

Atta Ants

Richard de Rijk



2 - 4, 8+



15-45



Taktik

Atta Ants

Spielmaterial:

- 24 Karten
- 28 Holzscheiben
- 16 Glassteine
- Spielregel

TRF 600
© 2003

The Realm of Fantasy

Atta Ants

Richard de Rijk



2 - 4, 8+



15-45



Taktik

Atta Ants

Spielmaterial:

- 24 Karten
- 28 Holzscheiben
- 16 Glassteine
- Spielregel

TRF 600
© 2003

The Realm of Fantasy

Einleitung

Atta ist der lateinische Name für das Volk der Blattschneide-Ameisen. Atta Völker können aus Millionen von Ameisen bestehen und ihr Nest kann mehrere Kubikmeter groß sein. Atta Ameisen sind immer auf der Suche nach Blättern, um ihr Nest zu erweitern. Dabei entstehen Ameisenstrassen - manchmal bis zu 200 Meter Länge - damit sie die Blätter eines Baumes schnell zurück zum Nest bringen können.

Spielthema

Jeder Spieler spielt mit einer Gruppe Ameisen und versucht dabei so schnell wie möglich Blätter zu sammeln, wobei er gleichzeitig von anderen Ameisengruppen und Spinnen daran gehindert wird. Ameisen können Blätter von anderen Ameisen stehlen und Spinnen können Ameisen fressen.

Eine neue Ameise kommt immer dann im Nest (die Nestkarte) neu ins Spiel, wenn man ein Blatt dorthin bringt. Die Spielfläche wächst von Runde zu Runde durch das Hinzufügen einer neuen Karte.

Ziel des Spiels

Jeder Spieler beginnt mit zwei Ameisen im Nest und versucht als Erster alle seine Ameisen durch Blättersammeln ins Spiel zu bringen.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt die dazu gehörigen Ameisen (die kleinen Scheiben in rot, gelb, orange und braun) vor sich auf den Tisch. Die Nestkarte wird in die

Einleitung

Atta ist der lateinische Name für das Volk der Blattschneide-Ameisen. Atta Völker können aus Millionen von Ameisen bestehen und ihr Nest kann mehrere Kubikmeter groß sein. Atta Ameisen sind immer auf der Suche nach Blättern, um ihr Nest zu erweitern. Dabei entstehen Ameisenstrassen - manchmal bis zu 200 Meter Länge - damit sie die Blätter eines Baumes schnell zurück zum Nest bringen können.

Spielthema

Jeder Spieler spielt mit einer Gruppe Ameisen und versucht dabei so schnell wie möglich Blätter zu sammeln, wobei er gleichzeitig von anderen Ameisengruppen und Spinnen daran gehindert wird. Ameisen können Blätter von anderen Ameisen stehlen und Spinnen können Ameisen fressen.

Eine neue Ameise kommt immer dann im Nest (die Nestkarte) neu ins Spiel, wenn man ein Blatt dorthin bringt. Die Spielfläche wächst von Runde zu Runde durch das Hinzufügen einer neuen Karte.

Ziel des Spiels

Jeder Spieler beginnt mit zwei Ameisen im Nest und versucht als Erster alle seine Ameisen durch Blättersammeln ins Spiel zu bringen.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt die dazu gehörigen Ameisen (die kleinen Scheiben in rot, gelb, orange und braun) vor sich auf den Tisch. Die Nestkarte wird in die

Tischmitte gelegt.

Die übrigen Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel abgelegt. Der älteste Spieler ist der Startspieler. Er nimmt die obersten acht Karten vom Stapel und legt sie um die Nestkarte herum (s. Abb. 1) so an, das Grass an Grass liegt und Wege mit Wegen korrekt verbunden sind. Jeder Spieler legt nun zwei seiner Ameisen in das Nest. Der Startspieler legt zwei grüne Glassteine auf jede Karte mit einem Blattsymbol und eine Spinne (schwarzer Spielstein) auf jede Karte mit einem Spinnensymbol. Er legt den verdeckten Karten-Stapel vor sich und beginnt die erste Runde.



Abb. 1

Die Spielrunde

1) eine Karte anlegen

Der Startspieler nimmt die oberste Karte vom Stapel und legt sie an eine Karte des Spielplans an. Die Karte kann beliebig platziert werden so lange sie wie oben beschrieben Wege und Grassland korrekt verbindet. Wenn die Karte ein Blatt zeigt werden zwei grüne Glassteine auf sie gelegt. Wenn die Karte eine Spinne zeigt, wird eine schwarze Holzscheibe darauf gelegt.

