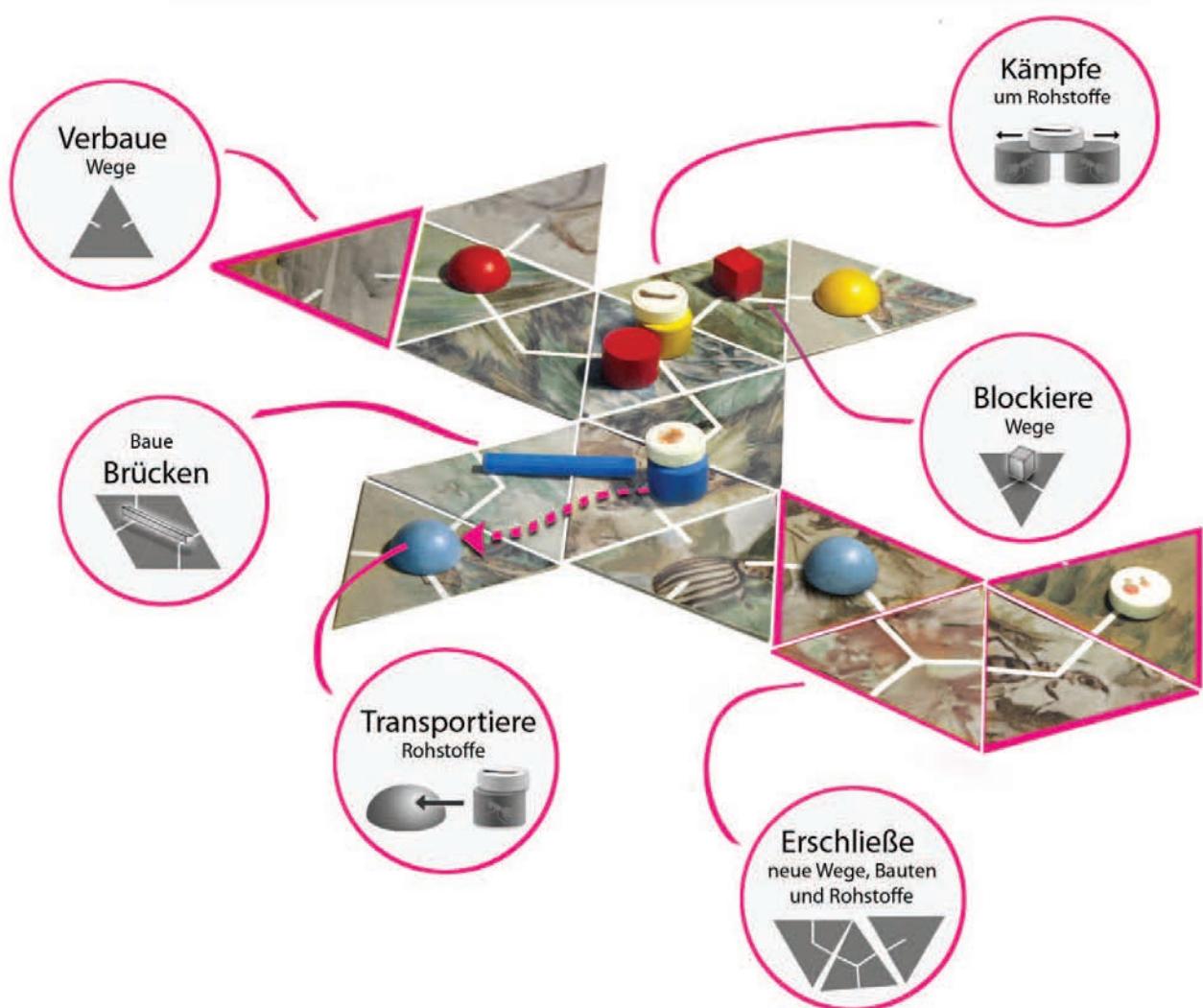


Amino

Das Spiel der Ameisen

ein trickreich rasanter Legespaß für 2-6 Spieler ab 12 Jahren

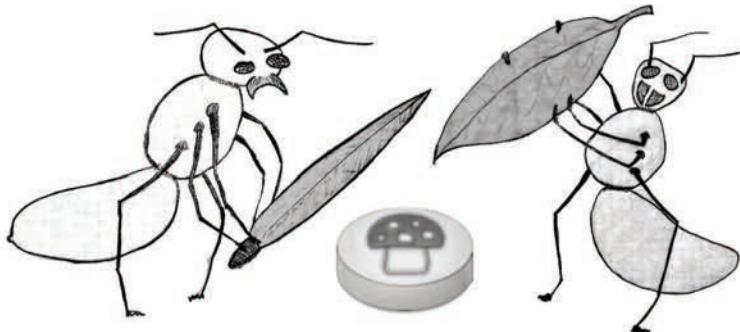


Ein Spiel von Asis Hallab und Philipp Niederlag

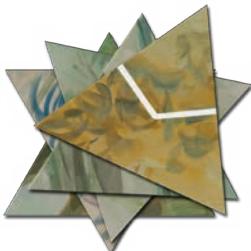
(asis.hallab@gmail.com)

Inhalt

Worum es geht	2
Spielmaterial	2
Ende des Spiels	3
Aufbau des Spiels	3
Regeln	3
Ameisenkarten	8
Beispielrunde	10
Tipps & Tricks	11
Spielvariante	14



Spielmaterial



Dreiecke (50x)



Ameisenkarten (18x)



Koloniekarten
(1x pro Spieler)



Würfel (2x)



Rohstoffe (12x)



Ameisen
(1x pro Spieler)



