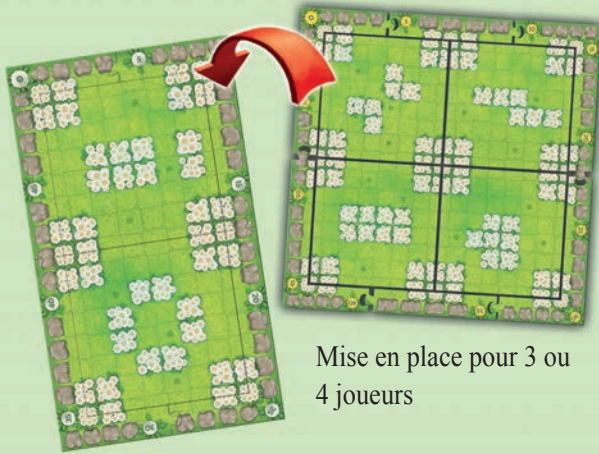


Ladybugs

Un jeu de Jakob Andrusch
Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans
Durée d'une partie: 30 minutes

Matériel

- 1 plateau de jeu avec une piste de score, composé de plusieurs parties à assembler



Mise en place pour 3 ou 4 joueurs

Mise en place pour 2 joueurs

- 96 tuiles Coccinelle 24 pour chacune des 4 couleurs, 4 pour chaque numéro 1, 2, 3, 4, 5 et 6



- 4 tuiles de départ 1 pour chacune des 4 couleurs



- 4 marqueurs de score 1 pour chacune des 4 couleurs



- 12 tuiles Action spéciale 3 pour chacune des 4 couleurs



- 12 jetons Trèfle



- 1 pion Araignée



- 1 livret de règles

Mise en place

1) Formez le plateau de jeu à partir des différents carrés: lors d'une partie à 2 joueurs, n'utilisez que deux carrés et lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs, utilisez les 4 carrés. Assemblez ces carrés aléatoirement, sans tenir compte du côté ou de l'orientation. Placez ensuite les pièces restantes autour du plateau de façon à former un cadre: utilisez les angles lors de toutes les parties et les pièces en ligne droite uniquement lors des parties à 3 ou 4 joueurs.

2) Choisissez une couleur et prenez les 24 tuiles Coccinelle, le marqueur de score et la tuile de départ de cette couleur. Placez votre marqueur de score sur la case 0 de la piste de score.

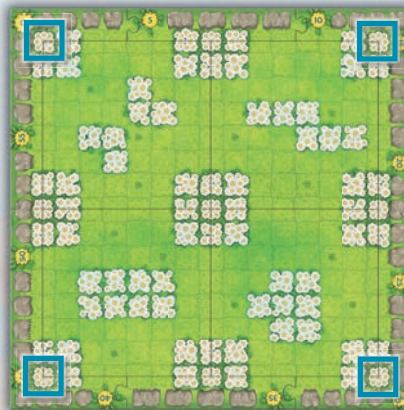
Lors d'une partie à 4 joueurs, placez chacun votre tuile de départ dans un des coins du plateau de jeu. (Choisissez chacun le coin le plus près de vous ou laissez le joueur le plus jeune choisir en premier et continuez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre).

Lors d'une partie à 3 joueurs, placez chacun votre tuile sur une des cases représentées sur l'illustration ci-contre.

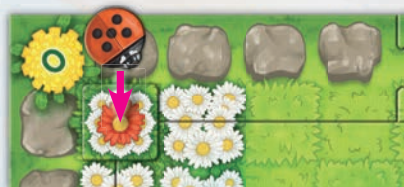
Lors d'une partie à 2 joueurs, placez chacun votre tuile dans des coins diagonalement opposés.

3) Mélangez vos tuiles Coccinelle faces cachées puis formez une ou plusieurs piles avec. Piochez chacun 2 tuiles Coccinelle aléatoirement et choisissez-en une que vous placez sur votre tuile de départ, face visible. Piochez ensuite une autre tuile et gardez les deux tuiles dans votre main, cachées à la vue des autres joueurs.