Tischmitte gelegt.

Die übrigen Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel abgelegt. Der älteste Spieler ist der Startspieler. Er nimmt die obersten acht Karten vom Stapel und legt sie um die Nestkarte herum (s. Abb. 1) so an, das Grass an Grass liegt und Wege mit Wegen korrekt verbunden sind. Jeder Spieler legt nun zwei seiner Ameisen in das Nest. Der Startspieler legt zwei grüne Glassteine auf jede Karte mit einem Blattsymbol und eine Spinne (schwarzer Spielstein) auf jede Karte mit einem Spinnensymbol. Er legt den verdeckten Karten-Stapel vor sich und beginnt die erste Runde.



Abb. 1

Die Spielrunde

1) eine Karte anlegen

Der Startspieler nimmt die oberste Karte vom Stapel und legt sie an eine Karte des Spielplans an. Die Karte kann beliebig platziert werden so lange sie wie oben beschrieben Wege und Grassland korrekt verbindet. Wenn die Karte ein Blatt zeigt werden zwei grüne Glassteine auf sie gelegt. Wenn die Karte eine Spinne zeigt, wird eine schwarze Holzscheibe darauf gelegt.

2) Ameisen ziehen

Der Startspieler darf nun eine oder mehrere seiner Ameisen bewegen oder passen. Danach folgt sein linker Nachbar und so weiter bis alle Spieler Gelegenheit hatten ihre Ameisen zu bewegen. Ameisen können sich nicht diagonal bewegen und dürfen ein Feld, auf dem eine Spinne liegt nicht betreten. Eine Ameise kann sich ein oder zwei Karten weit bewegen, wenn sie der Ameisenstrasse folgt ansonsten nur eine Karte weit (s. Abb. 2). Während ihres Zugs darf eine Ameise ein Blatt (Glasstein) aufnehmen oder ablegen oder einer anderen Ameise wegnehmen oder stehlen. Eine Ameise kann immer nur ein Blatt tragen.

Das Nest

Wenn eine Ameise mit einem Blatt das Nest (die Nestkarte) betritt hält sie dort an. Eine neue Ameise der gleichen Farbe wird dann anstelle des Blatts ins Nest gelegt. Diese neue Ameise darf sich erst ab der nächsten Runde bewegen. Zu keiner Zeit dürfen sich mehr als zwei Ameisen einer Farbe im Nest aufhalten. Die Nestkarte zählt bei der Ameisenbewegung wie eine normale Karte. Ameisen, die sich zu Beginn des Zuges eines

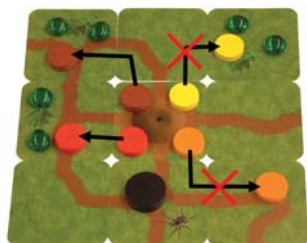


Abb. 2

Spielers im Nest befinden, müssen das Nest verlassen und dürfen nicht vor der nächsten Runde wieder ins Nest gezogen werden. Ameisen außerhalb des Nestes dürfen natürlich hinein gezogen werden.

3) Spinnenbewegung

Nachdem alle Spieler ihre Ameisen gezogen bzw. gepasst haben, bewegt der Startspieler die Spinnen. Spinnen dürfen nicht diagonal ziehen, dürfen das Nest nicht betreten oder hindurch ziehen - das Nest ist ein sicherer Hafen für Ameisen - und bewegen sich überhaupt nicht falls sich alle Ameisen im Nest befinden. Jede Spinne bewegt sich eine Karte weit auf dem kürzesten Weg in Richtung der Karte, auf der die meisten Ameisen liegen, das Nest nicht mitgerechnet (s. Abb. 3). Gibt es mehrere Karten mit den meisten Ameisen bewegt sich jede Spinne in Richtung der ihr nächstgelegenen. Gibt es mehrere kürzeste Wege darf der Startspieler die Richtung der Spinne bestimmen. Es ist erlaubt, dass mehrere Spinnen auf einem Feld stehen. Nachdem alle Spinnen gezogen wurden werden alle Ameisen, die sich auf derselben Karte wie eine Spinne befinden vom Spielplan entfernt und ihrem Besitzer zurückgegeben. Blätter, die diese Ameisen