Bauten
(2x pro Spieler)



Brücken
(2x pro Spieler)



Blockaden
(2x pro Spieler)

Worum es geht

In „Amino“ baust Du einen immer wieder anders aussehenden Mikrokosmos auf. In ihm leitest Du einen Ameisenstaat und musst als erster die besten Rohstoffe sammeln. Dafür legst Du neue Wege aus und erschließt so neue Rohstoffe und Bauten. Mit dem Gegner kämpfst Du um diese Rohstoffe und verbaust ihm seine Wege. Mit „Ameisenkarten“ blockierst Du Wege, baust Dir Brücken, verleihst Deiner Ameise Flügel, verbesserrst ihre Kampfkraft oder veränderst das bestehende Weglabyrinth. Das Ziel des Spiels ist schnell die für Dich besten Rohstoffe zu ergattern. Es gibt drei verschiedene Rohstoffe, die Dir je nach Typ ein bis drei Punkte geben, während sie aber Deinem Gegner vielleicht mehr oder weniger Punkte wert sind. **Wer zuerst 7 Rohstoff-Punkte gesammelt hat gewinnt.**

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler Rohstoffe im Wert von sieben Punkten gesammelt hat und damit das Spiel gewinnt.

Sind alle Dreiecke aufgebraucht geht das Spiel erstmal weiter. Sind alle Rohstoffe aufgebraucht, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Aufbau des Spiels

Die Dreiecke, Rohstoffe und Ameisenkarten werden gemischt und verdeckt auf dem Tisch gestapelt. Jeder Spieler erhält in seiner Farbe eine Ameise, je zwei Ameisenbauten, zwei Brücken und zwei Blockadesteine und darf bereits ein Dreieck auf die Hand nehmen. Ein Dreieck wird gezogen und in die Mitte des Spieltisches als Ausgangspunkt des Spiels ausgelegt. Wer die höchste Zahl würfelt beginnt das Spiel.

Während des gesamten Spiels legen die Spieler ihre Dreiecke offen vor sich auf den Spieltisch und die gewonnenen Rohstoffe in den entsprechenden Vorratsraum ihres Ameisenbaus. Hat ein Spieler Ameisenkarten, legt er sie verdeckt vor sich ab.

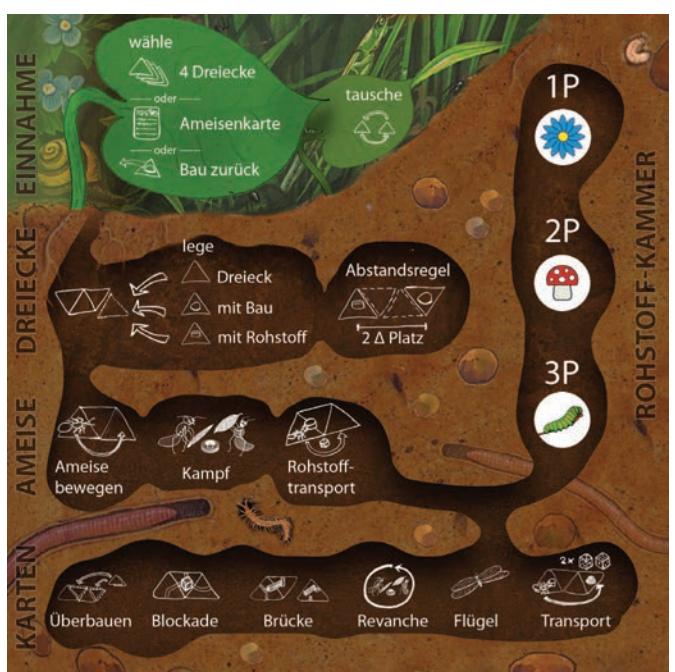
Regeln

Du darfst in deiner Runde in beliebiger Reihenfolge verschiedene Aktionen durchführen. Manche davon dürfen mehrfach ausgeführt werden, andere nur höchstens ein mal pro Runde. Die einmaligen Aktionen sind: Einnahme, Dreieck tauschen, Kämpfen und Rohstoff-Transport.

Jede Aktion muss vollständig durchgeführt sein, bevor eine weitere begonnen wird. Welche Aktionen Du in Deiner Runde machen kannst, findest Du auf Deiner Koloniekarte zusammengefasst.



fertig aufgebautes Spiel

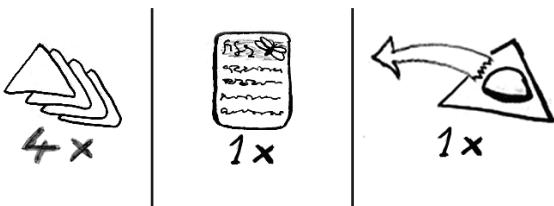


Die Koloniekarte zeigt, welche Aktionen in einer Runde möglich sind. Die Aktionen sind gruppiert in **Einnahme**, was Du mit Deinen **Dreiecken** machen kannst, was Du mit Deiner **Ameise** machen kannst, und welche **Ameisenkarten** es im Spiel gibt - siehe Überschriften am linken Rand. Auf der rechten Seite der Koloniekarte lagerst Du Deine gewonnenen Rohstoffe in den entsprechenden **Kammern**. Dort siehst Du auch, wieviel Punkte Dir jeder Rohstoff einbringt. Jede Koloniekarte hat eine andere Punkteverteilung; hier zum Beispiel bringt eine Blüte 1 Punkt (1P), eine Raupe 2P und ein Pilz 3P.

