



SPIELREGEL



ZIEL DES SPIELS

Ihr sammelt Vorräte für den Winter und schlüpft dabei abwechselnd in die Rollen der Ameise und der Heuschrecke. Wer bis zum Spielende die meisten Vorräte gesammelt hat, gewinnt! Aber nehmt euch vor Dieben in Acht!

SPIELMATERIAL

- 48 runde **Wegekarten**  in 4 Arten (   )
- 7 **Spielfiguren** mit Plastikbasen: 6 **Ameisen** () und 1 **Heuschrecke** ()
- 12 **Auswahlscheiben** (3 Sets mit je    ), darunter 4 schwarze (1 Set) und 8 rote (2 Sets)
- 1 **Tableau**, das die Vorratskammer darstellt (nur im **Herbst**)
- 20 **Holzwürfel** in 4 verschiedenen Farben (nur im **Herbst**)
- 14 **Vorratskarten**  (nur im **Winter**)
- 6 **Fähigkeitskarten**  (für die Variante **Lang lebe der Käfer!**)

SPIELAUFBAU

Es gibt zwei Spielarten: den einfacheren **Herbst** und den anspruchsvolleren **Winter**. Für die ersten Partien empfehlen wir euch, mit dem **Herbst** zu beginnen. Auf der Rückseite der Vorratskammer findet ihr zwei Abbildungen: Abbildung **1** zeigt den Aufbau für den **Herbst** und Abbildung **2** den Aufbau für den **Winter** (jeweils für 4 Spieler).

In beiden Spielarten mischt ihr die Wegekarten zu einem verdeckten Nachziehstapel. Zieht dann 16 Karten und legt sie offen als 4×4-Raster aus.

HERBST

Im **Herbst** gewinnt derjenige, der bis zum Ende der Partie die **meisten Siegpunkte** gesammelt hat. Eine Partie verläuft über mehrere Runden, in denen jeweils immer zwei von euch an der Reihe sind. Einer übernimmt die **Rolle der Ameise** und ein anderer die **Rolle der Heuschrecke**. Die Ameise versucht, auf den verschiedenen Wegen Futter zu sammeln. Die Heuschrecke versucht zu erraten, für welche Wegeart sich die Ameise entscheiden wird, um ihre Ausbeute zu stehlen.

In der ersten Runde einer Partie spielt der jüngste Spieler **die Ameise**. Er nimmt sich die 6 Ameisenfiguren und die 4 schwarzen Auswahlsscheiben. Sein linker Nachbar ist **die Heuschrecke** und nimmt sich die Heuschreckenfigur. Schließlich nimmt sich jeder 5 Holzwürfel einer Farbe und legt sie vor sich ab.





Ablauf einer Runde

Jede Runde verläuft immer in dieser Reihenfolge:

1. Spielzug der Ameise
2. Spielzug der Heuschrecke
3. Aufdecken und Sammeln
4. Rundenende

1. Spielzug der Ameise

In ihrem Spielzug stellt die Ameise ihre 6 Ameisenfiguren nacheinander auf die Wegekarten. Auf jeder Karte darf nur eine Figur stehen. Jede Figur muss waagrecht oder senkrecht neben eine andere Figur gestellt werden, damit sie eine durchgehende Kette bilden. Die Kette darf keine Abzweigungen haben!

Danach wählt die Ameise im Geheimen eine Wegeart aus, von der sie in dieser Runde Vorräte sammeln möchte (   ). Dazu legt sie die passende ihrer 4 Auswahlsscheiben verdeckt vor sich ab.

Hinweis: Die gewählte Scheibe muss eine Wegeart zeigen, auf der mindestens eine Ameisenfigur steht.

2. Spielzug der Heuschrecke


Die Heuschrecke muss nun raten, welche Wegeart die Ameise für das Sammeln gewählt hat. Sie stellt ihre Heuschreckenfigur auf eine Wegekarte, auf der eine Ameisenfigur steht (wie im Beispiel unten). So kann die Heuschrecke mit etwas Glück eine oder mehrere Wegekarten stibitzen.



3. Aufdecken und Sammeln

Nun deckt die Ameise ihre Auswahlsscheibe auf.


Es gibt zwei mögliche Ergebnisse:

- Die Heuschrecke hat die gewählte Wegeart der Ameise **erraten** (der grüne Pfeil im Beispiel ).



Die Heuschrecke darf nun **alle Wegekarten** nehmen, die zu der gewählten Wegeart passen und auf denen eine Ameisenfigur steht.


Im Beispiel links sammelt die Heuschrecke die 3 -Karten ein, auf denen Ameisenfiguren stehen.