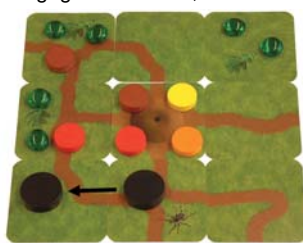


Abb. 3

2) Ameisen ziehen

Der Startspieler darf nun eine oder mehrere seiner Ameisen bewegen oder passen. Danach folgt sein linker Nachbar und so weiter bis alle Spieler Gelegenheit hatten ihre Ameisen zu bewegen. Ameisen können sich nicht diagonal bewegen und dürfen ein Feld, auf dem eine Spinne liegt nicht betreten. Eine Ameise kann sich ein oder zwei Karten weit bewegen, wenn sie der Ameisenstrasse folgt ansonsten nur eine Karte weit (s. Abb. 2). Während ihres Zugs darf eine Ameise ein Blatt (Glasstein) aufnehmen oder ablegen oder einer anderen Ameise wegnehmen oder stehlen. Eine Ameise kann immer nur ein Blatt tragen.

Das Nest

Wenn eine Ameise mit einem Blatt das Nest (die Nestkarte) betritt hält sie dort an. Eine neue Ameise der gleichen Farbe wird dann anstelle des Blatts ins Nest gelegt. Diese neue Ameise darf sich erst ab der nächsten Runde bewegen. Zu keiner Zeit dürfen sich mehr als zwei Ameisen einer Farbe im Nest aufhalten. Die Nestkarte zählt bei der Ameisenbewegung wie eine normale Karte. Ameisen, die sich zu Beginn des Zuges eines

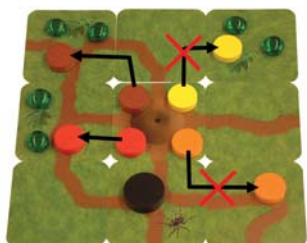


Abb. 2

Spielers im Nest befinden, müssen das Nest verlassen und dürfen nicht vor der nächsten Runde wieder ins Nest gezogen werden. Ameisen außerhalb des Nestes dürfen natürlich hinein gezogen werden.

3) Spinnenbewegung

Nachdem alle Spieler ihre Ameisen gezogen bzw. gepasst haben, bewegt der Startspieler die Spinnen. Spinnen dürfen nicht diagonal ziehen, dürfen das Nest nicht betreten oder hindurch ziehen - das Nest ist ein sicherer Hafen für Ameisen - und bewegen sich überhaupt nicht falls sich alle Ameisen im Nest befinden. Jede Spinne bewegt sich eine Karte weit auf dem kürzesten Weg in Richtung der Karte, auf der die meisten Ameisen liegen, das Nest nicht mitgerechnet (s. Abb. 3). Gibt es mehrere Karten mit den meisten Ameisen bewegt sich jede Spinne in Richtung der ihr nächstgelegenen. Gibt es mehrere kürzeste Wege darf der Startspieler die Richtung der Spinne bestimmen. Es ist erlaubt, dass mehrere Spinnen auf einem Feld stehen. Nachdem alle Spinnen gezogen wurden werden alle Ameisen, die sich auf derselben Karte wie eine Spinne befinden vom Spielplan entfernt und ihrem Besitzer zurückgegeben. Blätter, die diese Ameisen



Abb. 3

trugen verbleiben auf der Karte. Damit endet die Runde und der Startspieler gibt den verdeckten Kartenstapel an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser Spieler ist der neue Startspieler und beginnt die nächste Runde.

Spielende

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen:
- der Spieler, der alle sechs Ameisen am Ende einer Runde im Spiel hat gewinnt sofort das Spiel, oder
- nachdem die letzte Karte vom verdeckten Stapel gespielt wurde gewinnt der Spieler, der am Ende der Runde die meisten Ameisen im Spiel hat.

Hat ein Spieler keine Ameisen mehr im Spiel scheidet er aus.

Ebenfalls von Richard de Rijk



Anera's Arena

Miniaturenspiel



Black Molly

Brettspiel

www.trof.nl

trugen verbleiben auf der Karte. Damit endet die Runde und der Startspieler gibt den verdeckten Kartenstapel an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser Spieler ist der neue Startspieler und beginnt die nächste Runde.

Spielende

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen:
- der Spieler, der alle sechs Ameisen am Ende einer Runde im Spiel hat gewinnt sofort das Spiel, oder
- nachdem die letzte Karte vom verdeckten Stapel gespielt wurde gewinnt der Spieler, der am Ende der Runde die meisten Ameisen im Spiel hat.

Hat ein Spieler keine Ameisen mehr im Spiel scheidet er aus.

Ebenfalls von Richard de Rijk



Anera's Arena

Miniaturenspiel



Black Molly

Brettspiel

www.trof.nl