór de mieren op het gemaskerd bal aankomen.

Spelverloop

De jongste speler begint en **draait** aan de pijl midden in de bloem op het speelbord. Als de pijl naar een **bloemblad** wijst, dan mag de speler het lieveheersbeestje dat op dit blad zit en dus ook verschillende stippen in de kleur van dit blad heeft, op een ander bloemblad zetten vóór een willekeurig door hem gekozen lieveheersbeestje – en wel zó dat deze twee elkaar aankijken.

Als nu één van de twee lieveheersbeestjes **wegdraait** van het andere, dan vindt hij de kleur van het andere niet leuk en **wil hij niet ruilen**. Jammer. Dan gaat het lieveheersbeestje weer terug naar zijn bloemblad en is (met de wijzers van de klok mee) de volgende speler aan de beurt.

Als **geen** van de twee lieveheersbeestjes **wegdraait**, dan vinden zij allebei de andere kleur leuk en **wordt er geruild**. Hierbij moet er wel op worden gelet dat de stippen met de kleur van de bloembladen worden geruild waar het ene lieveheersbeestje op staat of waar het andere lieveheersbeestje vandaan komt. Met andere woorden: er worden alleen stippen geruild waarvan men er meer dan één heeft.

Nadat er voor de eerste keer met succes stippen zijn uitgeruild, mag het lieveheersbeestje dan net zolang „**doorvliegen**“ en stippen proberen te **ruilen** met andere lieveheersbeestjes, totdat zich ofwel een lieveheersbeestje wegdraait ofwel het zelf vijf stippen van verschillende kleuren heeft en dus zijn kostuum gereed heeft. In dit geval gaat het lieveheersbeestje onmiddellijk op weg naar het bal en wordt hiervoor

– te beginnen aan de rechterkant – op één van de daarvoor bedoelde velden beneden op het speelbord geplaatst. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Als het „reizende“ lieveheersbeestje een soortgenoot ontmoet die niet met hem wil ruilen, dan is zijn zet afgelopen en „vliegt“ hij weer **terug naar zijn bloemblad** in de buitenste cirkel. Alle lieveheersbeestjes worden dusdanig gedraaid dat zij weer naar het midden toe staan. Daarna gaat het verder, met de wijzers van de klok mee, met de volgende speler.

Als het lieveheersbeestje erin slaagt tijdens zijn „reis“ **andere lieveheersbeestjes aan vijf verschillende gekleurde stippen** te helpen, dan gaan deze natuurlijk ook op weg en hiervoor worden deze eveneens op de daarbij horende velden aan de onderste rand van het speelbord gezet, voordat het lieveheersbeestje dat aan zet is zijn „vlucht“ voortzet.

Een **voorbeeld**: de draaijil wijst naar het rode bloemblad. Het lieveheersbeestje met de rode punten besluit dan bijv. te ruilen met het lieveheersbeestje op het gele blad. Als geen van beiden wegdraait, dan krijgt het rode lieveheersbeestje een gele stip en het gele een rode. Het lieveheersbeestje met de rode stippen mag dan doorgaan naar het volgende lieveheersbeestje of bloemblad van zijn eigen keuze en mag proberen verder te ruilen.

Zodra een lieveheersbeestje zijn kostuum klaar heeft en zijn plaats in de rij heeft ingenomen, wordt het betreffende bloemblad leeg en dat blijft ook zo.

Als de pijl bij het draaien **tussen twee bloembladen** in staat, dan maken de lieveheersbeestjes een kleine pauze en gaat er in hun plaats een mier op weg naar het bal. Omdat de weg voor de mier tamelijk lang is, legt deze hem in twee stukken af. Zij trekt eerst tot en met het madeliefje en pas als de draaijil de volgende keer tussen twee bloembladen in staat, heeft zij het gehaald, gaat op het speelbord naar één van de velden voor de mieren en is daardoor op het bal aangekomen. De velden voor de mieren worden hierbij van boven naar beneden bezet

Als de pijl op een **leeg bloemblad** blijft staan, dan kan de speler een willekeurig lieveheersbeestje van een ander blad uitkiezen en doorgaan zoals boven staat beschreven.

Er moet op worden gelet dat lieveheersbeestjes **niet op bloembladen** mogen worden gezet met dezelfde kleur als één van hun stippen.

Einde van het spel

Zodra **één van de twee groepen compleet** is, d.w.z. klaar is om weg te marcheren, is het spel afgelopen. Als alle lieveheersbeestjes in de rij staan, dan is het hun gelukt het eerst op het gemaskerd bal te arriveren. Als de mieren het eerst compleet zijn, dan waren zij sneller ter plekke en grijpen zij de gehele voorraad lekkernijen.

Opmerking

Er moet op worden gelet dat de regels bij het ruilen worden nagekomen. Als er eventjes niet wordt opgelet, blijven er uiteindelijk twee lieveheersbeestjes over, die niet met elkaar willen ruilen en dan winnen de mieren natuurlijk altijd.

En nu veel plezier bij het gemaskerd bal...