1. Einnahme (höchstens 1 mal)

Ziehe entweder

- 4 Dreiecke, oder
- 1 Ameisenkarte, oder
- nehme einen schon ausgelegten Bau wieder auf die Hand.



Egal, ob Du Dich für Dreiecke, eine Ameisenkarte, oder einen Bau entschieden hast, Du darfst sie sofort in der aktuellen Runde verwenden.

Dreieck tauschen (höchstens 1 mal)

Tausche ein beliebiges Deiner Dreiecke mit einem beliebigen Dreieck aus dem Vorrat eines Gegners. Dein Gegner kann sich dagegen nicht wehren.



2) Ameisenkarte einsetzen (beliebig oft)

Spiele eine Ameisenkarte aus Deinem Vorrat aus. Der Effekt ist auf der Karte beschrieben. Die Ameisenkarte wird anschließend zurück unter den Stapel gelegt. Es gibt folgende Karten: Brücke, Überbauen, Blockade, Flügel, Revanche und Transport (siehe „Ameisenkarten im Detail“).

Beachte: In den folgenden Abschnitten findest Du Hinweise darauf, welche Karten nützlich in der jeweiligen Phase Deiner Runde sind.



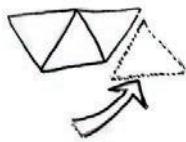
Flügel eintauschen (beliebig oft)

Lege zwei beliebige Ameisenkarten ab, um sie wie eine einzelne Flügel-Karte verwenden zu können.



3) Dreieck auslegen (beliebig oft)

Lege beliebig viele Dreiecke aus Deinem Vorrat an das bestehende Labyrinth an. Wege müssen fortgeführt werden und leere Kanten dürfen nicht in Wege übergehen.



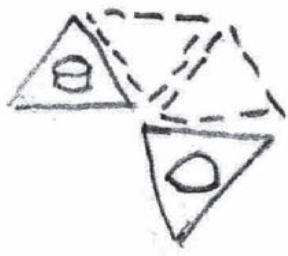
So werden Dreiecke angelegt.



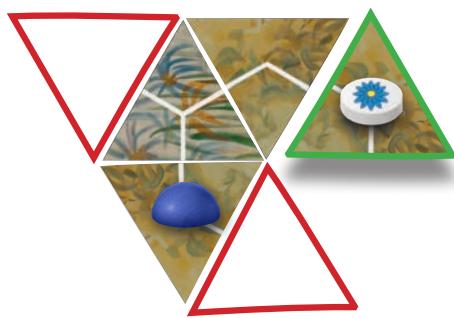
So dürfen Dreiecke nicht angelegt werden.

Bau oder Rohstoff auslegen (beliebig oft)

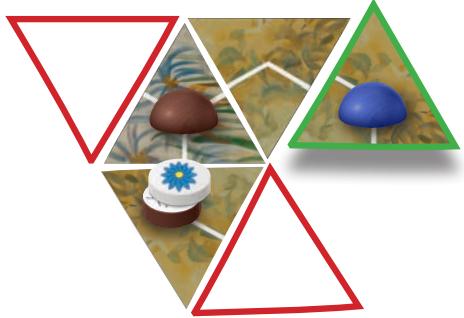
Neue Bauten und Rohstoffe darfst Du jederzeit zusammen mit Dreiecken auslegen. Platziere einfach den Bau oder Rohstoff auf ein Dreieck und lege es aus. Zwischen Deinen Bauten und Rohstoffen müssen beim Auslegen immer mindestens zwei Dreiecke passen. Fremde Bauten spielen hier keine Rolle. Beachte: Bauten bzw. Rohstoffe können also nur zusammen mit Dreiecken ausgelegt, niemals aber auf schon existierenden Dreiecken platziert werden.



Abstandsregel: Beim Auslegen müssen zwischen Rohstoff und Bau mindestens zwei Dreiecke passen.



Auf die grüne Position darfst Du einen neuen Rohstoff auslegen. Die roten Positionen sind zu nah an Deinem blauen Bau.



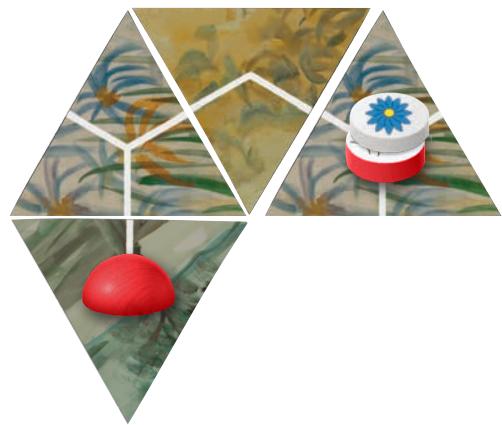
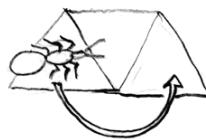
Deinen neuen blauen Bau darfst Du auf die grüne Position auslegen. Die roten Positionen sind zu nah an dem Rohstoff.

Nützliche Karten: Brücke, Überbauen

4) Ameise entsenden (beliebig oft)

Du darfst Deine Ameise überall dorthin bewegen, wo Wege hinführen. Solltest Du zwei Ameisenbauten im Spiel haben, darf die Ameise auch unterirdisch von einem Ameisenbau zum anderen ziehen. Du darfst über gegnerische Bauten hinweg ziehen, oder sogar auf ihnen zum Stehen kommen.

Deine Ameise kann Rohstoffe tragen, aber nur einen zur gleichen Zeit. Sie darf jederzeit einen Rohstoff auf- oder abladen. Einen aufgeladenen Rohstoff kann Dir eine andere Ameise nur durch einen Kampf abringen.



