



Antics!

Erklärung: Fragor Games übernimmt keine Verantwortung für chronisches Kopfschütteln aufgrund der grausigen Ameisen-Wortspiele (Englisch: „ants“) in diesem Regelheft. Wir ANTschuldigen uns nicht mal dafür.

Das Spiel

Jeder Spieler kontrolliert eine Ameisenkolonie. Rundherum wimmelt es von lecker Beutetieren und Blättern - wenn bloß die anderen Ameisen ihre Mundwerkzeuge davon lassen würden! Denn jeder Spieler versucht, *seine* Ameisen erfolgreich Beute und Blätter zum Ameisenhügel schaffen zu lassen. Nur die beste Ameisenkolonie überlebt und der Gewinner wird zur Ameisenkönigin ausgerufen.

A. Inhalt

1 Spielplan und 1 Beutel

(Wenn Sie Bilder brauchen, um diese Dinge zu suchen, fehlen sie sowieso)



48 Holz-Ameisen

(ab sofort einfach als „Ameisen“ bezeichnet)



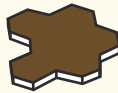
12 Aktionsmarker (3 pro Spielerfarbe)

4 Grundplatten für die Ameisenhügel der Spieler



60 Ameisenhügel-Teile

(inklusive der 4 Start-Teile)



12 Blätter



(6 grüne, 6 braune - je 1 davon als Ersatz-Blatt)



18 Beute-Plättchen (3 von jeder Sorte)

3 Ameisenbären-Plättchen (beidseitig bedruckt)



6 „Ausgebeutet“-Plättchen



4 MagnificANTS



(1 „Helden-Ameise“ pro Spieler)

1 PedANT



3 Spielhilfen



1 Ameisenbären-Karte



B. Spielvorbereitung („Los, holt den „Snow Tails“-Tisch ...!“)

- Legen Sie den Spielplan in die Tischmitte. Sie müssen das jetzt nicht ausmessen - ungefähr reicht. Etwas nach links ... ja, genau dort.
- Legen Sie die vier Start-Teile für die Ameisenhügel beiseite (sie sind etwas heller als die anderen Teile). Die anderen Ameisenhügel-Teile kommen in den Beutel.
- Jeder Spieler erhält folgendes Material (bei 3 Spielern kommt das Material für den vierten Spieler zurück in die Spieleschachtel):
 - Eine Grundplatte für den Ameisenhügel
 - Ein Start-Teil als anfänglicher Vorrat (eins von den helleren Teilen mit den Aktionen „Schlüpfen“ und „Erkunden“)
 - Alle Ameisen, Aktionsmarker and den MagnificANT einer Farbe (die Ameisen bilden den Ameisenvorrat des Spielers)
 - Bei 4 Spielern erhalten die drei schlechtesten Spieler jeweils eine Spielhilfe, während der vierte sich über die Gemeinschaft schottischer Spieleautoren beschweren darf.
- Legen Sie die 6 „ausgebeutet“-Plättchen in einer Reihe neben den Spielplan.
- Legen Sie die Beute-Plättchen auf die entsprechenden Felder (mit dem gleichen Bild) auf dem Spielplan: Bei vier Spielern 3 Teile je Beute, bei drei Spielern 2 Teile je Beute (die übrige Beute wandert zurück in die Schachtel und ANT geht ihrem Schicksal).
- Verteilen Sie je 5 grüne und braune Blätter auf die Felder des Spielplans mit der entsprechenden Abbildung.
- Jeder Spieler setzt eine seiner Ameisen auf den großen Ameisenhügel auf dem Spielplan.
- Jetzt können die Erkundungsfelder vorbereitet werden.



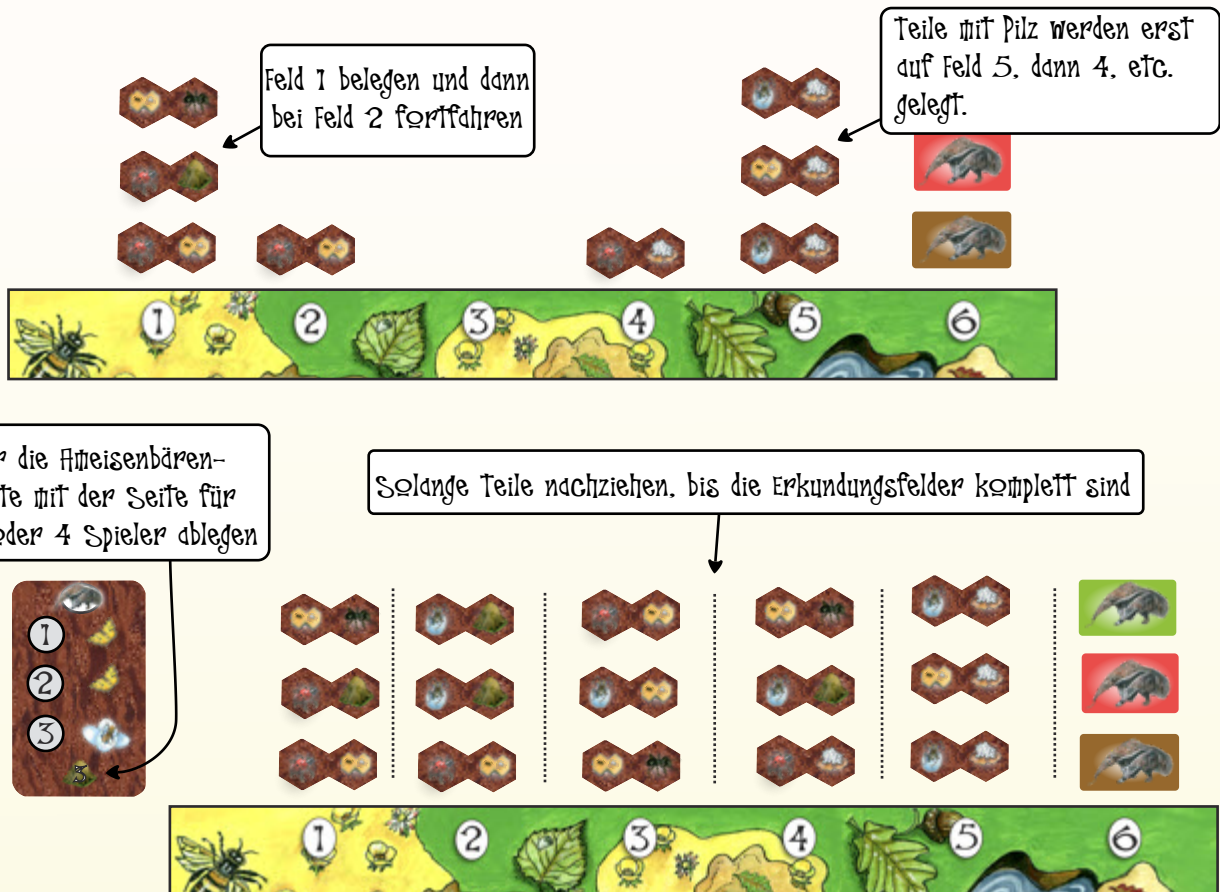
Vorbereitung der Erkundungsfelder (siehe Beispiel auf der nächsten Seite)