ODER


- Die Heuschrecke hat die gewählte Wegeart der Ameise **nicht erraten** (der rote Pfeil im Beispiel ).




Die Ameise darf nun **alle Wegekarten** nehmen, die zu ihrer gewählten Wegeart passen und auf denen eine Ameisenfigur steht.

Im Beispiel links steht die Heuschrecke auf  und hat somit falsch geraten. Die Ameise sammelt die 3 -Karten ein, auf denen Ameisenfiguren stehen.


Wer Wegekarten gesammelt hat, füllt anschließend die Vorratskammer auf. **Für jede gesammelte Wegekarte rückt der Spieler einen Holzwürfel seiner Farbe auf dem passenden Regalbrett ein Feld nach rechts** (bzw. auf das Feld ganz links mit  bei der ersten gesammelten Wegekarte einer Art).

Jedes Regalbrett gehört zu einer anderen Wegeart (   ).

Wenn ein Würfel über das -Feld hinausgerückt werden müsste, bleibt er auf diesem Feld. Wegekarten, die zu einem solchen Regalbrett passen, haben keine Auswirkung.

Im Beispiel links hat die Heuschrecke (oder die Ameise) 3 -Karten gesammelt. Da sie noch keinen Würfel auf dem passenden Regalbrett hatte, setzt sie einen ihrer Würfel  auf das Feld ganz links und bewegt ihn dann zwei Felder nach rechts auf .



Nachdem die Vorratskammer gefüllt wurde, werden die gesammelten Wegekarten in die Schachtel zurückgelegt – außer die Karten, die ein Insekt zeigen ().

Der Spieler legt die Karten mit Insekten verdeckt vor sich ab. Er darf sie sich jederzeit während der Partie ansehen.

4. Rundenende


Falls die Partie noch nicht beendet ist, zieht ihr nun neue Wegekarten vom Nachziehstapel und legt sie auf die freien Plätze im Raster.

Zusätzlich bestimmt ihr, wer von euch in der nächsten Runde die Ameise und wer die Heuschrecke spielt. Dies geschieht nach folgenden Regeln:

- **Falls die Ameise in der letzten Runde Wegekarten gesammelt hat**, wird ihr linker Nachbar die neue Ameise. Dieser Spieler nimmt sich die Ameisenfiguren und die schwarzen Auswahlsscheiben.
- **Falls die Ameise in der letzten Runde keine Wegekarten gesammelt hat**, bleibt sie die Ameise für die nächste Runde. Ein Spieler bleibt also so lange die Ameise, bis er Wegekarten sammeln konnte.
- **Die Heuschrecke gibt die Rolle an ihren linken Nachbarn weiter, unabhängig davon, ob sie Wegekarten sammeln konnte oder nicht.** Dieser Spieler nimmt sich die Heuschreckenfigur.

Natürlich kann nicht derselbe Spieler Ameise und Heuschrecke zugleich sein. Falls die Rolle der Heuschrecke an den Spieler der Ameise gegeben werden müsste (was passieren kann, wenn die Ameise in der letzten Runde keine Karten sammeln konnte), geht die Rolle an den Spieler zur Linken der Ameise. Wenn in einer Partie zu zweit die Rolle der Ameise nicht wechselt, behält auch der Spieler der Heuschrecke seine Rolle. Nun beginnt eine neue Runde.

Spielende

Die Partie endet, sobald einer von euch 2 seiner Holzwürfel auf dem vierten Feld  eines Regalbretts hat ODER nicht mehr genug Wegekarten im Nachziehstapel übrig sind, um alle leeren Plätze des Rasters aufzufüllen.

Jeder von euch nimmt nun einen seiner verbliebenen Holzwürfel, um seinen Punktestand auf der Punkteanzeige festzuhalten, die um die Vorratskammer herumführt.

Jeder Spieler erhält für jeden seiner Holzwürfel in der Vorratskammer 1, 3, 6 oder 10 Siegpunkte.



Anschließend deckt ihr eure gesammelten Wegekarten mit Insekten auf. Jeder von euch erhält für jede Insektenart so viele Punkte, wie er Karten mit dieser Insektenart hat:



Die Punkte für Insekten werden zu den Punkten für die Vorratskammer addiert. Wer von euch nun die meisten Siegpunkte hat, gewinnt die Partie.

Im Falle eines Unentschiedens ist der Spieler besser platziert, der die meisten Wegekarten mit Insekten gesammelt hat. Sollte es immer noch unentschieden stehen, teilen sich die beteiligten Spieler die Platzierung.