Die Ameise bewegt sich von ihrem Bau zum Rohstoff (Blüte). Der Rohstoff wird auf die Ameise gelegt als Zeichen, dass er ihr gehört und sie ihn ohne einen Kampf nicht hergibt.



Angriff (höchstens 1 mal)

Will eine Ameise einer anderen ihren Rohstoff stehlen, wird darum gekämpft. Der Verteidiger versteckt dafür den Rohstoff hinter seinem Rücken in einer seiner beiden Fäuste. Dann streckt er beide Fäuste nach vorne vor sich aus und der angreifende Spieler tippt auf die Faust, in der er den Rohstoff vermutet. Hat er richtig getippt, erhält er den Rohstoff, andernfalls geht er leer aus und der Rohstoff bleibt im Besitz des Verteidigers.



Psychologische Kriegsführung wird bei Ameisen gerne eingesetzt. Der Angreifer kann zum Beispiel seine Hand erst über der linken und dann der rechten Faust des Verteidigers schweben lassen. Der Gesichtsausdruck des Verteidigers mag dann verraten, in welcher Faust der Rohstoff versteckt ist. Umgekehrt kann auch der Verteidiger ansagen, in welcher seiner Fäuste sich der Rohstoff befindet. Natürlich muss er dabei nicht die Wahrheit sagen. Wer sich der Wirkung der Psychologie entzie-

hen will, kann natürlich einfach seine Augen schließen.

Nützliche Karte: Revanche

Rohstoff-Transport (höchstens 1 mal)

Du kannst mit Deiner Ameise Rohstoffe transportieren. Ein Würfelwurf zeigt Dir an, wie viele Dreiecke weit Deine Ameise den Rohstoff transportieren kann. Du musst nicht die volle gewürfelte Zahl Dreiecke gehen. Beachte, dass der Amino-Würfel von null bis fünf reicht. Gelingt es Dir den Rohstoff auf Deinen Bau zu transportieren, legst Du ihn sofort auf Deiner Bauten-Karte in der entsprechenden Kammer ab. Dort können alle Spieler ablesen, wie viele Punkte Du schon gesammelt hast. Du darfst jeden beliebigen Rohstoff transportieren, außer Rohstoffen, die gegnerischen Ameisen gehören (siehe Regel „Angriff“), und außer Rohstoffen, die Du in Deiner aktuellen Runde ausgelegt hast.
Beachte: Du darfst Rohstoffe auch über gegnerische Bauten hinweg transportieren und sogar auf ihnen zum Stehen kommen.

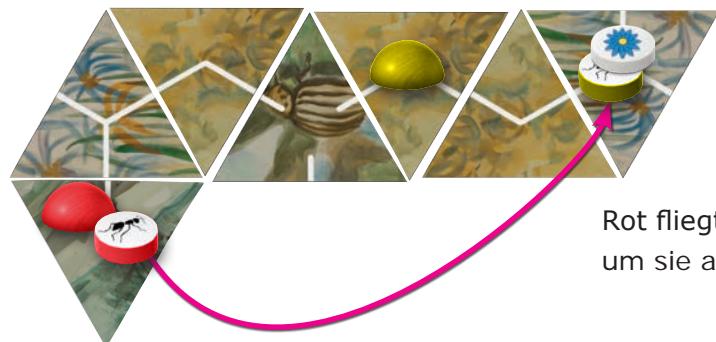
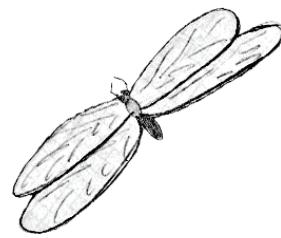


Nützliche Karte: Transport

Die Ameisenkarten im Detail

Flügel

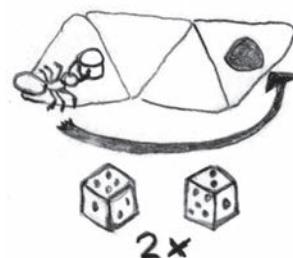
Fliege mit Deiner Ameise sofort auf ein beliebiges Dreieck. Du kannst dabei keinen Rohstoff mitnehmen. Du kannst immer eine Flügel-Karte erhalten, indem Du zwei beliebige Ameisenkarten ablegst.



Rot fliegt zur gelben Ameise, um sie angreifen zu können.

Transport

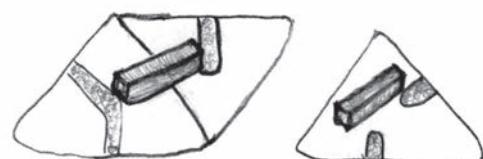
Benutze zwei anstelle von einem Würfel um zu ermitteln, wie viele Dreiecke weit Deine Ameise maximal einen Rohstoff transportieren darf.



Rot benutzt die Transport-Karte, würfelt mit zwei Würfeln eine 7, und kann so den Rohstoff in nur einer Runde in seinen Bau bringen.

Brücke

Lege einen Deiner Brückensteine so aus, dass zwei Wege verbunden werden. Nur Du kannst Deine Brücken überqueren, gegnerische Ameisen nicht. Die Brücke wird am Ende Deiner nächsten Runde entfernt. Brücken verschiedener Farben dürfen nebeneinander liegen.