Jenseits des oberen Spielplanrandes erstrecken sich sechs nummerierte Erkundungsfelder jeweils drei Teile weit auf den Tisch.

- 3 Ameisenbären zufälliger Farbe (sie sind beidseitig bedruckt) auf Feld 6 legen.
- Ameisenhügel-Teile einzeln aus dem Beutel ziehen und je 3 auf jedes der Felder 1 - 5 legen.
- Ein gezogenes Teil wird normalerweise auf das Erkundungsfeld mit der niedrigsten Zahl gelegt, auf dem noch Platz ist (erst Feld 1, dann 2, dann 3, etc).
- **Wenn aber** ein Ameisenhügel-Teil mit (Schimmel)-Pilz gezogen wird, wird es auf das Erkundungsfeld mit der höchsten Zahl gelegt, auf dem Platz ist (5, dann 4, etc).
- Sind die Erkundungsfelder komplett belegt, wird die Ameisenbären-Karte (Seite für 3 oder 4 Spieler) links von den Teilen abgelegt.



Die Teile einzeln ziehen und Erkundungsfelder belegen



C. Spielablauf (Keine Sorge, die letzten 10 Seiten sind die Englische Regel!)

Der Spieler, der heute am schwersten getragen hat (Bäume zählen nicht), wird Startspieler und beginnt mit dem ersten Zug. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter. In der ersten Runde führt der Startspieler 1 Aktion aus, der zweite Spieler 2 Aktionen. **Ab jetzt führen alle Spieler 3 Aktionen pro Zug aus.**

Die Aktionen eines Zuges werden nacheinander ausgeführt. Der Spieler stellt jeweils den Aktionsmarker auf das Aktionsfeld seines Ameisenhügels, das er nutzen möchte. Dann führt er die entsprechende Aktion aus. Dies wird wiederholt, bis er alle drei Aktionen ausgeführt hat (Ausnahme: die beiden ersten Spieler der ersten Runde). Nachdem er seine drei Aktionen ausgeführt hat, stellt der Spieler seine Aktionsmarker beiseite, bereit für den nächsten Zug.

Jedes Aktionsfeld kann nur einmal pro Zug genutzt werden (es können nicht zwei Aktionsmarker auf dasselbe Feld gestellt werden). Allerdings ist es möglich, dieselbe Aktion mehrfach auszuführen, solange der Spieler entsprechende Aktionsfelder zur Verfügung hat. Ein Spieler kann auch passen, wenn er keine Aktion ausführen (bzw. gewinnen) möchte.



Aktionen bei wachsendem Ameisenhügel

Wächst der Ameisenhügel eines Spielers in die Höhe, können wirkungsvollere Aktionen ausgeführt werden. Es können sogar Aktionsfelder auf Teilen genutzt werden, die erst im selben Zug gebaut wurden. Je höher im Ameisenhügel die Aktion, desto stärker ist sie. Eine Aktion auf der untersten Ebene ist eine "Level 1"-Aktion, auf der zweiten Ebene eine "Level 2"-Aktion, usw. Die Auswirkungen werden in den Abschnitten der einzelnen Aktionen beschrieben.

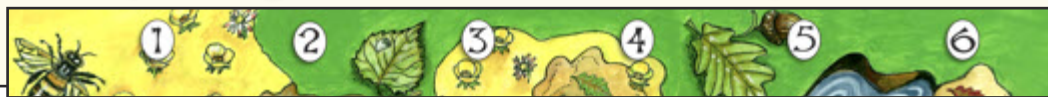
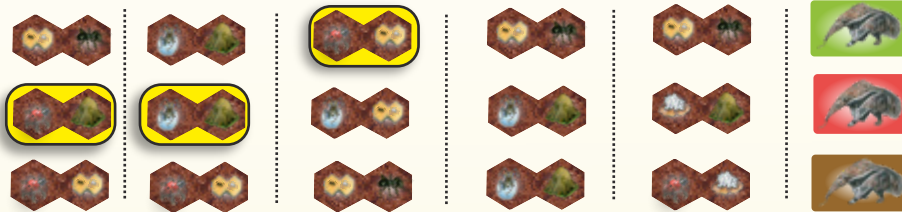


D. Die Aktionen (ANTlich geht's los!)

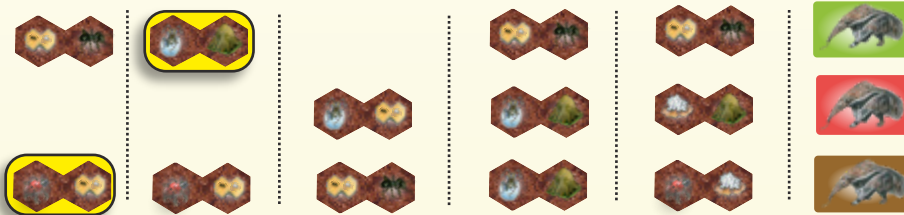
(i) Erkunden (Teile nehmen):



