

bilden. Passende Teilbilder werden auf das entsprechende Feld gelegt.

3. Überzählige Ameisensteine, deren Teilbilder nicht benötigt werden, kommen — mit dem Ameisenbild nach oben — in die Mitte des Spielbrettes (auf das Gefängnis).

Dabei gilt der gesamte innere Teil des Spielplanes als Gefängnis — die Steine müssen nicht auf die entsprechenden farbigen Gefängnisfelder gelegt werden!

Ein Spieler darf bei der Bildung seiner Königin keine eigenen Ameisen verwenden!

Wird ein solcher Fehler von den Mitspielern entdeckt, verliert der Spieler seine bisher gesammelten Königinnenteile — sie werden ins Gefängnis gelegt.

Achtung: Spielen nur 2 Spieler FORMICA, darf ein Spieler nicht in ein beliebiges seiner beiden Nester ziehen, sondern muß das farblich zum obersten Stein eines Stapels passende Nest verwenden. Außerdem darf ein Spieler keine Ameisensteine seiner zweiten Farbe benutzen, um eine Ameisenkönigin zu bilden. Steine der zweiten Farbe eines Spielers müssen beim Aufteilen eines Stapels, genauso wie fremde Steine, ins Gefängnis gelegt werden.

Gefängnis:

Die 4 farbigen Ameisenfelder, in den Ecken des mittleren Kurses, haben eine besondere Bedeutung. Steht oder landet ein Spieler auf einem der 4 Ameisenfelder, darf er alle Steine dieser Farbe aus dem Gefängnis befreien — das können natürlich auch seine eigenen Ameisen sein. Die entsprechenden Ameisensteine werden unter seinen Stein geheftet.

Dabei wird nicht darauf geachtet, ob der Stein angezogen oder abgestoßen wird — die Steine werden bei Bedarf umgedreht!

Sollte es während des Spieles vorkommen, daß ein Spieler keine Ameisensteine mehr auf dem Spielplan, aber Ameisensteine im Gefängnis besitzt, darf er diese im nächsten Zug in sein Nest setzen und im übernächsten Zug normal weiterspielen.

Besitzt ein Spieler keine eigenen Steine mehr und liegen auch keine seiner Steine im Gefängnis, scheidet der betreffende Spieler aus.

Spielende:

Der Spieler, der zuerst aus 7 Teilbildern gefangener fremder Ameisensteine eine Ameisenkönigin zusammensetzen konnte, gewinnt.

Ausnahme: Spielen nur 2 Spieler FORMICA, muß jeder Spieler 2 Ameisenköniginnen bilden, um zu gewinnen.

FORMICA

Das verflixte Ameisen-Spiel
für 2—4 Spieler ab 8 Jahren

Autoren: M. Lorrigan/S. Ray

Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 2 Barrieren
- 2 Würfel

56 magnetische Spielsteine (je 14 in den Farben Rot, Blau, Gelb und Grün)

Spielziel:

Die Spieler versuchen die Ameisensteine ihrer Mitspieler zu fangen. Auf der Unterseite der Steine ist jeweils ein Teil einer Ameisenkönigin zu sehen. Wer als erster aus den gefangenen Steinen seiner Mitspieler eine Ameisenkönigin bilden kann, gewinnt. (Jede Ameisenkönigin besteht aus 7 unterschiedlichen Teilen.)

Vorbereitungen:

Jeder Spieler erhält einen Satz Ameisensteine einer Farbe — also 14 Stück. Spielen nur 3 Spieler mit, wird ein kompletter Satz ausgeteilt und beiseite gelegt. Bei 2 Spielern bekommen die Spieler die Steine von zwei diagonal gegenüberliegenden Nestern — Gelb/Grün und Blau/Rot.

Die Ameisensteine werden — mit dem Bild der Ameise nach oben — gemischt und von jedem Spieler auf die gleichfarbigen Felder des jeweiligen Nestes gelegt. Als „Nest“ werden die gewundenen Bahnen in den Ecken des Spielplanes bezeichnet — das Bild der Ameisenkönigin mit seinen 7 Feldern zählt nicht zum Nest!

Die 2 Barrieren werden in die Mitte des Spielbrettes — auf das Gefängnis — gestellt.

Hat das Spiel einmal begonnen, darf kein Spieler mehr eigene Steine umdrehen, um sich deren Unterseiten anzusehen!