Rot baut eine Brücke zu seinem Bau



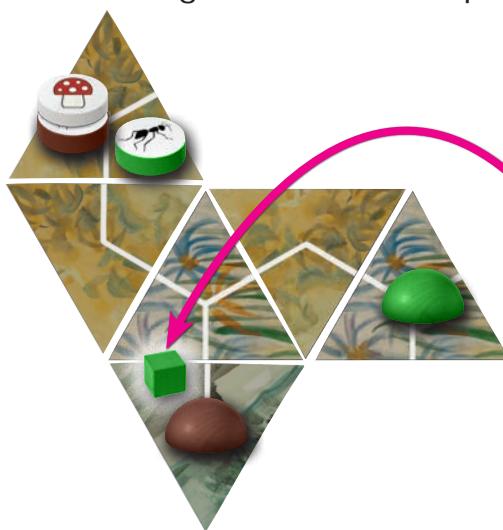
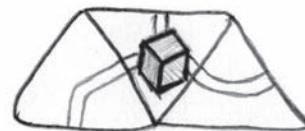
Revanche

Egal ob als Verteidiger oder Angreifer, hast Du einen Kampf um einen Rohstoff verloren, spiele diese Karte um den Ausgang des Kampfes zu annullieren und den Kampf sofort zu wiederholen. Die Rollen des Angreifers und Verteidigers wechseln nicht.



Blockade

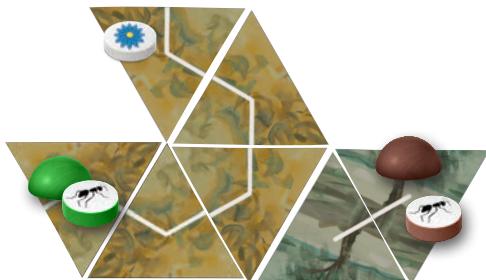
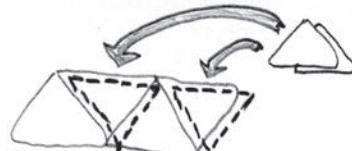
Lege einen Deiner Blockadesteine auf ein beliebiges Dreieck aus. Auf diesem Dreieck darf sich weder Deine, noch eine gegnerische Ameise befinden. Bis zum Beginn Deiner nächsten Runde darf sich keine Ameise auf das blockierte Dreieck bewegen oder es überqueren.



Grün legt eine Blockade aus, damit Braun den Rohstoff nicht in seinen Bau transportieren kann.

Überbauen

Verändere das Weglabyrinth. Du kannst existierende Wege verschwinden und neue entstehen lassen. Überbaue dafür mit beliebig vielen Deiner Dreiecke bereits ausgelegte Dreiecke. Auf diesen dürfen aber keine Spielsteine irgendeiner Art stehen. Du darfst keine Dreiecke überbauen, die schon mal überbaut worden sind. Nach dem Überbauen müssen alle Kanten zwischen Dreiecken regelgemäß stimmen (siehe Regel „Dreieck auslegen“). Für das Auslegen neuer Rohstoffe und Bauten darfst Du die Überbauen-Karte nicht benutzen.



Grün hat Zugang zum Rohstoff. Braun nicht.



Braun spielt eine Überbauen-Karte, versperrt Grün den Weg und öffnet sich selbst einen Weg zum Rohstoff.

Beispielrunde

Hier wird eine typische erste Runde gezeigt. Es gibt drei Spieler: Grün, Rot, und Gelb.

1. Das Spiel ist fertig aufgebaut.

2. Grün ist am Zug und beginnt das Spiel. Er zieht vier Dreiecke, legt zuerst einen Bau - womit seine Ameise erscheint - (A), und danach einen Rohstoff aus (B). Schließlich bewegt er seine Ameise auf den Rohstoff. Weil der Rohstoff keiner anderen Ameise gehört, lädt ihn sich die grüne Ameise auf den Rücken (C). Da er den Rohstoff erst in dieser Runde ausgelegt hat, kann er ihn noch nicht transportieren.

3. Jetzt ist Rot am Zug und zieht auch 4 Dreiecke. Er legt seinen Bau - und somit auch seine Ameise - so nah wie möglich an den Rohstoff aus (A). Danach greift er Grün an, verliert aber (B).

4. Daraufhin entschließt sich Rot einen Rohstoff auszulegen (A) und anschließend seine Ameise auf den neuen Rohstoff zu bewegen und ihn aufzuladen (B).

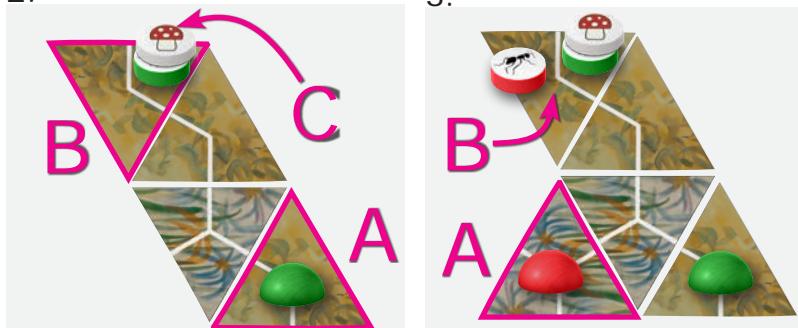
5. Jetzt ist Gelb am Zug. Er zieht ebenfalls vier Dreiecke und legt seinen ersten Bau aus - und somit auch seine Ameise (A). Danach greift er Grün an und gewinnt (B). Der Rohstoff gehört jetzt der gelben Ameise und wird ihr auf den Rücken geladen.

6. Gelb kann nun den Rohstoff in seinen Bau transportieren (A) und verbaut danach den Ausgang des grünen (B) und roten Baus (C).

1.



