DEUTSCH

Ladybird

Ellinor und Laura erinnern sich gern an die endlosen Tage, die sie als Kinder damit verbrachten, den Garten ihrer Oma zu erkunden.

Nun, viele Jahre später, ist ihre Oma alt und krank geworden. Sie kann sich nicht mehr um den Garten kümmern, der inzwischen stark verwildert ist. Die Bäume im einst üppigen Obstgarten und die Blumen sind verblasst, überwuchert und von Blattläusen befallen.

Gemeinsam mit ihren Freunden Joyce und Vincent kehren sie während der Sommerferien an den Ort ihrer Kindheit zurück, um ihrer Oma zu helfen.

Zurück im alten Garten scheinen all ihre Kindheitserinnerungen wieder lebendig zu werden.

Und als sie beginnen, den Garten wieder in seinen früheren Glanz zu versetzen, bemerken sie etwas beinahe Magisches in der Luft. Die Marienkäfer scheinen auf ihre Anwesenheit zu reagieren. Sie kehren zurück, in großer Zahl, in allen Arten und Farben!

Spielmaterial

128 Marienkäferkarten



25 Obstgartenkarten



20 Gartenplättchen
5 in jeder Spielerfarbe



Spielregeln

Übersichtskarte

Punkteblock



16 Blumenbeetkarten



Startspielermarker
»Das Klebrige Blatt«



48 Fütterungsplättchen



20 Lebenszykluskarten



Kindheitserinnerungen


x 28

Blattläuse


x 28

x 16

Spielaufbau

1. Mischt die *Marienkäferkarten* gründlich. Jeder Spieler erhält 4 Karten auf die Hand. Legt den restlichen Stapel als Nachziehstapel in die Mitte des Tisches.

2. Legt die *Lebenszyklus-* und *Blumenbeetkarten* jeweils als eigene Stapel rechts neben den Nachziehstapel.

3. Zieht 9 Marienkäferkarten und legt sie offen als 3 × 3 Raster unter die 3 Stapel. Dieser Bereich wird als *Marienkäferauslage* oder einfach als gemeinsame Auslage bezeichnet.

4. Mischt die *Obstgartenkarten* und legt sie verdeckt oben rechts im Mittelbereich. Deckt 3 Karten offen in einer Spalte unter dem Stapel parallel zur gemeinsamen Auslage auf. Legt auf jede Karte 2 *Blattläuse*.

5. Legt die Gartenplättchen nach Farben sortiert in Stapeln mit der Porträtseite nach oben nahe der Tischmitte, sortiert nach 1–5 von oben nach unten.

6. Bildet 8 zufällig zusammengestellte verdeckte Stapel mit je 6 *Fütterungsplättchen*. Legt die Stapel in der Mitte des Tisches aus und deckt jeweils das oberste Plättchen auf.

7. Der Spieler, der zuletzt seine Oma gesehen hat, erhält *Das Klebrige Blatt* (Startspielermarker).

8. Legt *Blattläuse* für alle erreichbar bereit. Legt die herzförmigen *Kindheitserinnerungen* daneben, in der Mitte des Tisches.

9. Jeder Spieler nimmt das oberste Gartenplättchen in seiner bevorzugten Farbe und legt es mit der Rosengarten-Aktionsseite nach oben in seinen Spielbereich.



Spielablauf



Das Ziel von *Ladybird* ist es, farbige ***Marienkäferkarten*** in einem ***Tableau*** in deinem Spielbereich zu sammeln und so zu platzieren, dass du am Ende des Spiels die meisten Punkte erzielst.

Das Spiel dauert ***5 Tage***. Der 1. Tag hat ***1 Runde***. Tag 2, ***2 Runden***. Tag 3 ***hat 3 Runden***. Rate mal, wie viele Runden Tag 4 und 5 haben? Genau.

In jeder Runde ***decken alle Spieler gleichzeitig*** 1 Karte von der Hand auf, ***platzieren*** sie dann reihum in ihrem Tableau, ***nehmen 1 freigeschaltete*** Karte aus der gemeinsamen Auslage auf die Hand und führen ***1 Gartenplättchenaktion*** aus.

Du beginnst mit nur 1 ***Gartenplättchen***. An jedem neuen Tag kommt 1 neues Plättchen hinzu und erweitert dein Aktionsspektrum.

Am Ende von Tag 5 endet das Spiel, und die Spieler werten ihre Marienkäfer-Tableaus.

