

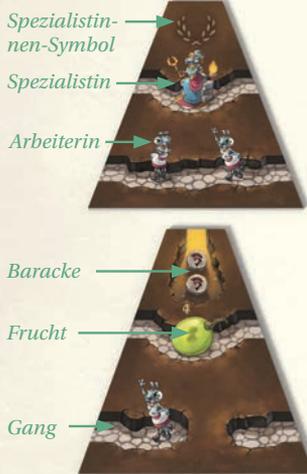
SPIELMATERIAL

- 61 Ameisenbau-Plättchen
- 6 Fundamente
- 45 Soldatinnen
- 1 Rote-Armee-Marker
- 2 Architektinnen-Marker
- 1 Wertungsblock

MICROPOLIS

EIN NESTBAUSPIEL FÜR 2-6 AMEISENFREUNDE
AB 8 JAHREN VON BRUNO CATHALA & CHARLES CHEVALLIER

DIE AMEISENBAU-PLÄTTCHEN



SPIELIDEE

Erbaue den beeindruckendsten Ameisenbau, um damit so viele Siegpunkte wie möglich zu erringen.

SPIELAUFBAU

- 1 Nehmt euch jeweils 1 Fundament und stellt 5 Soldatinnen darauf. Diese bilden eure **Armee**.
- 2 Legt die übrigen Soldatinnen und die Architektinnen-Plättchen als Vorrat bereit.
- 3 Mischt die 61 Ameisenbau-Plättchen und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
- 4 Deckt 7 Ameisenbau-Plättchen auf. Legt sie nebeneinander als Reihe neben den Stapel. Das 1. Plättchen der Reihe ist das vom Stapel am weitesten entfernte.
- 5 Der Jüngste von euch nimmt sich den Rote-Armee-Marker, wird somit Anführerin und beginnt das Spiel.



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

SPIELABLAUF

Das Spiel dauert genau 10 Runden. In jeder Runde seid ihr, beginnend mit der Anführerin und dann im Uhrzeigersinn, jeweils genau 1x am Zug. Wenn du am Zug bist, musst du folgende 2 Schritte ausführen:

- 1- Nimm 1 Ameisenbau-Plättchen
- 2- Erweitere deinen Ameisenbau

1- NIMM 1 AMEISENBAU-PLÄTTCHEN

Wenn du am Zug bist, wähle 1 Plättchen aus der Reihe.

Nimmst du das **1. verfügbare Plättchen der Reihe** – also das, das am weitesten vom Stapel entfernt liegt –, so ist es immer **kostenlos**. Du kannst es ohne Abgabe von Soldatinnen nehmen. (*Hinweis: Als 1. Plättchen kann später z. B. auch das 3. Plättchen der Reihe gelten, nachdem die ersten beiden genommen wurden.*)

Nimmst du ein näher am Stapel liegendes Plättchen, so musst du beim 1. Plättchen beginnend auf jedes Plättchen, das du überspringst und somit nicht nimmst, 1 Soldatin stellen.

Befinden sich auf dem Plättchen, das du nimmst, 1 oder mehrere Soldatinnen, nimm sie und stelle sie auf dein Fundament.

WICHTIG: Die Anzahl Soldatinnen, die du auf deinem Fundament maximal haben darfst, ist auf 10 begrenzt.

Hinweis:

In einem Ameisenbau leben fast ausschließlich Weibchen. Männchen existieren nur kurzzeitig, zur Fortpflanzung. Wir verwenden daher das biologisch passende, weibliche Geschlecht für die Bezeichnungen.



2- ERWEITERE DEINEN AMEISENBAU

Dein erstes Plättchen legst du an eine beliebige Stelle an dein Fundament an. Jedes weitere Plättchen musst du rechts oder links an ein bereits vorhandenes Plättchen anlegen (siehe Abbildung rechts).

Ist auf dem genommenen Plättchen eine Baracke oder eine Spezialistin abgebildet, führe den Effekt sofort aus (siehe Seite 3).



RUNDENENDE

Wenn alle 1x am Zug waren, endet die Runde.

→ Wenn nun **mehr** Plättchen in der Reihe liegen als Personen mitspielen, spielt **sofort** eine weitere Runde. (Dies tritt nur im 2- und 3-Personen-Spiel ein.)

→ Wenn nun **weniger** Plättchen in der Reihe liegen als Personen mitspielen, füllt zunächst die Reihe wieder auf:

- Rückt die verbliebenen Plättchen (ggfs. mit darauf befindlichen Soldatinnen) nach vorne **1** und deckt neue Plättchen auf, bis wieder 7 in der Reihe liegen **2** (siehe Abbildung unten).

Prüft dann, wer die meisten Soldatinnen auf seinem/ihrer Fundament hat – Soldatinnen in Baracken zählen hierbei nicht mit – und gebt ihm/ihr den Rote-Armee-Marker:

- Trifft dies auf genau 1 Personen zu, gebt ihr den Rote-Armee-Marker.
- Haben mehrere Personen die meisten Soldatinnen auf ihrem Fundament, entscheidet die Anführerin, wer von den am Gleichstand Beteiligten den Marker erhält.
- Die aktuelle Anführerin behält den Marker nur dann, wenn sie **mehr** Soldatinnen als alle anderen besitzt. Bei Gleichstand muss sie somit den Marker immer weitergeben.
- Wer den Rote-Armee-Marker erhält, wird Anführerin der nächsten Runde.