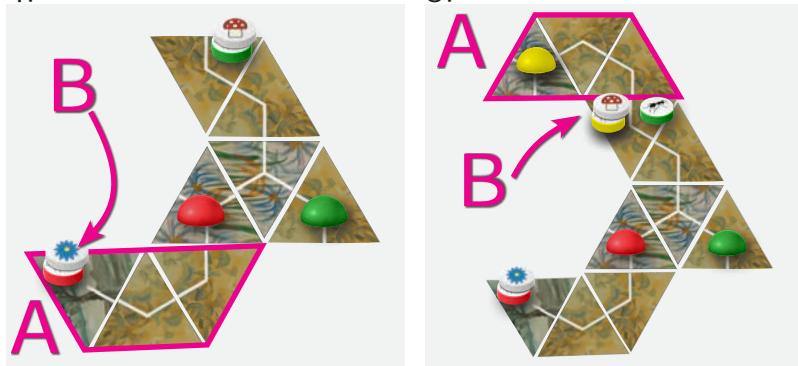
2.



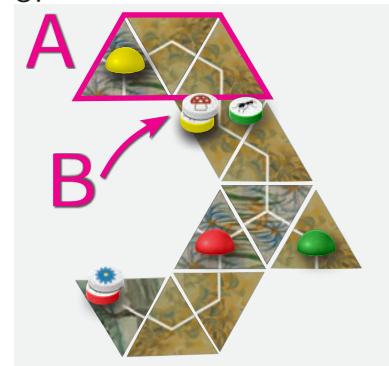
3.



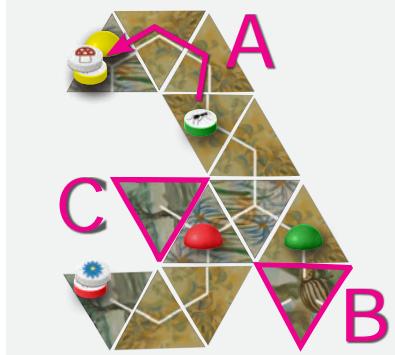
4.



5.



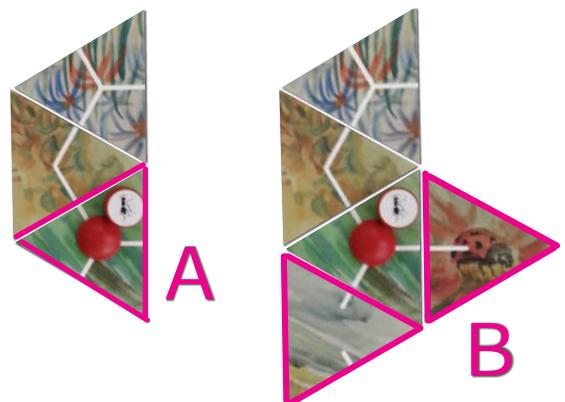
6.



Tips & Tricks

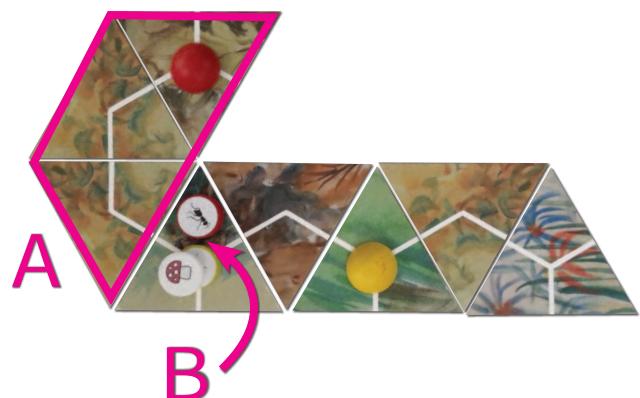
Wege zubauen

Rot hat einen neuen Bau ausgelegt (A) und viele Möglichkeiten neue Rohstoffe nah an seinen Bau anzulegen. Sein Gegner ist am Zug und verbaut die Ausgänge des roten Baus (B). Jetzt kann Rot nicht mehr so leicht an neue Rohstoffe herankommen.



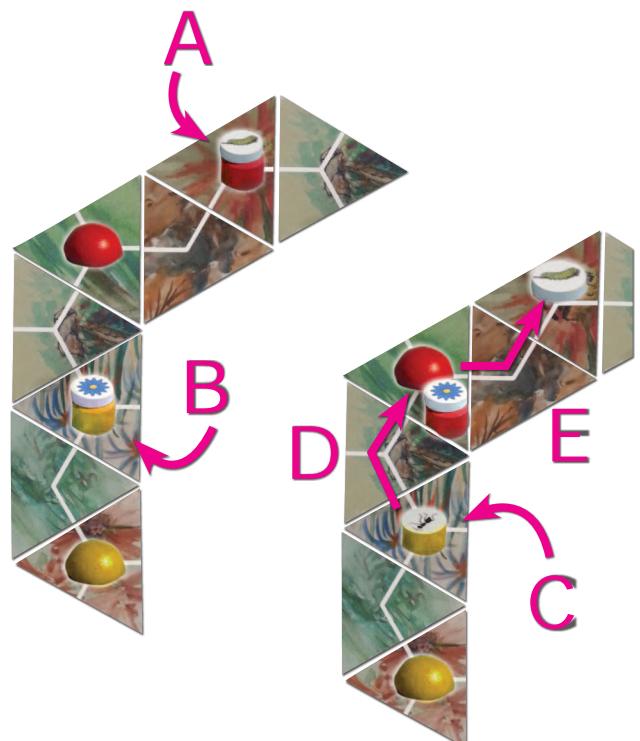
Bau anlegen um anzugreifen

Rot legt einen neuen Bau so aus (A), dass er die gelbe Ameise angreifen kann (B). Wenn Rot gewinnt hat er einen kurzen Weg zu seinem Bau.