Beispiel einer Punktwertung:

10
+
0
+
1
+
10
+

Endstand

$$10 + 0 + 1 + 10 + 3 = 24 \text{ Siegpunkte}$$

+   = 2x  = 3

Spielvariante für den Herbst

Legt eure gesammelten Wegekarten mit Insekten offen vor euch ab (statt verdeckt).

❄️ WINTER ❄️





Im **Winter** gewinnt derjenige von euch, der zuerst 4 Siegpunkte durch den Kauf von Vorratskarten sammeln konnte.

Eine Partie verläuft über mehrere Runden, genauso wie im **Herbst**.

Zu Beginn zieht jeder Spieler eine Wegekarte vom Nachziehstapel und legt sie offen vor sich aus. Diese Karte kann ein Insekt zeigen oder nicht.

Im **Winter** werden die Vorratskammer und die Holzwürfel nicht benötigt. Stattdessen kommen die Vorratskarten ins Spiel. Zieht 3 zufällige Vorratskarten und legt sie offen in eine Reihe neben das Raster.

In einer Partie zu zweit legt ihr alle Vorratskarten, die unten rechts mit „3+“ oder „4“ markiert sind, in die Schachtel zurück. In einer Partie zu dritt entfernt ihr alle Vorratskarten, die unten rechts mit „4“ markiert sind. In einer Partie zu viert verwendet ihr alle Vorratskarten.

In der ersten Runde einer Partie ist der jüngste Spieler **die Ameise** und nimmt sich die 6 schwarzen Ameisenfiguren und die 4 schwarzen Auswahlsscheiben. Sein linker Nachbar ist **die Heuschrecke** und nimmt sich die Heuschreckenfigur. Spielt ihr mit mehr als 2 Spielern, erhält jeder andere Spieler ein Set aus 4 verschiedenen roten Auswahlsscheiben (   ). Diese Spieler schlüpfen jeweils in die Rolle einer **Roten Ameise**!

Ablauf einer Runde

Jede Runde verläuft immer in dieser Reihenfolge:

1. Spielzug der Ameise
2. Spielzug der Heuschrecke
3. Aufdecken und Sammeln
4. Vorratskarte kaufen
5. Rundenende

1. Spielzug der Ameise

Bei 2 Spielern verläuft diese Phase genau wie im **Herbst**.

Bei 3 oder 4 Spielern versuchen die Roten Ameisen ebenfalls, die Wegeart zu erraten, auf der die Ameise in dieser Runde sammeln möchte. Dazu legen sie *gleichzeitig mit der Ameise* eine ihrer Auswahlsscheiben verdeckt vor sich.

2. Spielzug der Heuschrecke

Diese Phase verläuft genauso wie im **Herbst**.

3. Aufdecken und Sammeln

Diese Phase verläuft genauso wie im **Herbst** mit den folgenden Unterschieden:

- ♦ **Bei 3 oder 4 Spielern** decken die Roten Ameisen ihre Auswahlsscheiben zur selben Zeit auf wie die Ameise. Falls die Heuschrecke in dieser Runde keine Karten stibitzen konnte, zieht jede Rote Ameise, die die richtige Wegeart erraten hat, eine Wegekarte vom Nachziehstapel und legt sie offen vor sich ab.
- ♦ **Gesammelte Karten** legen die Spieler offen vor sich aus (sie werden nicht wie im **Herbst** abgelegt). Sie stellen den Vorrat der Spieler dar.
- ♦ **Insekten:** In dieser Spielart werden die Wegekarten mit Insekten anders verwendet als im **Herbst**.



Jedes Mal, wenn die Ameise ihre verdienten Wegekarten einsammelt, kann sie hierbei die Insekten auf diesen Karten um Hilfe bitten.

Immer wenn die Ameise (**und nur sie**) eine Wegekarte mit Insekt einsammelt, muss sie sich entscheiden, ob sie **diese Karte nimmt ODER eine beliebige andere Karte aus dem 4×4-Raster, die das gleiche Insekt zeigt**. Auf der anderen



ODER



Karte muss sich keine Ameisenfigur befinden. Wegekarten ohne Insekten werden normal eingesammelt, genauso wie im **Herbst**.

4. Vorratskarte kaufen

Der Spieler, der Wegekarten gesammelt hat (die Ameise oder die Heuschrecke, jedoch nicht die Roten Ameisen), darf genau **eine der drei offen ausliegenden Vorratskarten kaufen**. Er muss dafür den Preis auf der linken Seite der Karte bezahlen, indem er passende Wegekarten aus seinem Vorrat abgibt.



Die abgegebenen Wegekarten bilden einen offenen Ablagestapel. Falls der Nachziehstapel aufgebraucht ist, mischt ihr den Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit.