- Späher holen von den sechs Feldern jenseits des Spielplans Baumaterial für ihren Ameisenhügel.
- Der Spieler nimmt sich so viele Teile von den Erkundungsfeldern, wie seinem Aktions-Level entspricht. Die Teile werden als Vorrat neben den eigenen Ameisenhügel gelegt.
- Mit einer „Level 1“-Aktion nimmt er sich ein Teil von Feld 1. Mit einer „Level 2“-Aktion nimmt er sich ein Teil von Feld 1 und eines von Feld 2, und so weiter.
- Der Spieler **muss** so viele Teile nehmen, wie er kann (er kann seine Aktion also nicht herunterstufen).
- Die Ameisenbären beschränken die Auswahl, da sie auf den Feldern näher kommen (mehr dazu später). Befinden sich alle Ameisenbären auf demselben Feld, kann von dort kein Bauteil genommen werden.
- Am Ende des Zuges dürfen höchstens 3 unverbaute Teile als Vorrat behalten werden.



Daniel führt eine „Level 3“-Aktion „Erkundung“ aus. Er nimmt je ein Teil von Feld 1, Feld 2 und Feld 3. Seine Auswahl ist gelb markiert.



Daniel hat noch eine Aktion übrig und eine „Level 2“-Aktion „Erkundung“ zur Verfügung. Er führt diese aus, allerdings ist seine Wahl nun eingeschränkt, da er vorher bereits Teile genommen hat. Er nimmt die gelb markierten Teile.

(ii) Bauen (Ameisenhügel mit Teilen erweitern):



Der Spieler vergrößert seinen Ameisenhügel, indem er weitere Teile anbaut:

- Der Spieler nimmt sich Teile aus seinem Vorrat und baut sie an oder auf seinen Ameisenhügel.
- Die Anzahl der zu verbauenden Teile entspricht dem Level der Aktion (1 Teil bei Level 1, 2 Teile bei Level 2, und so weiter).
- Der Spieler **muss** die gesamte Anzahl zu verbauender Teile ausnutzen (er kann nur dann weniger Teile bauen, als dem Level entspricht, wenn er nicht ausreichend Teile in seinem Vorrat hat).
- Teile können oben auf oder seitlich an den bestehenden Ameisenhügel angebaut werden (und sind dann sofort Teil des Ameisenhügels).
- Aktionsfelder mit Aktionsmarkern können nicht überbaut werden.
- Aktionsfelder mit Beute-Plättchen können nicht überbaut werden (siehe *Zugende*).
- Ein gebautes Teil ...
 - muss ein anderes Teil berühren (seitlich oder indem es aufliegt)
 - darf nicht überstehen
 - muss, wenn es auf andere Teile gebaut wird, auf zwei Teilen aufliegen (es darf also nicht DIREKT auf nur *ein* Teil gebaut werden).

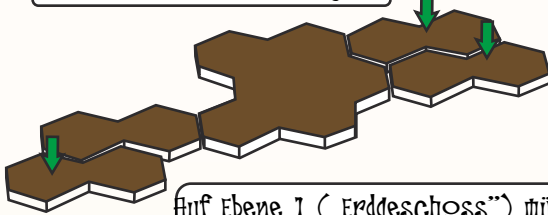
Anmerkung: Die Grundplatte jedes Ameisenhügels besteht aus drei Teilen, markiert durch gestrichelte Linien. Diese werden beim Weiterbau als *separate Teile* betrachtet.

- Ameisenhügel dürfen HÖCHSTENS 5 Ebenen hoch gebaut werden, sich aber horizontal beliebig weit ausdehnen.**



Dieses Feld kann in dieser Runde nicht mehr überbaut werden, da bereits ein Aktionsmarker darauf steht.

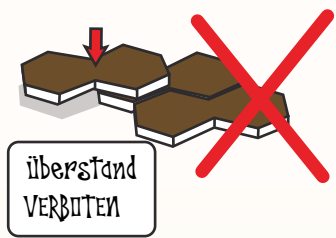
Erweitern des Ameisenhügels



Auf Ebene 1 („Erdgeschoss“) müssen neue Teile den bestehenden Ameisenhügel mindestens entlang einer Kante berühren



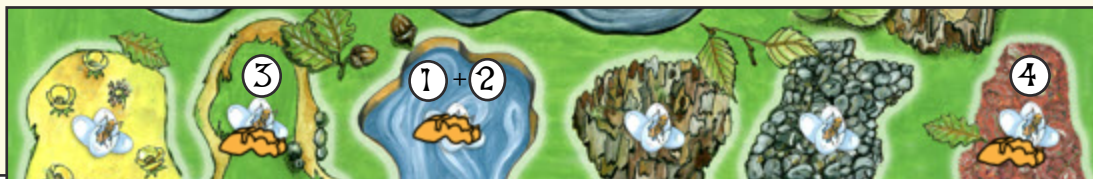
Auf Ebene 2 und höher muss das Teil auf 2 anderen Teilen aufliegen.



(iii) Schlüpfen (Ameisen aus Vorrat in Nester setzen)

Ameisen schlüpfen in den sechs Nestern an der Unterseite des Spielplans. Das jeweilige Nest zeigt die Spezialisierung der dort schlüpfenden Ameisen.

- Ameisen werden aus dem Vorrat des Spielers in die Nester gesetzt.
- Die Anzahl der Ameisen hängt vom Level der Aktion ab (1 bei Level 1, bis zu 2 bei Level 2, und so weiter).
- **Werden 2 oder mehr Ameisen innerhalb derselben Aktion gesetzt, müssen die ersten beiden Ameisen in dasselbe Nest gesetzt werden (diesen Satz nochmal lesen!).** Ansonsten hat der Spieler freie Wahl, in welches Nest er jede Ameise setzt.



Daniel führt eine „Level 4“-Aktion „Schlüpfen“ aus. Er kann also bis zu 4 Ameisen aus seinem Vorrat in Nester setzen. Er setzt seine erste Ameise ins Wasser-Nest. Seine zweite Ameise muss er daher ebenfalls dorthin setzen. Bei seinen beiden weiteren Ameisen hat er die freie Wahl und setzt die eine ins Gras-Nest, die andere ins Soldaten-Nest.



(iv) AMEISEN! (Ameisen aus Nestern auf Pfade setzen / Ameisen vom Brett in den Vorrat zurückholen)

Ausgehend vom großen Ameisenhügel auf dem Spielplan schicken die Spieler geschlüpfte Ameisen auf die vernetzten Pfade. Diese Aktion kann auch dazu genutzt werden, Ameisen vom Spielplan (von Nestern oder Pfaden) in den Vorrat zurückzuholen:

- Die Spieler setzen Ameisen aus den Nestern auf die Ameisenpfade. Dies stellt das Ausschwärmen tausender Ameisen über das ganze Gebiet dar.
- Mit einer „Level 1“-Aktion kann der Spieler 1 Ameise setzen **oder** zurückholen, mit einer „Level 2“-Aktion 2 Ameisen, und so weiter.
- Ein Spieler darf auch weniger Ameisen setzen / zurückholen, als das Level der Aktion zulässt.
- Ameisen werden auf einen entsprechenden Pfad gesetzt (eine Ameise kann vom Gras-Nest nur auf einen Pfad gesetzt werden, der durch Gras führt).
- Jede weitere Ameise muss über ihren Pfad als Teil eines Netzwerks an eine andere eigene Ameise oder den großen Ameisenhügel angebunden sein.
- Alle Ameisen müssen stets die Verbindung zum großen Ameisenhügel aufrecht erhalten (dies kann sich darauf auswirken, welche Ameisen zurückgeholt werden können).
- Ein Pfad kann gleichzeitig von Ameisen verschiedener Spieler genutzt werden.
- Soldaten-Ameisen (aus dem roten Nest) sind anders - siehe nächster Abschnitt.
- Ein Spieler kann innerhalb derselben Aktion sowohl Ameisen setzen als auch zurückholen.



Soldaten-Ameisen

Ameisen aus den roten Nestern sind Soldaten-Ameisen. Sie unterscheiden sich von den anderen 5 Farben.

Soldaten-Ameisen können innerhalb der "Ameisen!"-Aktion auf eine der folgenden Weisen eingesetzt werden:

1. Sicherung eines Pfades:

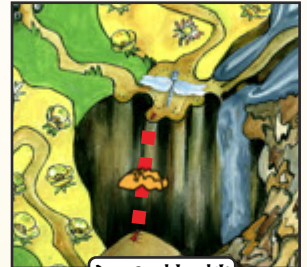
Eine Soldaten-Ameise wird auf einen Pfad gesetzt, auf dem bereits eine Ameise desselben Spielers steht. Solange die Soldaten-Ameise dort bleibt, kann Nahrung, die über diesen Pfad transportiert wird, nicht von Mitspielern gestohlen werden (siehe 3. unten) **Auf jedem Pfad darf sich immer nur 1 Soldaten-Ameise befinden** (man kann keine Soldaten-Ameise auf einen Pfad setzen, auf dem bereits die Soldaten-Ameise eines Mitspielers steht).



Das rote Nest

2. Eine Brücke über die Schlucht bauen (erfordert mindestens eine „Level 3“-Aktion „Ameisen!“):

Drei Soldaten-Ameisen können dazu genutzt werden, eine Ameisen-Brücke über die Schlucht zu bauen - eine super Abkürzung! Sie überbrückt die Schlucht zwischen den beiden abgebildeten winzigen roten Ameisen. Hierzu werden innerhalb *einer* Aktion 2 Ameisen aus dem roten Nest zurück in den Vorrat gelegt und eine auf die Schlucht gesetzt. Diese funktioniert nun wie eine normale Ameise in der Kette, wenn es um Nahrungstransport geht (siehe *Transport*). Jeder Spieler kann seine eigene Brücke über die Schlucht bauen.



Die Schlucht

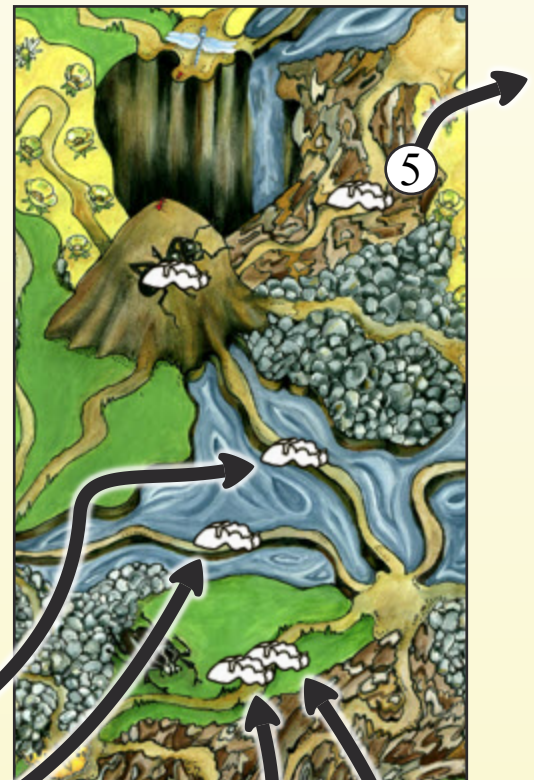
ZUSÄTZLICH

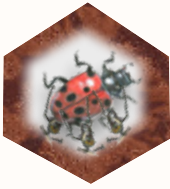
3. Soldaten-Ameisen können Beute oder Blätter jederzeit während des eigenen Zuges stehlen - dies benötigt keine Aktion!:

Steht die Ameise eines Spielers auf demselben Pfad wie eine gegnerische Ameise, die Beute oder Blatt transportiert, kann der Spieler eine Soldaten-Ameise aus dem roten Nest diese Nahrung stehlen lassen. Die Soldaten-Ameise kommt zurück in den Vorrat und die Nahrung wird von der gegnerischen Ameise auf die eigene „umgeladen“.

Daniel führt eine „Level 5“-Aktion „Ameisen!“ aus.
Seine 5 Teilaktionen sind folgende:

- ① Wasser-Ameise auf Wasser-Pfad (verbunden mit dem großen Ameisenhügel)
Nun kann Daniel sein Netzwerk weiter vom Ameisenhügel entfernt ausweiten.
(Zur Erinnerung: Ameisen können nur auf Pfade gesetzt werden, die direkt vom großen Ameisenhügel oder einem bereits besetzten Pfad ausgehen.)
 - ② Gras-Ameise auf Gras-Pfad (verbunden mit der Wasser-Ameise von Teilaktion ①)
 - ③ Wasser-Ameise auf Wasser-Pfad
 - ④ Soldaten-Ameise auf Pfad gesetzt - und damit gesichert
- Daniel hat nun noch eine Teilaktion übrig. Er könnte seine Stein-Ameise auf einen Stein-Pfad setzen, aber ...
- ⑤ Daniel holt sich eine Ameise zurück in den Vorrat, die ihm nicht länger von Nutzen erscheint.





(v) Transportieren (Beute oder Blätter entlang der Pfade bewegen)

Die Ameisen schleppen Beute und Blätter zurück zum Ameisenhügel:

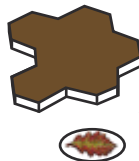
- „Transportieren“ kann darin bestehen, dass sich eine Ameise Nahrung von einer angrenzenden Lichtung auflädt.
- „Transportieren“ kann auch darin bestehen, dass eine Ameise Nahrung von einer Ameise auf einem Nachbarpfad übernimmt.

- Beim großen Ameisenhügel angekommen werden Beute oder Blatt vom Spielplan entfernt und neben den eigenen Ameisenhügel des Spielers gelegt.
- Wie viele Teilaktionen man hat, hängt vom Level der Aktion ab (1 bei Level 1, 2 bei Level 2, und so weiter).
- Innerhalb einer Aktion können verschiedene Objekte transportiert werden (man muss im Laufe einer Aktion nicht immer dasselbe Plättchen transportieren).
- **Man kann keine Beute aufnehmen, von deren Sorte man bereits ein Plättchen hat** (ob auf einer Ameise oder beim / auf dem Ameisenhügel)
- **Eine Ameise kann stets nur ein Plättchen auf einmal schleppen** (Plättchen können auch nicht über eine Ameise hinweg transportiert werden, die bereits Nahrung schleppt).
- Gegnerische Ameisen haben keine Auswirkung auf den Nahrungstransport.
- **Soldaten-Ameisen können sich keine Nahrung aufladen oder diese schleppen.**

Wenn das letzte Beute-Plättchen einer Sorte aufgeladen wurde, wird ein „ausgebeutet“-Plättchen auf diese Lichtung gelegt. Dieses dient nur zur Verdeutlichung und kann nicht aufgeladen werden.



Daniel führt eine „Level 4“-Aktion „Transportieren“ aus. Er nutzt drei Teilaktionen, um das braune Blatt zum Ameisenhügel zu transportieren. Er nutzt dann die übrige Teilaktion, um einen Schmetterling als Beute aufzuladen (er hat noch keine Beute von dieser Sorte). Da er zudem eine Soldaten-Ameise auf diesem Pfad stehen hat, ist diese Beute momentan vor Diebstahl geschützt.



Endet der Nahrungstransport bei einer Ameise, so schleppt diese das Plättchen, indem es in den dafür vorgesehenen Schlitz gesteckt wird (vorausgesetzt, diese teuren Scheidewerkzeuge haben funktioniert ...!)



(vi) Pilze (Ist das hier das nächste Bauernhof-Spiel?)

Einige Ameisenarten kultivieren Schimmelpilze, die sie auf zerkauten Blättern als Nährboden regelrecht züchten, um sie wiederum als Nahrungsquelle zu nutzen (ungelogen - kann man überall nachlesen).

Die Pilz-Felder werden nicht als Aktionsfelder genutzt, sondern lediglich bei der Wertung am Ende des Spieles. Auch, wenn Sie unbändige Lust verspüren, damit irgendetwas spannendes anzustellen - es geht einfach nicht.

Die Pilz-Felder bringen Punkte, wenn sie bei Spielende mit einem Blatt belegt werden (siehe Wertung).



(vii) Der MagnificANT

Jede Kolonie hat ihren Helden, und dieser Held heißt MagnificANT!

Einmal pro Zug kann ein Aktionsmarker auf den MagnificANT gelegt werden, anstatt auf ein Aktionsfeld des Ameisenhügels. Dies erlaubt dem Spieler, eine beliebige „Level 1“-Aktion auszuführen.

E. Zugende - Aufräumen

Am Ende jedes Zuges stehen ein paar Aufräum-Aktionen an, die **in dieser Reihenfolge** ausgeführt werden:

(i) Aktionsmarker entfernen

Die drei Aktionsmarker nehmen und für die nächste Runde bereitstellen.

(ii) Beute (wenn vorhanden) auf den Ameisenhügel legen

Alle Beute-Plättchen, die in diesem Zug angeschleppt wurden, werden im eigenen Ameisenhügel eingelegt.

- Jede Beute wird auf ein freies Aktionsfeld gelegt. Dieses kann nun bis zum Spielende weder für Aktionen genutzt, noch überbaut werden.
- Blätter sind leichter zu lagern und brauchen keinen Platz. Sie werden bis Spielende neben dem Ameisenhügel gesammelt (siehe *Wertung*).



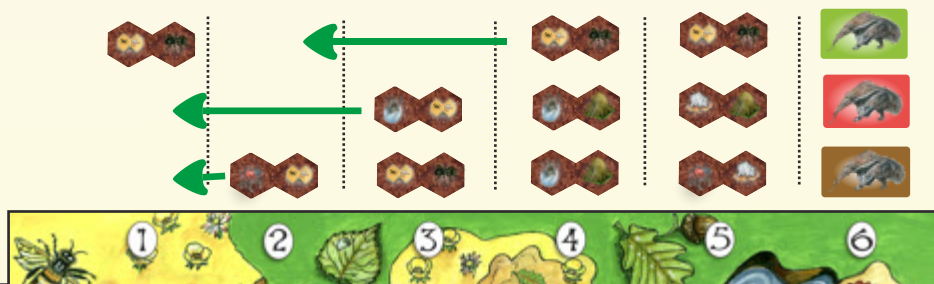
(iii) Teile-Vorrat auf 3 reduzieren

Jeder Spieler darf am Ende seines Zuges nur 3 unverbaute Teile im Vorrat behalten. Hat ein Spieler mehr als 3 Teile, kommen überzählige seiner Wahl zurück in den Beutel.