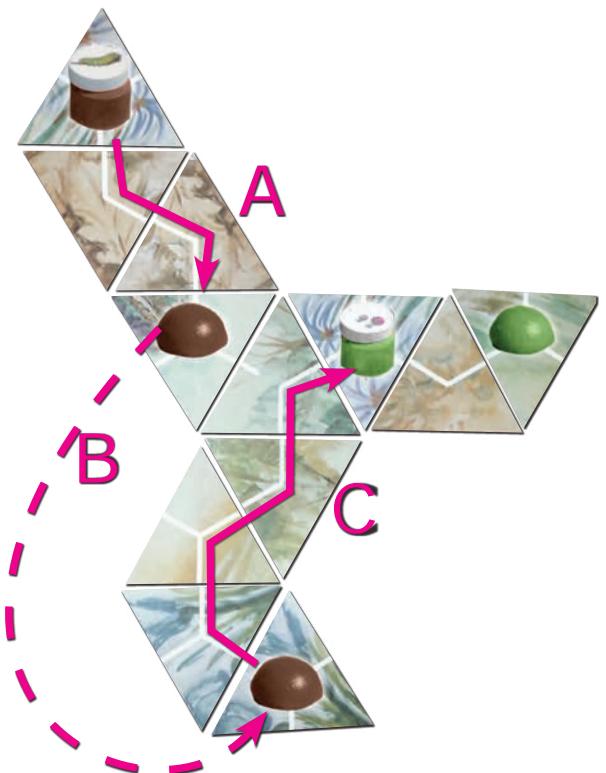
Rohstoff abladen und einen wertvollereren aufladen

Rot hat auf eine Raupe aufgeladen (A). Jetzt hat Gelb aber eine Blüte (B), die Rot viel mehr Punkte einbringt. Rot entscheidet sich, die Raupe abzuladen und Gelb anzugreifen (C). Er gewinnt den Rohstoff und transportiert ihn in seinen Bau (D). Rot beendet dann seinen Zug, indem er seine Ameise wieder zurück zur Raupe bewegt und diese wieder auflädt (E). (Die Raupe kann er nicht mehr transportieren, weil er in dieser Runde schon ein Mal die Aktion „Transport“ durchgeführt hat.)



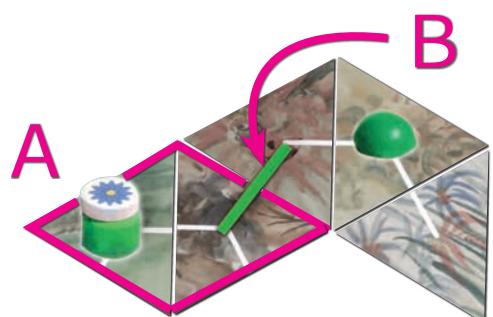
Rohstoff sichern, dann angreifen

Braun hat in der letzten Runde einen Raupe-Rohstoff ausgelegt. Jetzt transportiert er die Raupe in seinen Bau - er hat eine 3 gewürfelt (A). Danach bewegt er seine Ameise unterirdisch in den anderen braunen Bau (B) und von dort zu der grünen Ameise, um sie anzugreifen (C). Braun hat Glück und gewinnt den Pilz. Weil er aber in dieser Runde schon einen Rohstoff transportiert hat, kann er den gerade gewonnenen Pilz erst in der nächsten Runde transportieren. Vorausgesetzt, dass Grün ihm den Pilz nicht wieder abnimmt, aber die Raupe hat er schon mal sicher (A).



Rohstoff auslegen an einen abgeschnittenen Bau

Grün legt einen neuen Rohstoff aus (A). Dann baut Grün eine Brücke (B), um den Rohstoff mit seiner Ameise zu erreichen.



Angriff blockieren

Braun blockiert den Weg, so dass Grün ihn nicht angreifen kann (A).



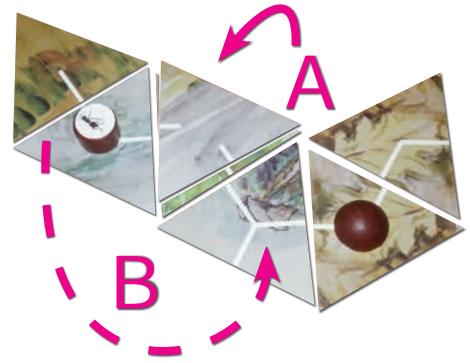
Rohstofftransport blockieren

Grün blockiert den braunen Bau und verhindert so, dass Braun den Rohstoff in seinen Bau transportiert (A).



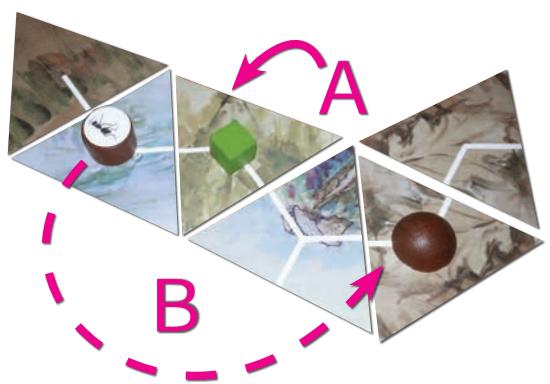
Fliegen aus der Weglosigkeit

Braun wurde durch die Verwendung einer Überbauen-Karte eingeschlossen (A). Er spielt eine Flügel-Karte um seine Ameise zu befreien (B).