Obstgartenkarten und ***Lebenszyklus-karten*** erhöhen deine Punkte für Marienkäfer in den Spalten ihrer Farbe.

Blumenbeete erhöhen deine Punkte für alle Marienkäfer in der Spalte, der sie hinzugefügt werden.

Das Sammeln von ***Fütterungsplättchen*** erhöht die Punkte, die du für das Sammeln von Karten mit der entsprechenden Marienkäferart erzielst.

Aufbau einer Marienkäferkarte



Rundenübersicht

Aufdeckphase

Alle Spieler wählen eine Karte von ihrer Hand und legen sie verdeckt auf den Tisch. Sobald alle Spieler gewählt haben, *decken alle gleichzeitig* ihre Karte auf. Lege deine aufgedeckte Karte leicht schräg in deinen Spielbereich, um anzuzeigen, dass sie noch nicht *platziert* wurde.

Gartenphase

Anschließend platzieren die Spieler, *im Uhrzeigersinn*, beginnend beim Startspieler, ihre aufgedeckte Karte in ihrem Spielbereich, nehmen 1 freigeschaltete Karte und führen 1 verfügbare Gartenplättchenaktion aus.

1. LEGE DEINE GEWÄHLTE MARIENKÄFERKARTE

Wenn du bereits eine oder mehrere Karten derselben Farbe in deinem Tableau hast, lege deine Karte darauf, sodass der obere Teil der darunterliegenden Karten weiterhin sichtbar bleibt.

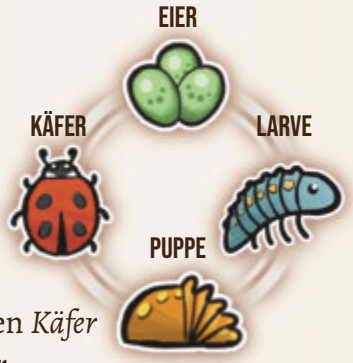


Wenn es noch keine Spalte in der Farbe deiner Karte in deinem Tableau gibt, beginnt deine Karte eine neue Spalte. Falls du bereits eine oder mehrere Spalten in deinem Tableau hast, lege die neue Karte neben die bestehende(n) Spalte(n).

Nachdem du deine Karte platziert hast, überprüfe mögliche *platzierungseffekte* ⇒

2. NIMM EINE MARIENKÄFERKARTE AUF DIE HAND

Das Lebenszyklusstadium der Karte, die du platzierst, *schaltet das nächste Stadium in der gemeinsamen Auslage frei*, was bedeutet, dass du eine Karte mit dem *nächsten Lebenszyklusstadium* auf die Hand nehmen darfst, unabhängig von Farbe oder Art.



Wenn du platzierst :

- *Eier*, nimm eine *Larve*
- eine *Larve*, nimm eine *Puppe*
- eine *Puppe*, nimm einen *Käfer*
- einen *Käfer*, nimm *Eier*

Kannst du keine Karte mit dem freigeschalteten Lebenszyklusstadium aus der gemeinsamen Auslage nehmen, ziehe stattdessen die obersten 2 Karten vom Nachziehstapel.

Dies gilt auch für zusätzliches Kartenziehen durch eine Gartenplättchenaktion.

Platzierungseffekte

LEBENSZYKLUS VOLLENDEN



Überprüfe nach dem Platzieren einer Karte, ob du in einer Farbe einen vollständigen Lebenszyklus gebildet hast, d. h. ob die Spalte ein komplettes Set aus Ei-, Larven-, Puppen- und Käfer-Symbolen enthält, in beliebiger Reihenfolge.

Falls ja, erhebe sofort Anspruch auf eine Lebenszykluskarte in dieser Farbe und lege sie über die Spalte, wie eine Obstgartenkarte (Siehe *Der Obstgarten*, S. 6). Jede gesammelte Lebenszykluskarte erhöht die Punkte in ihrer Spalte um *3 Punkte pro Karte*.

Pro Spalte kann nur eine Lebenszykluskarte hinzugefügt

Kindheitserinnerungen

Wenn du die letzte Karte einer Reihe oder Spalte in der gemeinsamen Auslage nimmst, nimm auch 1 Kindheitserinnerung

Fülle die frei gewordenen Plätze der geräumten Reihe oder Spalte sofort mit 3 neuen Karten vom Nachziehstapel auf. Die gemeinsame Auslage wird nur dann aufgefüllt, wenn eine Reihe oder Spalte vollständig geräumt wurde, und auch dann nur diese Reihe oder Spalte.