(iv) Erkundungsfelder auffüllen

Wenn die Spieler ihre Späher aussenden, zieht dies die Aufmerksamkeit der Ameisenbären aus der Umgebung auf sich. Hat sich ein Spieler im Laufe seines Zuges Teile von den Erkundungsfeldern genommen, füllt er diese mit Teilen aus dem Beutel wieder auf:

- Die verbliebenen Teile sowie die Ameisenbären in Richtung Feld 1 verschieben, so dass keine Lücken mehr bleiben (**erreichen alle Ameisenbären Feld 1, ab hier beim Abschnitt „Angriffe von Ameisenbären“ weitermachen**).
- Anschließend neue Teile blind aus dem Beutel ziehen und die leeren Plätze auffüllen.



Am Ende von Daniels Zug haben die Erkundungsfelder Lücken. Die Teile werden in Richtung Feld 1 verschoben.



Nachdem Teile und Ameisenbären verschoben wurden, werden die freien Plätze mit Teilen aus dem Beutel aufgefüllt.



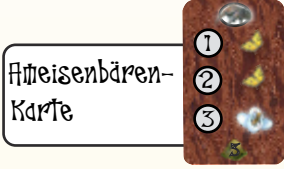
Die Erkundungsfelder sind nun für den Zug des nächsten Spielers vorbereitet.

(v) Angriffe von Ameisenbären

Hat ein Ameisenbär am Ende eines Zuges Feld 1 erreicht, schaut er sich auf dem Spielplan nach Nahrung um (das Ameisenbären-Plättchen bleibt auf dem Erkundungsfeld liegen).

Einige Ameisenbären fressen, was ihnen vor die Zunge kommt, andere gehen sehr viel ANTSchiedener vor. Die Ameisenbären fressen verschiedene Sachen, abhängig davon, als wievielter sie Feld 1 erreichen (s.a. Ameisenbären-Karte). Erreichen zwei oder mehr Ameisenbären Feld 1 am Ende desselben Zuges, entscheidet der Spieler, der gerade seinen Zug beendet hat, in welcher Reihenfolge sie dort eintreffen.

Nahrung eines Ameisenbären, wenn er als 1., 2. oder 3. Feld 1 erreicht	Spieler-Anzahl	
	3	4
	als 1. Beute	Beute
	als 2. Beute	Beute
	als 3. Ameisen	Beute & Ameisen



Ameisenbären-Karte



Der rote Ameisenbär erreicht Feld 1

a. Beute: Der Ameisenbär frisst eine Beute seiner Farbe vom Brett weg; der rote Ameisenbär würde z.B. einen Marienkäfer vom Brett fressen.

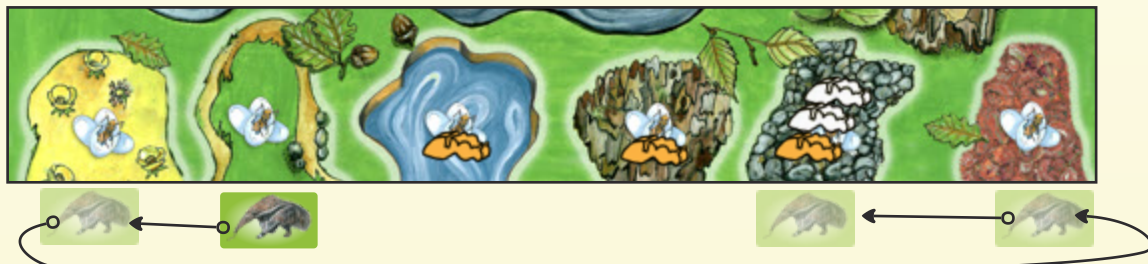
Das entsprechende Beute-Plättchen wird aus dem Spiel genommen.

Er frisst nur Beute, die sich noch auf einer Lichtung befindet (also keine Beute, die gerade von Ameisen geschleppt oder in einem Ameisenhügel gelagert wird). Liegt keine Beute der entsprechenden Farbe mehr aus, frisst der Ameisenbär keine Beute.

Frisst der Ameisenbär die letzte Beute einer Sorte, wird das entsprechende "ausgebeutet"-Plättchen auf die Lichtung gelegt.



b. Ameisen: Der letzte, fest ANTSchlossene Ameisenbär durchstöbert die Nester nach Nahrung. Zuerst sucht er in dem Nest seiner Farbe; so würde z.B. der grüne Ameisenbär zuerst im Gras-Nest nach leckeren Ameisen suchen. Befinden sich hier keine Ameisen, zieht der Ameisenbär weiter zum nächsten Nest links davon (immer der Nase nach) und versucht es dort. Geht seine Suche bis zum Blumen-Nest (ganz links) und ist auch hier erfolglos, setzt er sie beim roten Nest ganz rechts fort (und so weiter). Stößt der Ameisenbär auf ein Nest mit Ameisen, frisst er diese komplett auf. Die Ameisen kommen zurück in den Vorrat der jeweiligen Spieler. Der Ameisenbär frisst nun keine weiteren Ameisen mehr. Befinden sich in keinem Nest Ameisen, frisst der Ameisenbär auch keine.