Beispiel des Rundenendes in einem 4-Personen-Spiel: Da nur noch 3 Plättchen in der Reihe liegen, wird die Reihe aufgefüllt und eine neue Anführerin bestimmt.

SPIELLENDE

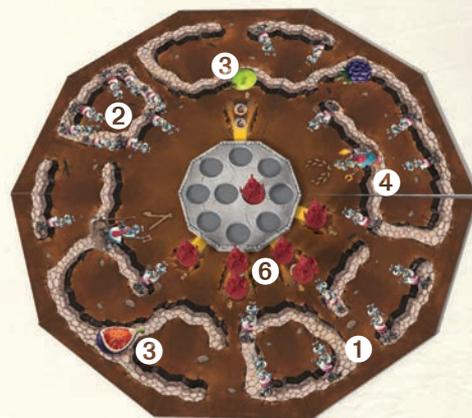
Das Spiel endet nach der 10. Runde, wenn alle einen vollständigen Ameisenbau haben. Zählt nun eure Punkte. Nutzt dazu den beiliegenden Wertungsblock.

- 1 BEVÖLKERUNG:** Du erhältst 1 Punkt für jede aufgedruckte Ameise – egal ob Arbeiterin oder Spezialistin – in deinem Ameisenbau.
- 2 GÄNGE:** Du erhältst 5 Punkte, wenn du – alleine oder gemeinsam mit einer anderen Person – die meisten aufgedruckten Ameisen in einem Gang vorweisen kannst.
- 3 ERNTE:** Du erhältst 0 – 25 Punkte für jeden deiner Gänge, abhängig von der Anzahl der darin befindlichen **unterschiedlichen** Früchte:

Früchte	1	2	3	4	5	6
Punkte	2	5	10	15	20	25

- 4 KÖNIGLICHER GANG:** Prüfe, ob du Gänge mit genau 1 Königin besitzt. Für solche Gänge erhältst du Punkte entsprechend der Anzahl an Plättchen, über die sich ein solcher Gang erstreckt.
- 5 ROTE ARMEE:** Du erhältst 5 Punkte, wenn du – alleine oder gemeinsam mit einer anderen Person – die größte Armee an Soldatinnen besitzt.
Hinweis: Soldatinnen in Baracken sind nicht Teil der Armee.
- 6 BARACKEN:** Du erhältst 2/4/7/10 Punkte für jede deiner voll besetzten Baracken mit 1/2/3/4 Soldatinnen.

Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt von den am Gleichstand Beteiligten, der die größere Armee besitzt. Herrscht dann noch immer Gleichstand, teilen sich die Beteiligten den Sieg.



Beispiel:

- 1) Nadine hat 22 Arbeiterinnen und 2 Spezialistinnen im Bau: 24 Punkte.*
- 2) Nadine hat 8 Ameisen in einem Gang, mehr als alle anderen: 5 Punkte.*
- 3) Nadine hat 1 Gang mit 1 Frucht und 1 Gang mit 2 Früchten: 2+5=7 Punkte.*
- 4) Der Gang, in dem Nadines einzige Königin wohnt, erstreckt sich über 5 Plättchen: 5 Punkte.*
- 5) Nadine hat nur 1 Soldatin übrig und damit nicht die größte Armee: 0 Punkte.*
- 6) Nadine hat 4 besetzte Baracken: 2+4+4+2=12 Punkte.*

MICROPOLIS	
	24
	5
	7
	5
	0
	12
	53

SPEZIALISTINNEN, BARACKEN, FRÜCHTE

KÖNIGIN



Am Ende des Spiels bekommst du für jede Königin Punkte, wenn sich in ihrem Gang keine weitere Königin befindet. Für solche Königinnen erhältst du Punkte entsprechend der Anzahl an Plättchen, über die sich ein solcher Gang erstreckt.

AMME



Die Amme umsorgt die Eier, aus denen Soldatinnen schlüpfen. Wenn du ein Plättchen mit einer Amme anlegst, nimm dir sofort so viele Soldatinnen, wie die Amme Eier trägt, und stelle sie auf dein Fundament.

ARCHITEKTIN



Wenn du ein Plättchen mit einer Architektin anlegst, nimm dir 1 Architektinnen-Marker. Diesen Marker darfst du in einem späteren Zug abgeben, um beim Nehmen eines Ameisenbau-Plättchens keine Soldatinnen abgeben zu müssen. Du darfst somit kostenlos 1 Plättchen deiner Wahl nehmen.

OFFIZIERIN



Wenn du ein Plättchen mit einer Offizierin anlegst, muss die Anführerin (die Person, die den Rote-Armee-Marker vor sich liegen hat) 1 Soldatin ihrer Armee (nicht aus einer Baracke!) zurück in den Vorrat legen (falls möglich). Nimm dir dann 1 Soldatin aus dem Vorrat. (Besitzt du selbst den Rote-Armee-Marker, gibst du zunächst 1 Soldatin ab - falls möglich - und nimmst dir danach 1 aus dem Vorrat.)