Wenn du eine Reihe und eine Spalte gleichzeitig räumst, ist die Kraft deiner Erinnerungen doppelt so stark : Nimm 2 Kindheitserinnerungen und fülle die leeren Plätze mit 5 neuen Karten vom Nachziehstapel.

Kindheitserinnerungen bringen dir Bonuspunkte. Siehe Punkteübersicht auf der *Übersichtskarte*.

Eine echte Erinnerung teilen (Optionale Regel)

Wenn eure Gruppe die Idee mag und sich damit wohlfühlt, könnt ihr jedes Mal, wenn ihr eine Kindheitserinnerung nehmt, eine echte Erinnerung aus eurer Kindheit mit den anderen Spielern teilen.

werden. Pro Kartenfarbe erhältst du nur für den ersten vollständigen Lebenszyklus eine Lebenszykluskarte.

BLUMENBEETE



Wenn deine Karte eine vollständige Reihe aller 5 Kartenfarben in deinem Tableau vervollständigt, erhebe Anspruch auf eine *Blumenbeetkarte* und lege sie über eine beliebige *Spalte deiner Wahl*.

Blumenbeete erhöhen die Punkte für alle Marienkäferkarten in dieser Spalte um 2 *Punkte pro Karte.*

Pro Spalte kann nur eine Blumenbeetkarte liegen, aber du erhältst jedes Mal eine neue Blumenbeetkarte, wenn du eine vollständige Reihe von 5 verschiedenfarbigen Marienkäferkarten vervollständigst.

Der Harlekin-Marienkäfer



Der Harlekin-Marienkäfer ist eine invasive Art. Er kann nur in der *Aufdeckphase* der Runde gespielt werden.

Wenn du den Harlekin platzierst, wähle das Tableau eines anderen Spielers, um es zu „infiltrieren", und ersetze die *zuletzt platzierte* Karte in einer seiner Spalten durch den Harlekin. Lege diese Karte dann in dein eigenes Tableau und führe deinen Zug so fort, als hättest du sie dort ursprünglich platziert.

Der Harlekin übernimmt die Farbe der ersetzten Karte und wird wie jede andere Karte dieser Farbe gewertet, aber der angegriffene Spieler verliert den *Marienkäfertyp* und das *Lebenszyklusstadium* der ersetzten Karte. Wenn der invasive Harlekin dadurch einen vollständigen Lebenszyklus zerstört, *geht die Lebenszykluskarte dieser Spalte verloren und muss in den Vorrat zurückgelegt werden*.

Sobald Harlekin-Marienkäfer in der gemeinsamen Auslage erscheinen, sind sie automatisch freigeschaltet und können von jedem genommen werden, *anstelle* einer regulären freigeschalteten Karte.

Allerdings bist du nie gezwungen, einen Harlekin zu nehmen, und kannst weiterhin Karten vom Nachziehstapel ziehen, wenn du keine Karte mit deinem freigeschalteten Lebenszyklusstadium nehmen kannst.

Einmal platziert, bleibt der Harlekin für den Rest des Spiels in der infiltrierten Spalte. Der angegriffene Spieler kann jedoch *Harlekin-Fütterungsplättchen* sammeln, um Punkte für jeden Harlekin in seinem Tableau zu erzielen. (Siehe *Picknick*, S. 7)

3. FÜHRE EINE GARTENPLÄTTCHENAKTION AUS

Nachdem du deine Karte platziert und eine neue Karte auf die Hand genommen hast, musst du ***1 Gartenplättchenaktion*** ausführen und das Plättchen auf die *Porträtseite* drehen, um anzuzeigen, dass es verwendet wurde.

Tag 1. Rosengarten



"Rosen müssen sanft behandelt werden", sagt die Oma. Ein Marienkäfer sitzt auf deiner Fingerspitze. Du bist im Moment verloren, er breitet plötzlich seine Flügel aus und umarmt den Himmel, bevor du dir etwas wünschen kannst.

Lege ***1 Marienkäferkarte*** von der Hand in dein Tableau und nimm eine Karte aus der gemeinsamen Auslage mit dem Lebenszyklus-stadium, das deine Karte freischaltet.



Tag 2. Der Obstgarten



Süße Erdbeeren, saftige Äpfel und der Rhythmus fallender Zweige von Omas Gartenschere. "Fürsorge," sagt sie, "bedeutet, das zu formen, was wächst, damit es gedeihen kann."

Füge ***1 Obstgartenkarte*** aus den 3 offen ausliegenden Obstgarten-karten deinem Tableau hinzu und nimm alle Blattläuse auf der Karte.



OBSTGARTENKARTEN

Es gibt 5 verschiedene Obstgartenkarten, in jeweils eigener Farbe: *Heidelbeersträucher* (blau), *Erdbeerbeete* (rot), *Orangenbäume* (orange), *Apfelbäume* (grün) und *Weinreben* (lila). Jede entspricht einer Farbe Marienkäferkarte. Wenn sie deinem Tableau hinzugefügt werden, erhöhen sie die Punkte dafür um 1 Punkt pro Karte.

Lege die Karte über die Spalte derselben Farbe in deinem Tableau :



Falls du noch keine Marienkäferkarten in dieser Farbe hast, lege die Obstgartenkarte über eine leere Spalte und beginne die Marienkäferspalte später darunter.

Fülle nach einer Obstgartenaktion den freien Platz mit der obersten Karte vom Nachziehstapel auf. Lege 2 *Blattläuse* auf diese Karte.

Lege außerdem sofort *1 Blattlaus* auf die beiden anderen offenen Obstgartenkarten.



BLATTLAUS

MEHLTAUPLÄTTCHEN

Der 22-Flecken-Marienkäfer ist Vegetarier und ernährt sich ausschließlich von Mehltau. Außerdem frisst er am liebsten zusammen mit anderen 22-Flecken-Marienkäfern.



MEHLTAUPLÄTTCHEN

Mehltauplättchen sind besondere Fütterungsplättchen nur für den 22-Flecken-Marienkäfer. Du brauchst keine Blattläuse, nur mindestens 1 Karte mit dem 22-Flecken-Marienkäfer in deinem Tableau.

Mehltauplättchen erhöhen die Punkte für alle Karten in deinem Tableau mit dem 22-Flecken-Marienkäfer um 2 oder 3 Punkte pro Karte.

Tag 3. Picknick

Der Sirup auf Omas Pfannkuchen ist dick und golden. Die klebrigen Blätter im Garten führen die Marienkäfer zu ihrer Beute. "Ein Leben nährt das andere", sagt sie. "So ist der Kreislauf des Lebens."



Nimm eines der offen liegenden obersten *Fütterungsplättchen* und lege es in deinen Spielbereich.

Zahle die auf dem Plättchen angegebene Anzahl Blattläuse, sofern es kein Mehltauplättchen ist (siehe unten). Decke sofort das nächste Plättchen des Stapels auf.

Nimmst du ein Fütterungsplättchen mit einem ***Honigtau-Symbol***, darfst du als Teil derselben Aktion *ein weiteres* Fütterungsplättchen nehmen.

Du darfst weitere Plättchen nehmen, solange jedes genommene Plättchen ein Honigtau-Symbol zeigt und du die Blattlauskosten »bezahlen« kannst.



HONIGTAU

Möchtest du mehr als ein Mehltauplättchen, musst du die Gesamtanforderung der beanspruchten Plättchen erfüllen.

BEISPIEL : ***Willst du 3 Mehltauplättchen, brauchst du mindestens 3 Karten mit dem 22-Flecken-Marienkäfer in deinem Tableau, wenn du das dritte Plättchen nimmst.***

Mehltau-plättchen behältst du, auch wenn ein 22-Flecken-Marienkäfer durch einen Harlekin-Marienkäfer ersetzt wird.

FÜTTERUNGSPLÄTTCHEN



FEEDING TILES

Fütterungsplättchen erhöhen deine Punkte für jede Karte mit der auf dem Plättchen angegebenen Marienkäferart.

Fütterungsplättchen sind für jede Marienkäferart verschieden. Eine vollständige Übersicht aller Fütterungsplättchen im Spiel findest du im Marienkäferverzeichnis auf der *Übersichtskarte*.

Tag 4. Der Geräteschuppen

Oma verschwendet niemals ihre Kräfte. "Benutze immer das richtige Werkzeug", sagt sie. Klug zu wirtschaften bedeutet nicht, härter zu arbeiten, sondern zu wissen, wie man klug arbeitet.