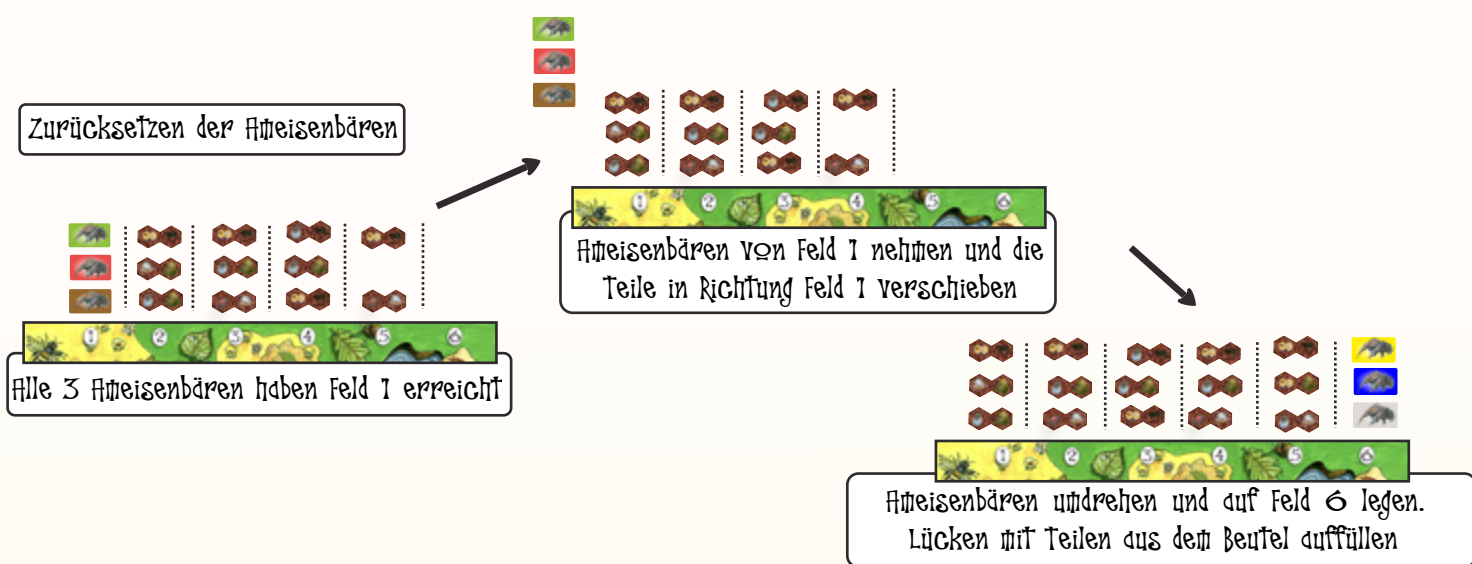
Der grüne Ameisenbär erreicht als Dritter Feld 1 und sucht in den Nestern nach Ameisen. Im Gras-Nest befinden sich keine, also zieht er weiter zum Blumen-Nest. Auch dort sind keine Ameisen, also setzt er seine Suche beim roten Nest fort (wieder nichts!), bis er im Steine-Nest fündig wird. Die drei dort befindlichen Ameisen gehen zurück an die jeweiligen Spieler und stehen diesen erneut zur Verfügung.

c. Beute & Ameisen: Der Ameisenbär frisst sowohl Beute (Vorspeise) als auch Ameisen aus einem Nest (Hauptgang). Vorgehensweise und Wirkung siehe oben.

Aufräumen nach dem dritten Ameisenbär auf Feld 1

Nachdem alle drei Ameisenbären Feld 1 erreicht haben, werden sie zurückgesetzt:

- Ameisenbären von Feld 1 nehmen.
- Teile in Richtung Feld 1 verschieben, dabei Lücken schließen.
- Die Ameisenbären auf die Seite mit der anderen Farbe drehen und auf Feld 6 legen.
- Weitere Lücken mit Teilen aus dem Beutel auffüllen.



F. Spielende

Nach den Aufräum-Aktionen wird geprüft, ob das Spielende ausgelöst wird. Dies ist der Fall, wenn mindestens eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

1. Die Teile im Beutel reichen nicht aus, um die Erkundungsfelder aufzufüllen
oder
2. Es liegt nur noch ein (oder kein) "ausgebeutet"-Plättchen neben dem Spielplan. Folglich ist nur noch eine (oder keine) Sorte Beute auf den Lichtungen übrig.

Ist eine der Bedingungen erfüllt, sind **alle Spieler (einschließlich demjenigen, der das Spielende ausgelöst hat) noch einmal am Zug, bevor die Wertung erfolgt.**

G. Wertung ("Hättest du nicht so schlecht gespielt, hätte ich gewonnen")

Die Spieler erhalten auf zwei Weisen Punkte - mit Beute und Pilzzucht:

(i) Beute:

Jede Beute ist soviel wert, wie insgesamt Beute im Ameisenhügel gelagert wurde.

Hat ein Spieler also 2 Beute-Plättchen eingelagert, zählen beide jeweils 2 Punkte (insgesamt 4 Punkte). Hat er 3 Beute-Plättchen eingelagert, zählen sie jeweils 3 Punkte (insgesamt 9 Punkte), usw.

Zur Erinnerung: Man kann immer nur 1 Beute-Plättchen pro Sorte haben.



(ii) Der Pilz-Countdown:

Wie bereits erwähnt, bieten die Blätter den Nährboden für schmackhafte Schimmelpilzkulturen.

Jeder Spieler erhält Punkte für jedes freie Pilz-Feld, **auf das er ein Blatt legen kann (für jedes zu wertende Pilzfeld wird ein Blatt benötigt)**. Pilzfelder und Blätter bringen nicht für sich betrachtet Punkte, sondern nur in Kombination.

Je höher sich ein gewertetes Pilzfeld im Ameisenhügel befindet, desto höher die erreichte Punktezahl (ein Pilzfeld auf Ebene 4 zählt 4 Punkte, eines auf Ebene 3 zählt 3 Punkte und so weiter). **Wenn ein grünes Blatt auf ein Pilzfeld gelegt wird, erhält der Spieler 2 Bonuspunkte**, da diese Blätter noch frisch sind. Hat ein Spieler nicht genügend Blätter für alle Pilzfelder, kann er sich aussuchen, welche er belegt (natürlich die obersten zuerst).



Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt und wird zur Ameisenkönigin ausgerufen. Bei einem Unentschieden geht der Sieg an den Spieler mit dem höchsten Ameisenhügel (zuerst die Anzahl der Teile auf Ebene 5 vergleichen, bei weiterem Unentschieden die Anzahl auf Ebene 4, und so weiter).

Daniel zählt seine Punkte:

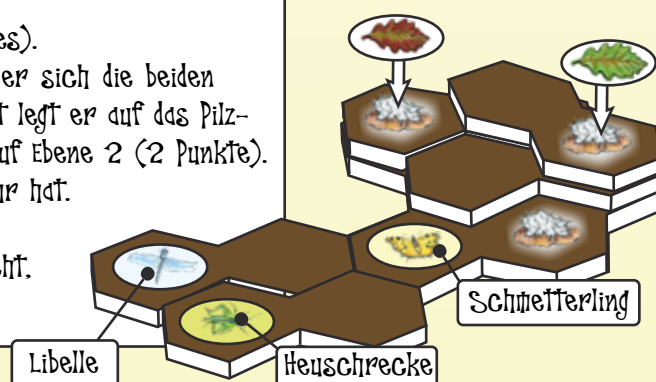
Er hat 3 Sorten Beute gelagert, was ihm (3 x 3) 9 Punkte bringt.

Er hat zudem 2 Blätter angeschleppt (ein grünes und ein braunes).

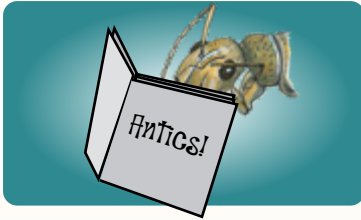
Sein Ameisenhügel hat drei verfügbare Pilz-Felder, also sucht er sich die beiden höchsten davon aus und legt die Blätter darauf. Das grüne Blatt legt er auf das Pilz-Feld auf Ebene 3 (3 + 2 Punkte), das braune auf das Pilzfeld auf Ebene 2 (2 Punkte). Das dritte Pilz-Feld kann er nicht belegen, da er kein Blatt mehr hat.

Er erhält also 9 Punkte für Beute und 7 Punkte für die Pilzzucht.

Was eine Gesamtpunktzahl von 16 ergibt.



Der PedANT

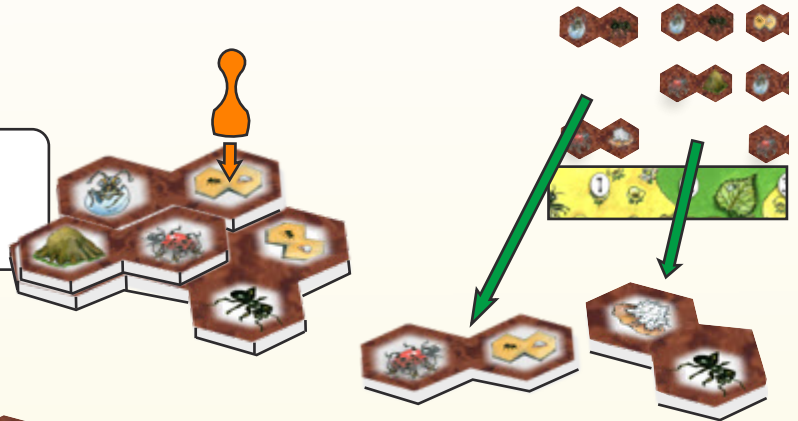


Uns ist vollkommen klar, dass Sie, da Sie dieses Spiel erworben haben, hochintelligent sind. Wir wissen auch, dass *Sie* selbstverständlich wissen, dass Ameisenbären trotz ihres Namens alle möglichen Insekten fressen. Allerdings gibt es immer wieder weniger gesegnete Menschen. Falls also ein Mitspieler die Fressgewohnheiten der Ameisenbären anzweifelt, geben Sie ihm das PedANTen-Plättchen mit einem milden Lächeln und dem freundlichen Hinweis: "mit den besten Grüßen von den Lamont Brothers". Das Plättchen hat ansonsten keinerlei Effekt. 😊

Ein Beispielzug

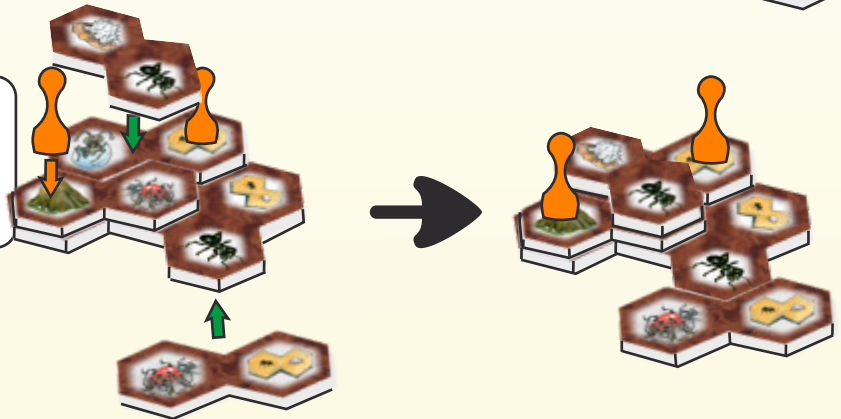
1

Daniel führt als erste Aktion seine „Level 2“-Aktion „Erkunden“ aus (Teile nehmen). Er nimmt zwei Teile von den Erkundungsfeldern.



2

Er stellt seinen zweiten Aktionsmarker auf seine „Level 2“-Aktion „Bauen“. Somit kann er seinen Ameisenhügel um zwei Teile erweitern.



3

Als drittes nutzt er seine gerade erst hinzugekommene „Level 3“-Aktion „Ameisen!“ und setzt drei Ameisen aus beliebigen Nestern auf die entsprechenden Pfade (Wasser, Waldboden, Steine).

Es gelingt ihm, sein Netzwerk verbundener Ameisen auf dem Spielplan weiter auszubauen.



Viel Spaß!

Mit den besten Wünschen – die „Lamont Brothers“.