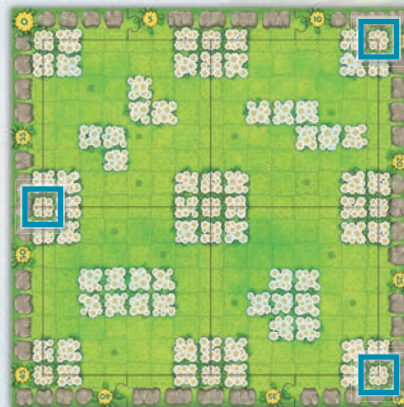
4) Le dernier joueur à avoir vu une coccinelle débute la partie.



Partie à 4 joueurs



Tuile de départ et tuile Coccinelle



Partie à 3 joueurs

Note:

Lors d'une partie à 2 joueurs, assurez-vous d'utiliser le côté des pièces du cadre qui comporte les pissenlits blancs.



Partie à 2 joueurs

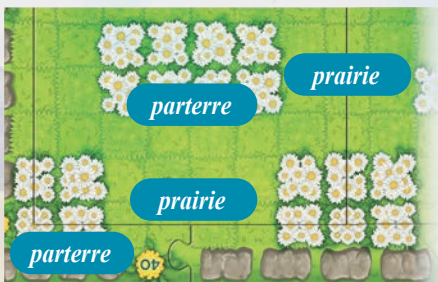
Note:

Vous pouvez utiliser le module 1: Tuiles Action spéciale et le module 2: Trèfles à quatre feuilles lors de votre première partie.

Nous vous recommandons en revanche de jouer quelques parties avant d'utiliser le module 3: Araignée.

Introduction et But du jeu

Lors d'une partie de Ladybugs, vous placez chacun votre tour vos tuiles Coccinelle sur le plateau de jeu dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plateau de jeu est composé de deux types de cases: les cases Prairie et les cases Parterre de fleurs.



Votre but est de réussir à placer vos tuiles Coccinelle sur les cases Parterre de fleurs. A la fin de la partie, chaque parterre de fleurs est évalué et le joueur qui y possède la plus grande valeur gagne des points de victoire.



Déroulement de la partie

Commencez par le premier joueur et poursuivez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque tour est composé de deux phases:

- Phase 1: Placer une de vos tuiles Coccinelle
- Phase 2: Piocher une nouvelle tuile Coccinelle

Une fois que vous avez effectué ces deux actions, c'est au tour du joueur suivant.

La partie se termine dès que plus personne ne peut piocher de nouvelle tuile Coccinelle ou dès que plus personne ne peut placer une tuile Coccinelle sur le plateau en respectant les règles de placement. Un décompte final des points a ensuite lieu.

Un tour en détails

Phase 1: Placer une de vos tuiles Coccinelle

Les tuiles que vous avez **déjà placées** auparavant vous indiquent à quel endroit vous pouvez poser votre nouvelle tuile.

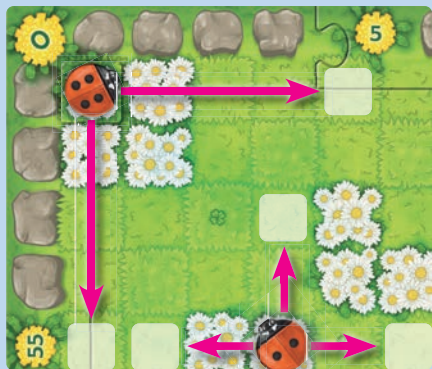
En partant d'une de vos tuiles Coccinelle déjà en jeu (votre tuile de départ pour le premier tour), comptez autant de cases en ligne droite dans n'importe quelle direction que le nombre inscrit sur cette tuile et placez votre nouvelle tuile sur la case ainsi atteinte (la case d'arrivée). Vous pouvez choisir laquelle des deux tuiles de votre main vous souhaitez utiliser.