Wähle :



A: Lege eine Marienkäferkarte und nimm eine freigeschaltete Karte auf die Hand.

oder

B: Nimm eine zusätzliche Obstgartenkarte mit allen Blattläusen darauf.

Tag 5. Omas Tee

Omas Tee weckt warme Erinnerungen. In diesen Momenten wächst Zugehörigkeit, in gemeinsamen Geschichten, Lachen und neuen Erinnerungen.

Wähle :



A: Nimm eine letzte Kindheits-erinnerung aus dem Garten mit nach Hause.

oder

B: Führe eine letzte Picknickaktion durch: Nimm ein Fütterungsplättchen, oder mehrere, solange die Plättchen *Honigtau* zeigen.

Nach der Runde

Wenn alle Spieler ihren Zug beendet haben, gebt *Das Klebrige Blatt* im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter. Alle Spieler legen überzählige Karten von ihrer Hand (über 4 Karten) ab. Beginnt dann die nächste Runde.

Spielt weiter, bis alle Gartenplättchen mit der Porträtseite nach oben liegen. Dann beginnt ein neuer Tag : Alle nehmen das nächste Gartenplättchen ihrer Farbe und drehen ihre Plättchen *wieder auf die Aktionsseite*. Fahrt anschließend mit der nächsten Runde fort.

Spielende

Wenn alle fünf Gartenplättchen aller Spieler mit der Porträtseite nach oben liegen – nach 5 tage und 15 Runden – endet das Spiel. Verwendet den Punkteblock, um die Punkte jedes Spielers zu notieren.



Farben : Zähle die Punkte, die durch die Karten über der Spalte vergeben werden, und multipliziere sie mit der Anzahl der Marienkäferkarten in der Spalte.

Marienkäfer : Addiere die Punkte aller Fütterungsplättchen, die du für eine Marienkäferart besitzt, und multipliziere sie mit der Anzahl deiner Karten dieser Art.

Kindheitserinnerungen : Wertung gemäß der Tabelle auf der *Übersichtskarte*.

Blattläuse : Jede Blattlaus bringt 1 Punkt.

Der Gewinner ist der Spieler mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Kindheitserinnerungen gesammelt hat. Bei weiterem Gleichstand wird der Sieg geteilt.



SOLOSPIEL: ÜBERTRIFF DEINEN EIGENEN REKORD!

Spiele nach den normalen Regeln, mit diesen Anpassungen :

Richte eine gemeinsame Auslage mit ***2 Reihen aus je 3 Marienkäferkarten*** und ***2 offenen Obstgartenkarten*** ein. Verwende 1 Satz Gartenplättchen. Lege den Rest zurück in die Schachtel.

Rundenablauf :

1. Lege eine Marienkäferkarte von der Hand.

2. Nimm eine Karte mit dem *freigeschalteten* Lebenszyklusstadium oder ziehe 2 Karten vom Nachziehstapel, wenn du keine nehmen kannst.

3. Führe 1 Gartenplättchenaktion aus. Wenn dies deinen Tag beendet, füge das nächste Plättchen hinzu und aktiviere alle wieder.

4. Lege Karten ab, bis du 4 auf der Hand hast.

Spalten oder Reihen räumen :

Wenn du ***eine Spalte räumst***, fülle die 2 freien Plätze auf.

Wenn du ***eine Reihe räumst***, nimm 1 Kindheitserinnerung und fülle die 3 freien Plätze auf. Wenn du gleichzeitig ***eine Reihe und eine Spalte räumst***, nimm 2 Kindheitserinnerungen und fülle alle 4 freien Plätze auf.

Der Harlekin-Marienkäfer im Solospiel :

Lege ihn in eine beliebige Spalte und ersetze die zuletzt platzierte Karte (lege sie ab). Nimm dann eine beliebige Karte aus der gemein-samen Auslage.

Mitwirkende

Spieldesign : *Morten Blaabjerg und Michael Løhde Andersen*
Marienkäfer-Illustrationen : *Michael Løhde Andersen*
Grafikdesign : *Denni Eschen Pedersen*
Cover- und Charakterillustrationen : *James Churchill*
Deutsche Übersetzung *: Dirch Buur*
Entwicklung und Produktion : *Morten Blaabjerg*

Ladybird wird veröffentlicht von

SKJALD SPIL & EVENTS
Odense, Dänemark
http://skjald.net/ladybird

Alle Rechte vorbehalten, 2026.

SKJALD SPIL & EVENTS