3 für 1

Wichtig! Beim Kauf einer Vorratskarte kann der Spieler 3 identische Wegekarten ablegen, um eine beliebige andere benötigte Wegekarte zu ersetzen.

Beispiel: 3 -Karten können als 1  verwendet werden.

Der Spieler legt die gekaufte Vorratskarte offen vor sich ab.

Jede Vorratskarte ist **1 Siegpunkt** () wert.

Von jeder Vorratskarte gibt es zwei Exemplare. Sollte es ein Spieler schaffen, **zwei gleiche Karten** zu erwerben, sind diese zusammen **3 Siegpunkte** wert (statt nur 2).

Passend bezahlt!

Wichtig! Falls du nach einem Kauf keine Wegekarten mehr in deinem Vorrat hast, ziehst du eine Wegekarte vom Nachziehstapel und legst sie offen vor dir ab, als Belohnung für deine gute Planung!

5. Rundenende

Falls die Partie noch nicht beendet ist, zieht ihr nun neue Wegekarten vom Nachziehstapel und legt sie auf die freien Plätze im Raster. Verfährt genauso mit den Vorratskarten und zieht eine neue Karte, falls eine gekauft wurde.

Gebt die Rollen der Ameise und der Heuschrecke wie beim **Herbst** beschrieben weiter. Jeder Spieler, der keine der beiden Rollen hat, wird zu einer Roten Ameise. Nun beginnt eine neue Runde.

Spielende

Die Partie endet, sobald einer von euch **4 Siegpunkte** hat. Dieser Spieler gewinnt und verbringt den kalten Winter gemütlich und mit genügend Vorräten am Feuer.




Lang lebe der Käfer! (anspruchsvolle Variante für den Winter)





In dieser anspruchsvolleren Variante kommen die **6 Fähigkeitskarten** hinzu. Jede von ihnen zeigt eine Insektenart. Mischt die Karten zu Beginn der Partie und legt 4 zufällige Karten aufgedeckt bereit. Legt die 2 übrigen in die Schachtel zurück.


Wenn die Ameise (**und nur sie**) von nun an Wegekarten mit Insekt sammelt, darf sie sofort eine dieser Karten ablegen. Sie erhält dafür die Fähigkeitskarte des abgelegten Insekts, die sie offen vor sich ablegt.

Die Ameise darf pro Runde nur 1 Fähigkeitskarte erwerben. **Sie kann die Karte sogar von einem anderen Spieler stehlen, wenn sie nicht in der Mitte liegen sollte.** Der Effekt der Karte gilt sofort nach Erwerb und so lange, wie der Spieler sie besitzt. Eine Ausnahme bildet die -Fähigkeit, sie kommt nach Gebrauch zurück in die Mitte.




2  = **1**  Beim Kauf einer Vorratskarte kannst du 2 identische Wegekarten als eine beliebige andere verwenden (statt 3 wie üblich).





+  Solange du diese Fähigkeit besitzt, hast du einen zusätzlichen Siegpunkt.




 Wenn du die Heuschrecke bist, darfst du dir 1 zufällige Auswahlsscheibe ansehen, die die Ameise nicht verwendet hat, bevor du deine Figur platzierst.




0  \Rightarrow **+1**  Als Ameise oder Heuschrecke darfst du am Ende der Runde 1 Wegekarte vom Nachziehstapel ziehen und offen vor dich legen, falls du in dieser Runde keine Karte sammeln konntest.



 Wenn du diese Fähigkeit erwirbst, ziehst du 1 Wegekarte vom Nachziehstapel und legst sie **verdeckt** vor dir ab (du darfst sie dir jederzeit ansehen). Du kannst sie für den Kauf einer Vorratskarte verwenden. Falls du das tust, ziehst du sofort 1 neue Wegekarte und legst sie ebenso verdeckt vor dir ab. Falls ein anderer Spieler diese Fähigkeit von dir stiehlt, musst du die verdeckte Karte ablegen. Die verdeckte Karte zählt nicht bei der **Passend bezahlt!**-Regel mit, sodass du trotzdem 1 neue Karte ziehst, falls du nach einem Kauf keine aufgedeckten Karten mehr hast.



 Falls du als Ameise oder Heuschrecke in dieser Runde mindestens 1 Wegekarte gesammelt hast, darfst du 1 deiner gesammelten Vorratskarten entweder mit der eines Gegners tauschen oder mit einer der drei aus der Mitte. Diese Fähigkeitskarte kann nur einmal verwendet werden und kommt nach Gebrauch zurück in die Mitte.