Ausnahme: Befreit ein Spieler eigene Ameisen aus dem Gefängnis (siehe auch dort), darf er die Steine entsprechend umdrehen, um sie unter seinen Ameisenstein zu heften.

Spielablauf:

Alle Spieler würfeln einmal mit beiden Würfeln und der Spieler mit dem höchsten Ergebnis beginnt. Der Startspieler würfelt erneut mit beiden Würfeln und macht seinen Zug — die Spielreihenfolge wechselt danach im Uhrzeigersinn.

Die Spieler haben für ihren Zug eine der folgenden Möglichkeiten:

1. Der Spieler bewegt 2 eigene Ameisen — jede Ameise wird entsprechend dem Wert eines Würfels in beliebiger Richtung gezogen.
2. Der Spieler kann 1 eigene Ameise mit der Summe beider Würfel ziehen — die Ameise wird um die Würfelsumme weiterbewegt und nicht in 2 Teilzügen.

3. Der Spieler kann 1 eigene Ameise um die Differenz der beiden Würfelwerte weiterbewegen — dabei wird jeweils der niedrigere vom höheren Wert abgezogen (also z. B. $5-3 = 2$ Felder).

Beim Herausziehen aus dem Nest beginnt man mit dem Zählen bei einem der beiden START-Felder. Um das Nest wieder betreten zu können, muß man mit der genauen Punktezahl eines der beiden ZIEL-Felder erreichen.

Landet ein Spieler mit einem seiner Ameisensteine auf einem Stein eines Mitspielers, wird geprüft, ob der Spieler diese Ameise gefangen hat:

1. Wird der untere Stein vom oberen magnetisch angezogen, gilt die untere Ameise als gefangen, und wird in der Folge vom Spieler des oberen Steines mitgezogen.

2. Wird der obere Stein vom unteren magnetisch abgestoßen, gilt die obere Ameise als gefangen, wird umgedreht und unter den unteren Stein gelegt. Man riskiert also selbst gefangen zu werden, wenn man versucht die Ameisen seiner Mitspieler zu fangen!

3. Eigene Ameisensteine dürfen nicht gefangen werden!

Spielen nur 2 Spieler FORMICA, darf ein Spieler auch keine Ameisensteine seiner zweiten Farbe fangen.

Um eine Ameise zu fangen, muß man mit dem Würfelwert genau ihr Feld erreichen. Ameisen, die beim Ziehen übersprungen werden, können nicht gefangen werden — ebenso darf man keine Würfelpunkte verfallen lassen um eine Ameise zu fangen.

Bisher war immer nur von einzelnen Steinen die Rede — natürlich können auch Stapel aus beliebig vielen Steinen fangen, bzw. gefangen werden. Außerdem muß man stets mit dem gesamten Stapel ziehen — man darf nicht mit einem Teil des Stapels wegziehen und den Rest auf dem Feld stehen lassen!

Ausnahme: Sollte ein Stapel zu hoch sein um bequem gezogen zu werden, können die Spieler vereinbaren, daß ein unterer Teil des Stapels neben das Brett gelegt wird. Dieser Teilstapel gehört dem Spieler, der den am Spielplan verbliebenen Rest des Stapels in sein Nest bringt (siehe auch „Nest“).

Barrieren:

Wirft ein Spieler einen „Pasch“ — also 2 gleiche Zahlen — kann er eine der beiden Barrieren ins Spiel bringen und darf nochmals würfeln und ziehen. Eine Barriere wird auf ein beliebiges Feld des Spielplanes gesetzt und darf von keiner Ameise übersprungen werden. Jedesmal, wenn ein Spieler einen „Pasch“ würfelt, hat er die Möglichkeit eine der beiden Barrieren zu versetzen.

Es ist verboten beide START-Felder eines Nestes zu blockieren — ein Eingang zu jedem Nest muß immer freibleiben!

Nest:

Erreicht ein Spieler mit der genauen Punktezahl eines seiner beiden ZIEL-Felder, muß er den dort gelandeten Ameisenstapel aufteilen:

1. Eigene Ameisen werden auf eines der 14 Nestfelder gelegt und können wieder ins Spiel gebracht werden.
2. Gefangene Ameisen werden überprüft, ob ihre Unterseite ein Teilbild zeigt, das der Spieler noch benötigt um seine Ameisenkönigin zu