WÄCHTERIN



Wenn du ein Plättchen mit einer Wächterin anlegst, darfst du Soldatinnen zwischen deinen Baracken und deiner Armee umverteilen. Baracken müssen danach leer oder voll besetzt sein.

BARACKE



Wenn du eine Baracke anlegst, darfst du sofort so viele Soldatinnen aus deiner Armee darauf stellen, wie Symbole (🐜) in der Baracke abgebildet sind. Baracken müssen danach leer oder voll besetzt sein. Du darfst keine Soldatinnen einsetzen, wenn deine Armee nicht groß genug ist. Soldatinnen in Baracken sind nicht Teil deiner Armee. Die Zahl gibt die Siegpunkte am Spielende an, falls die Baracke dann voll besetzt ist.

FRÜCHTE



Manche Gänge enthalten wertvolle Früchte.

Es gibt 6 verschiedene Früchte im Spiel: Kirsche, Zitrone, Traube, Brombeere, Feige und Granatapfel. Ein Geschenk zählt wie eine dieser Früchte. Für jedes Geschenk kannst du eine andere Frucht wählen. Jeder Gang gibt dir bei Spielende Punkte entsprechend der Anzahl unterschiedlicher Früchte darin. Für 0-1-2-3-4-5-6 unterschiedliche Früchte erhältst du 0-2-5-10-15-20-25 Punkte.

EXPERTENSPIEL FÜR 2 ODER 3 PERSONEN

In dieser Variante baut ihr jeweils 2 Ameisenbaue. Wir empfehlen diese Variante nur erfahrenen SpielerInnen.

SPIELAUFBAU

Bereitet das Spiel wie zuvor beschrieben vor, mit folgenden Ausnahmen:

- 1) Nehmt euch je 2 Fundamente.
- 2) Stellt 5 Soldatinnen auf jedes eurer Fundamente.
- 3) Bestimmt zufällig, wer beginnt. Beginnst du, lege den Rote-Armee-Marker vor 1 deiner beiden Ameisenbaue. Du bist nun die Anführerin.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft wie zuvor beschrieben, mit folgenden Ausnahmen:

RUNDE

Spielt 2 Runden. Füllt erst dann die Reihe wieder auf und bestimmt eine neue Anführerin.

EIN AMEISENBAU-PLÄTTCHEN NEHMEN

Die Soldatinnen, die du abgibst, um ein Plättchen zu nehmen, müssen von dem Fundament stammen, an das du das Plättchen anlegst.

DEN BAU ERWEITERN

Du musst deine beiden Ameisenbaue nicht gleichmäßig erweitern. Du kannst auch mehrere Plättchen nacheinander in den gleichen Bau legen. Wenn ein Bau komplett ist, müssen alle weiteren Plättchen in den anderen Bau gelegt werden.

Hinweis: Wenn du eine Spezialistin anlegst und dadurch Soldatinnen erhältst oder bewegst, geschieht dies innerhalb des Baus, an den du das Plättchen angelegt hast. Zwischen deinen Bauen darfst du keine Soldatinnen austauschen. (Bei einer Offizierin muss zunächst 1 Soldatin aus der Armee des Ameisenbaus mit dem Roten-Armee-Marker entfernt werden, bevor 1 Soldatin dem Bau mit der gerade angelegten Offizierin hinzugefügt wird.)

DIE AUSLAGE AUFFÜLLEN UND DIE NEUE ANFÜHRERIN BESTIMMEN

Führt nach 2 Runden die folgenden Schritte durch:

- Rückt die verbleibenden Plättchen nach vorne und deckt neue Plättchen auf, bis wieder 7 in der Auslage liegen.
- Bestimmt dann wie üblich die neue Anführerin und legt den Rote-Armee-Marker vor den Bau, der die größte Armee besitzt.

Im Falle eines Gleichstandes, muss die Person, die bisher den Rote-Armee-Marker hatte, den Marker an eine andere Person abgeben. Gehören alle am Gleichstand beteiligten Armeen der Person, die bisher den Rote-Armee-Marker hatte, wechselt der Marker zum anderen Bau.

SPIELLENDE

Zählt die Punkte für jeden Ameisenbau getrennt. Addiert dann die Punkte eurer beiden Ameisenbaue.

Wer so die meisten Punkte vorweisen kann, gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt von den am Gleichstand Beteiligten, der in einem seiner beiden Ameisenbaue die größere Armee besitzt. Herrscht dann noch immer Gleichstand, teilen sich die Beteiligten den Sieg.

IMPRESSUM

Autoren: Bruno Cathala & Charles Chevallier | **Illustrator:** Camille Chaussy

Deutsche Ausgabe: Grafikdesign: Jens Wiese, Schachtellayout basierend auf dem Grunddesign von Hans-Georg Schneider | **Übersetzung:** Martin Zeeb | **Realisation:** Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Matagot.

© 2018 Matagot SAS, 96, rue Miromesnil, 75008 Paris, Frankreich. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele