

Aufbau

- Spielplan
- Jeder Spieler:
 - Basis-Ameisenhügel
 - Start Ameisenhügel-Doppelhex
 - Ameisen, Aktions-Pöppel, Super-Ameise in Spielerfarbe
- Erschöpft-Marker neben den Spielplan
- Beute-Plättchen (3 pro Sorte) und Blätter (5 pro Sorte) auf den Spielplan
- 1 Ameise pro Spieler auf den Spielplan-Ameisenhügel
- 6 Erkundungsfelder des Spielplans belegen:
 - 3 zufällige Ameisenbären auf Feld 6
 - Nacheinander Ameisenhügel-Plättchen ziehen und nacheinander die Erkundungsfelder füllen (Plättchen mit Pilzfeldern von rechts legen, andere von links)
 - Ameisenbären-Karte links platzieren

Ablauf

- Startspieler bestimmen
- Reihum ist jeder Spieler am Zug
- **Aktionen:** 1. Runde: Startspieler 1 Aktion, nächster Spieler 2 Aktionen, danach für jeden immer 3 Aktionen
- 1. Aktions-Pöppel setzen \Rightarrow Aktion ausführen \Rightarrow 2. Aktions-Pöppel setzen \Rightarrow Aktion ausführen \Rightarrow 3. Aktions-Pöppel setzen \Rightarrow Aktion ausführen \Rightarrow **Aufräumarbeiten**
- Nur 1 Pöppel pro Aktions-Feld des eigenen Ameisenhügels
- Nicht auf Felder mit Beute
- Auch gerade gebaute Teile können genutzt werden
- Je höher das Aktionsfeld auf dem Hügel, desto wirkungsvoller die Aktion

Spielende

- Ende, sobald eines der folgenden Ereignisse auftritt:
 - Erkundungsfelder können nicht mehr vollständig aufgefüllt werden
 - Nur noch 1 (oder 0) Erschöpft-Marker neben dem Spielplan
- Jeder Spieler (inkl. des „Ende-Auslösers“) ist noch einmal dran
- Punktevergabe
 - Beute-Plättchen: $[\#(\text{Plättchen})]^2$ Punkte
 - Pilz-Wertung
 - Jedes Pilz-Feld auf Level n ohne Blatt: 0 Punkte
 - Jedes Pilz-Feld auf Level n mit braunem Blatt: n Punkte
 - Jedes Pilz-Feld auf Level n mit grünem Blatt: $n+2$ Punkte
- Gewinner: Höchste Punktzahl; bei Gleichheit: $\#(\text{Level-5-Teile}) \Rightarrow \#(\text{Level-4-Teile}) \Rightarrow \dots$

Aktionen

- **Ameisenhügel-Teile nehmen**
 - Aktionsmarker auf Level- n -Feld \Rightarrow 1 Teil aus Spalte 1, 1 Teil aus Spalte 2, ..., 1 Teil aus Spalte n
 - Alle möglichen Anzahlen **müssen** genommen werden
 - Alle Ameisenbären in einer Spalte reduzieren ggfs. die möglichen Anzahlen
- **Ameisenhügel bauen**
 - Aktionsmarker auf Level- n -Feld \Rightarrow n Teile **müssen** verbaut werden - sofern vorhanden
 - In die Breite bauen: Teile müssen sich an einer Kante berühren
 - In die Höhe bauen:
 - Keine Aktions-Pöppel oder Beute überbauen
 - Teil muss vollständig aufliegen
 - Teil darf nicht direkt auf **ein einzelnes** Teil gelegt werden
 - maximale Höhe: 5
- **Ameisen schlüpfen**
 - Aktionsmarker auf Level- n -Feld \Rightarrow max. n Ameisen aus dem eigenen Vorrat auf die Nester setzen
 - Falls ≥ 2 Ameisen schlüpfen, **müssen die ersten beiden** in das **gleiche** Nest gesetzt werden, alle anderen können beliebig gesetzt werden

Ameisen setzen

- Aktionsmarker auf Level- n -Feld \Rightarrow max. n Ameisen können gesetzt werden, entweder:
 - Ameisen vom Spielplan zurück in den Vorrat
 - Es müssen stets **zusammenhängende** Ketten vom Ameisenhügel ausgehend zurückbleiben
 - Ameisen vom Nest auf den Spielplan
 - Auf das entsprechende Gebiet auf dem Spielplan so setzen, dass (eine) **zusammenhängende(n)** Kette(n) entsteht (entstehen)
 - Ameisen mehrerer Spieler dürfen zusammenstehen
 - Soldaten-Ameisen (aus dem roten Nest)
 - Pfad sichern
 - Zu einer eigenen Ameise auf dem Pfad setzen
 - Schützt vor Nahrungsdiebstahl
 - Nur **1** Soldat pro Pfad (egal von welchem Spieler)
 - Brücke bilden
 - Mindestens Level-3-Aktion erforderlich
 - 2 Ameisen aus dem roten Nest zurück in den Vorrat, dritte Ameise über den Abgrund, die wie eine **normale** Ameise bzgl. Transport agiert.
 - Beute stehlen
 - Jederzeit während des eigenen Zuges, ohne erforderliche Aktion
 - Blatt oder Beute einer fremden Ameise auf dem Pfad wird auf eigene Ameise gesetzt, Soldat-Ameise zurück in den Vorrat

Beute oder Blätter transportieren

- Aktionsmarker auf Level- n -Feld \Rightarrow max. n Transport-Stufen, die auch auf mehrere Ameisen aufgeteilt werden können
- Blatt oder Beute auf benachbartem Feld aufnehmen
- Blatt oder Beute an die nächste Ameise (kann nur 1 Beute/Blatt tragen) übergeben
- Sobald Blatt oder Beute den Ameisenhügel erreicht, Blatt oder Beute **neben** das eigene Nest legen
- Nur **1 Beute** pro Typ erlaubt
- Ggfs. Erschöpft-Marker auf das Beute-Feld legen

Pilzfelder

- Keine Aktion, nur bei Spielende Punkte falls mit Blatt belegt

Superameise

- 1x pro Zug kann 1 Aktions-Pöppel auf diese gelegt werden, um eine beliebige Level-1-Aktion auszuführen

Aufräumarbeiten

1. Aktionsmarker zurücklegen
2. Beute auf den (eigenen) Ameisenhügel legen
 - Beute auf ein beliebiges Aktionsfeld des eigenen Ameisenhügels legen, Blätter bleiben neben dem Hügel
3. Teile-Vorrat reduzieren
 - max. 3 Teile, Überschuss zurück in den Beutel
4. Erkundungsfelder auffüllen
 - Teile und Ameisenbären nach links in die Lücken
 - Lücken mit zufälligen Teilen auffüllen
5. Ameisenbär-Angriffe
 - 1 Ameisenbär erreicht Spalte 1
 - Je nach Ameisenkarte wird Beute und/oder Ameise gefressen
 - 1 Beute vom Spielfeld in gleicher Farbe kommt aus dem Spiel
 - Alle Ameisen aus dem Nest in gleicher Farbe zurück an die Spieler. Falls das Nest leer ist, wird das nächste links benachbarte genommen, das besetzt ist – ggfs. rechts fortsetzen
 - Alle 3 Ameisenbären in Spalte 1
 - Ameisenbären umdrehen (Rückseite) und beiseite legen
 - Alle Ameisenhügel-Teile nach links schieben
 - Ameisenbären in Spalte 6 legen
 - ggfs. Lücken auffüllen