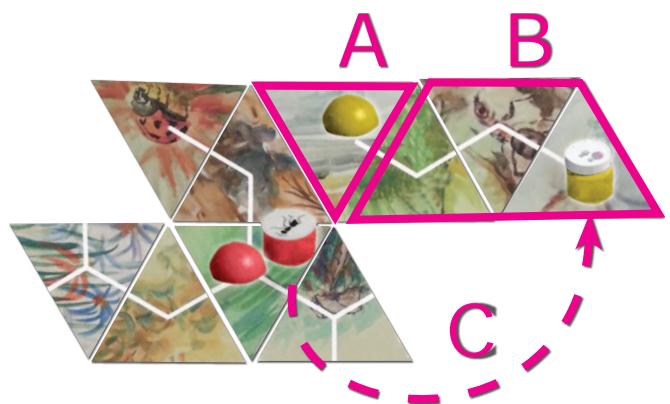
Fliegen über eine Blockade

Grün hat mit einer Blockade-Karte die braune Ameise für eine Runde eingesperrt (A). Braun kann aber mit einer Flügel-Karte entkommen (B).



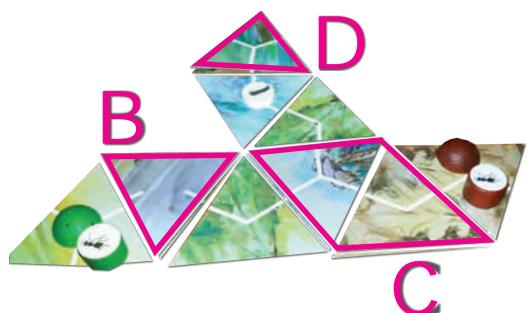
Fliegen zu unerreichbaren Gegner

Gelb braucht nur noch einen Rohstoff um zu gewinnen und hat sich erst einen Bau (A) und dann einen Rohstoff (B) so ausgelegt, dass kein Gegner an ihn rankommen kann. Rot benutzt eine Flügel-Karte, um aber dennoch Gelb angreifen zu können (C).



Überbauen

Weil Braun die grüne Ameise und die Raupe nicht erreichen kann (A) spielt er eine Überbauen-Karte. Damit unterbricht er den Weg für Grün (B) und öffnet sich selbst den Weg zur Raupe (C). Außerdem macht er den Weg hinter der Raupe frei (D), um in Zukunft dort weitere Rohstoffe oder Bauten auslegen zu können.



Spielvariante Ameisenkampf

In unzähligen Tests spielten wir eine aktionsreiche Variante des Kampfs um Rohstoffe (Seite 6). Darin lassen die Gegner in einem Stein-Schere-Papier ähnlichen Spielchen die Fetzen fliegen. Wir lieben beide Varianten der Kampf-Regel, haben der einfacheren Regel den Vorzug gewährt, wollten aber die andere nicht unerwähnt lassen, da sie gerade für erfahrene Spieler noch mehr Würze ins Spiel bringt.

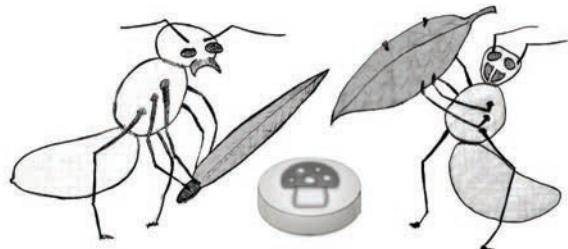
Angriff (höchstens 1 mal)

Du kannst eine gegnerische Ameise angreifen, um ihr ihren Rohstoff zu stehlen. Ameisen kämpfen mit Finten und Täuschungen, beißen mit ihren Kiefern oder versprühen Ameisensäure mit ihrem Stachel. Um eine Ameise anzugreifen, bewegst Du Deine Ameise auf das Dreieck, auf dem der Gegner mit seinem Rohstoff steht. Dannforderst Du Deinen Gegner zum Amino heraus. Das läuft ähnlich ab wie das bekannte Stein-Schere-Papier Spiel. Jetzt sagen beide Spieler im selben Rhythmus die drei Silben "A-MI-NO" und schwingen dabei vor ihrer Brust die Hand hin und her. Mit der letzten Silbe zeigen sie eine der zwei möglichen Gesten mit der Hand an:

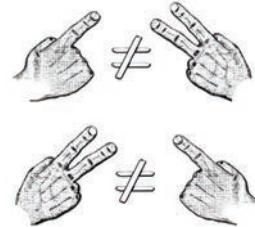
- Stachel (ein Finger)
- Kiefer (zwei Finger)

Zeigt jetzt der Verteidiger die gleiche Geste wie der Angreifer, hat er ihn richtig durchschaut und den Rohstoff erfolgreich verteidigt. Konnte der Angreifer allerdings den Verteidiger täuschen, hat er sich den Rohstoff erfolgreich erkämpft.

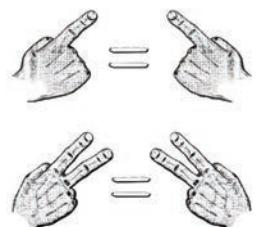
Psychologische Kriegsführung wird bei Ameisen gerne eingesetzt. Du kannst zum Beispiel ankündigen, ob Du mit Stachel oder Kiefer-Zangen angreifst. Dein Gegner muss dann herausfinden, ob Du diesmal die Wahrheit sagst.



Der Verteidiger gewinnt, wenn er die gleiche Geste zeigt, wie der Angreifer. Der Angreifer gewinnt bei ungleichen Gesten.



Angreifer gewinnt



Verteidiger gewinnt