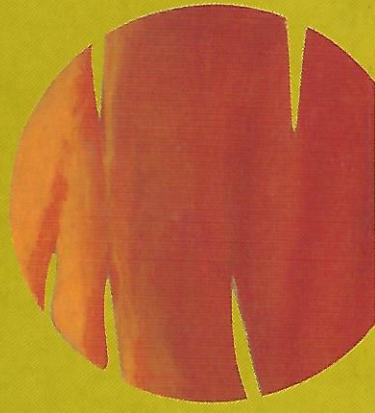




© Copyright 1996 Editrice Giochi S.p.A. - Via Bergamo 12, I-20135 Milano.



SISIMIZI

REGOLAMENTO
SPIELREGELN
RULE BOOK
REGLEMENT
REGLAMENTO

deutsch

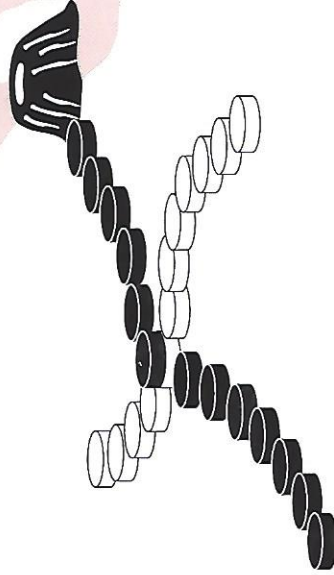
INHALT

- 1 Spielplan
- 4 Spritzbäume mit je 60 "Ameisen"
- 4 Spritzbäume mit je 7 "Ameisenhaufen"
- 1 Spielregel

Die Spielfiguren werden von den Spritzbäumen gelöst und nach Farben sortiert. In jeder Farbe gibt es 60 Ameisen und 7 Ameisenhaufen.
Auf dem Spielplan sieht man ein Gelände mit 9 verschiedenfarbigen Gebieten.

SPIELZIEL

Die Spieler versuchen ihre 7 Ameisenhaufen in 7 verschiedenen Gebieten zu setzen und mit ununterbrochenen Ameisenschlangen zu verbinden.
Spielt man zu zweit, müssen es die 5 Mittelgebiete und 2 diagonal-entgegengesetzte Eckgebiete sein; zu dritt die 5 Mittelgebiete und 2 beliebige Eckgebiete; zu viert 7 beliebige Gebiete.



ÜBERBRÜCKUNG

SPIELABLAUF

1. **Vorbereitung.** Jeder wählt eine Farbe und bekommt die Ameisen und Ameisenhaufen dieser Farbe. Es wird ausgelost, wer beginnt.

2. **Ziehen.** Wer an der Reihe ist (die erste Runde ausgenommen), kann immer zwei Aktionen durchführen:

a) Er kann 3 Spielsteine auf den Spielplan setzen, Ameisen oder Ameisenhaufen (aber nur einen Ameisenhaufen),

b) und er kann dazu noch, wenn er will, bis zu 3 Spielsteine seiner Farbe, die sich schon auf dem Spielplan befinden (aber darunter nur einen Ameisenhaufen), beliebig versetzen.

Ameisen können auf alle freien Felder gesetzt werden, die nicht mit einem schwarzen Punkt gekennzeichnet sind. Ameisenhaufen dagegen können nur auf Felder mit einem schwarzen Punkt gesetzt werden; und nie mehr als ein Ameisenhaufen einer Farbe in einem Gebiet.

3. **Die erste Runde.** Um den Vorteil des ersten Spielers auszugleichen, kann, während der ersten Runde, der Reihe nach, jeder einmal mehr setzen als der Vorherziehende. Also, wenn zu zweit gespielt wird, setzt der Erste 3 Spielsteine, der Zweite 4; wenn zu dritt, der Dritte 5; wenn zu viert, der Vierte 6.

4. **Überbrückungen.** Im Laufe eines Spiels darf jeder höchstens einmal, wenn zu zweit oder zu dritt gespielt wird, oder zweimal, wenn zu viert gespielt wird, eine gegnerische Ameisenschlange überbrücken. Es wird dazu einfach eine eigene Ameise auf eine des Gegners gesetzt.
Eine Überbrückung gilt als voller Zug: das heisst, man darf während dieses Zuges nichts anderes setzen oder versetzen.

ENDE

Das Spiel ist beendet, sobald ein erster Spieler seine 7 Ameisenhaufen, wie oben beschrieben, verbunden hat.