Note: Ne tenez pas compte de la direction indiquée par la tête de la coccinelle sur la tuile.

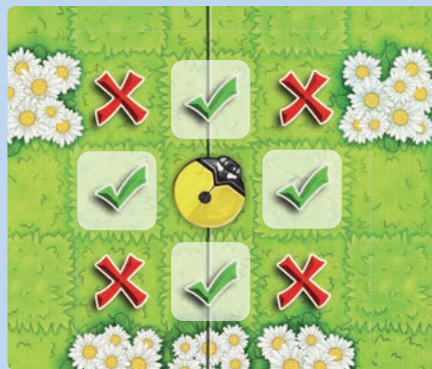


Règles de placement de vos tuiles Coccinelle:

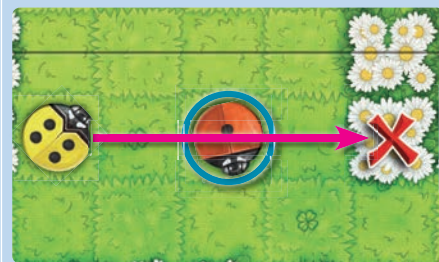
- 1) Vous pouvez partir de n'importe laquelle de vos tuiles déjà en jeu pour placer votre nouvelle tuile Coccinelle.



- 2) Vous ne pouvez compter les cases à partir d'une tuile qu'en ligne droite horizontale ou verticale et pas en diagonale.



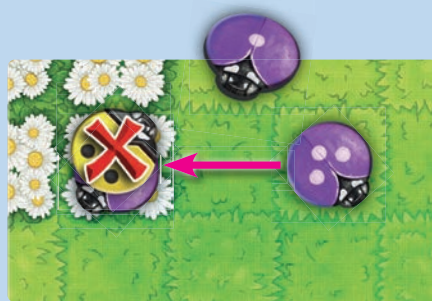
- 3) Si une de vos tuiles ou la tuile d'un autre joueur est placée entre votre tuile de départ et votre case d'arrivée, le chemin est bloqué et vous ne pouvez pas placer votre tuile à cet endroit.



- 4) Si votre case d'arrivée est déjà occupée par une (et **une seule**) tuile, que ce soit une de vos tuiles ou celle d'un autre joueur, vous pouvez placer votre nouvelle tuile au dessus de cette dernière. A partir de maintenant, seule la tuile du dessus est prise en compte jusqu'à la fin de la partie.



- 5) Si votre case d'arrivée est déjà occupée par une pile de deux tuiles, vous ne pouvez pas y placer votre nouvelle tuile.



- 6) Vous n'avez pas le droit de placer une de vos tuiles sur la tuile de départ d'un autre joueur.



- 7) **Une fois par partie**, vous pouvez placer une deuxième de vos tuiles sur votre tuile de départ sans avoir à respecter les règles de placement (en posant directement votre nouvelle tuile sur votre tuile de départ, sans compter à partir d'une autre de vos tuiles).



!!! Important: Si vous ne pouvez pas placer une de vos tuiles en respectant les règles de placement, vous **obligé** de placer une deuxième tuile sur votre tuile de départ, si vous ne l'avez pas déjà fait auparavant. **Si vous avez déjà utilisé cette option, vous ne pouvez plus jouer et vous êtes exclus de la partie jusqu'au décompte final!**

Phase 2: Piocher une nouvelle tuile Coccinelle

A la fin de votre tour, piochez une nouvelle tuile Coccinelle et ajoutez-la à votre main de façon à en avoir de nouveau deux. Gardez ces tuiles cachées à la vue des autres joueurs.

C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Note: Pendant le tour des autres joueurs, vous pouvez déjà commencer à réfléchir à la case sur laquelle vous allez placer votre prochaine tuile.



Fin de partie et Décompte final

La partie se termine dès que plus personne ne peut piocher de nouvelle tuile Coccinelle ou dès que tout le monde a été éliminé (plus personne ne peut placer de tuile Coccinelle sur le plateau en respectant les règles de placement). A la fin de la partie, il vous reste donc toujours une tuile Coccinelle en main.

Effectuez ensuite le décompte final:

Evaluez chaque parterre de fleurs à tour de rôle. Pour chacun d'eux, comptez le nombre total de points présents sur vos tuiles Coccinelle. Le joueur qui obtient le total le plus élevé gagne autant de points de victoire que le nombre de cases qui composent le parterre de fleurs évalué. Le deuxième joueur avec le total le plus élevé obtient la moitié de ces points, arrondis à l'inférieur. Les éventuels joueurs en troisième et quatrième position ne reçoivent pas de points.

Position

Première place
Deuxième place

Points de victoire

Nombre de cases du parterre de fleurs
La moitié des points de la 1ère place, arrondis à l'inférieur

En cas **d'égalité pour la première place**, tous les joueurs à égalité reçoivent les points de la première place. Distribuez ensuite les points de la deuxième place normalement.

En cas **d'égalité pour la deuxième place**, tous les joueurs à égalité reçoivent les points de la deuxième place.

!!! Important: Lors d'une partie à deux joueurs, il n'y a pas de points attribués pour la deuxième place!

Parterre de fleurs de gauche:

Timo (bleu) : 10 points => 1ère place => 9 points de victoire
Max (jaune) : 9 points => 2ème place => 4 points de victoire
Pia (rouge): 4 points => 3ème place => 0 point de victoire

Parterre de fleurs de droite:

Sarah (violet) : 12 points => 1ère place => 6 points de victoire
Max (jaune) : 5 points => 2ème place => 3 points de victoire
Timo (bleu): 4 points => 3ème place => 0 point de victoire





Parterre de fleurs de gauche - égalité pour la première place:
 Pia (rouge) : 10 points => 1ère place => 7 points de victoire
 Sarah (violet) : 10 points => 1ère place => 7 points de victoire
 Max (jaune): 6 points => 2ème place => 3 points de victoire

Parterre de fleurs de droite - égalité pour la deuxième place:
 Timo (bleu) : 9 points => 1ère place => 6 points de victoire
 Sarah (violet) : 4 points => 2ème place => 3 points de victoire
 Max (jaune): 4 points => 2ème place => 3 points de victoire

Une fois que tous les parterres de fleurs ont été évalués, le joueur qui a le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur qui a le total le plus élevé (le plus de points sur ses coccinelles) sur le parterre de fleur central (celui de 9 cases) l'emporte.

Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Exemple: Tous les parterres de fleurs ont été évalués et Max et Sarah se retrouvent à égalité pour la première place avec 42 points, devant Timo qui a 39 points et Pia qui en a 32. Sur le parterre de fleur central, max (jaune) a un total de 10 points sur ses tuiles Coccinelle. Sarah (violet) n'a quant à elle pas de tuile sur ce parterre de fleurs. C'est donc Max qui remporte la partie.



Modules d'extension

Lorsque vous êtes à l'aise avec le jeu de base, vous pouvez ajouter les modules d'extension suivants comme vous le souhaitez:

Module 1: Tuiles Action spéciale

Lors de la mise en place, prenez chacun les 3 tuiles Action spéciale de votre couleur et placez-les devant vous de façon à ce que le côté avec l'action soit visible.

Vous pouvez utiliser chacune de ces trois tuiles exactement une fois par partie lors de votre tour. Lorsque vous décidez de le faire, retournez la tuile que vous souhaitez utiliser de façon à ce que son verso soit visible, puis effectuez l'action correspondante. Vous avez le droit d'utiliser plusieurs tuiles Action spéciale lors d'un même tour.

Les effets des tuiles Action spéciale:

Lucane cerf-volant:

Vous pouvez placer votre tuile Coccinelle sur une case d'arrivée qui contient déjà une pile d'exactly deux autres tuiles Coccinelle.

Sauterelle:

Vous pouvez placer votre tuile Coccinelle sur sa case d'arrivée même si une ou plusieurs autres tuiles (y compris des piles de tuiles) se trouvent entre votre case de départ et cette dernière.

Scarabée:

Vous pouvez placer votre tuile Coccinelle sur une case d'arrivée située une case plus loin ou une case plus proche de la tuile de départ que la case d'arrivée normalement prévue.

Chaque tuile Action spéciale que vous n'avez pas utilisée à la fin de la partie (côté action toujours visible) vous rapporte un point de victoire.



Lucane
cerf-volant



Sauterelle



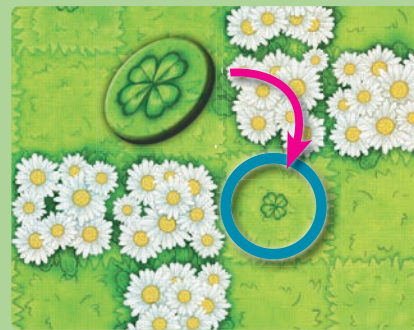
Scarabée

Module 2: Trèfles à quatre feuilles

Lors de la mise en place, mélangez tous les jetons Trèfle côtés trèfles visibles. Puis placez-en un sur chaque case Prairie qui comporte un petit symbole trèfle.

Si au cours de la partie, vous placez une de vos tuiles Coccinelle sur une case Prairie qui contient un jeton Trèfle, prenez ce dernier, regardez-le et placez-le devant vous, côté trèfle visible.

A la fin de la partie, vous gagnez tous les points de victoire indiqués sur vos différents jetons Trèfle.



Module 3: Araignée

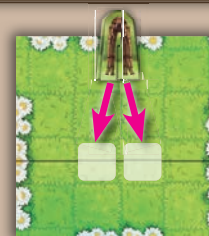
Placez le pion Araignée sur sa case de départ sur le plateau de jeu:

Lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs: La case du milieu de la parterre de fleurs situé au centre du plateau de jeu.


Lors d'une partie à 2 joueurs: L'une des deux cases Prairie centrales. Le joueur qui n'est pas le premier joueur choisit sur laquelle de ces deux cases placer le pion Araignée.



3 ou 4 joueurs



2 joueurs

En plus des règles de base, vous avez désormais une nouvelle option lors de la  **Phase 1: Placer une de vos tuiles Coccinelle**. Au lieu de placer une de vos tuiles Coccinelle sur le plateau de jeu, vous pouvez choisir de la replacer dans la boîte de jeu et de déplacer en ligne droite le pion Araignée d'un nombre de cases équivalent au nombre de points représentés sur la tuile Coccinelle que vous avez défaussée. Vous pouvez déplacer le pion Araignée au-dessus de tuiles ou de piles de tuiles déjà en jeu.

Si une tuile Coccinelle se trouve sur la case d'arrivée de l'araignée, elle est mangée par cette dernière et vous devez donc la replacer dans la boîte de jeu.

Si plusieurs tuiles Coccinelle se trouvent sur la case d'arrivée de l'araignée, cette dernière ne mange que la tuile du dessus.

Note: Vous ne pouvez pas placer de tuile Coccinelle sur la case sur laquelle se situe le pion Araignée!

Important: Si vous combinez ce module d'extension avec le **Module 2 : Trèfles à quatre feuilles**, appliquez la règle suivante: Si l'araignée s'arrête sur une case avec un jeton Trèfle, cette dernière ne le mange pas et il reste en place normalement.



Retirez le pion Araignée du plateau de jeu avant d'effectuer le décompte final.