

3. Hast du keine Karte, die die gleiche Ameise zeigt oder die gleiche Farbe hat, wie die letzte Karte in der Reihe?

In diesem Fall musst du eine **beliebige andere Karte** anlegen. Ein kleiner Tipp: Nimm eine Karte mit einer möglichst niedrigen Zahl. Denn nun darf sich **die Person, die vor dir an der Reihe war**, so viele Karten vom Anfang der Kartenreihe nehmen und auf ihren Gewinnstapel legen, wie die Zahl auf deiner angelegten Karte angibt.



Beispiel: Lina's angelegte Karte **1** hat weder die gleiche Farbe, noch zeigt sie die gleiche Ameise wie die Karte davor. Ben, der vor Lina an der Reihe war, erhält die erste linke Karte **2** und legt sie auf seinen Gewinnstapel.

Wichtig: Wenn ihr Karten als Gewinnkarten vom Anfang der Kartenreihe nehmt, achtet darauf, **dass immer mindestens eine Karte liegen bleiben muss**. Es kann also passieren, dass ihr weniger Karten nehmen könnt, als die Zahl auf der angelegten Karte angibt. In diesem Fall nehmt ihr nur so viele Karten, wie möglich.

Wenn ihr die Karten am Anfang der Reihe wegnehmt, schiebt die ausliegende Kartenreihe wieder näher an den Ameisenbau heran, damit die Lücke nicht zu groß wird.

Jetzt ist die nächste Person an der Reihe, zieht eine Karte vom Ameisenbau und legt eine Karte ab.

5



DIRIGENTENKARTE

Wenn du zu Beginn deines Zuges eine Dirigentenkarte ziehst, legst du sie **sofort als vorletzte** Karte in die Kartenreihe und ziehst eine neue Karte nach. Der Dirigent verlängert den Stau vorm Bau. Er zählt genauso als Gewinnkarte wie die Ameisenkarten.



Beispiel

SPIELLENDE

Wenn alle Karten vom Ameisenbau genommen wurden, könnt ihr keine Karten mehr nachziehen. Spielt mit euren verbliebenen Handkarten noch so lange weiter, bis alle Karten ausgespielt sind.

Nun zählt ihr die Karten in euren Gewinnstapeln. Wer die meisten Karten hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Dirigentenkarten sammeln konnte.

Art.-Nr.: 75053
Spielautoren: Tanja Malinowski & Marcus Meigel
Illustration: Janos Jantner
Grafik: KinetiC/Fiore GmbH
Redaktion: Meike Wilken

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, 12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/SchmidtSpiele
Änderungen vorbehalten

6



STAU VORM Bau



Du willst gleich losspielen? Dann schau Dir das Gameplay-Video an.



Die Ameisenkönigin feiert eine große Geburtstagsparty: Geduldig stellen sich die Ameisen mit ihren Instrumenten am Ameisenbau an, um zu gratulieren. Legt die richtigen Ameisenkarten in die Reihe und kassiert im besten Fall wertvolle Siegpunkte. Oder aber die anderen profitieren von eurer abgelegten Karte. Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

SPIELMATERIAL

65 Karten



56 Ameisenkarten



9 Dirigentenkarten

SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle Karten gut durch und legt sie mit der Rückseite nach oben etwas verteilt auf einen Haufen. Das ist jetzt euer Ameisenbau.

Zieht zwei Karten vom Ameisenbau und legt sie in einer Reihe daneben.

Wenn ihr eine Dirigentenkarte zieht, schiebt sie an irgendeiner Stelle zurück in den Ameisenbau und zieht dafür eine neue Karte.

Zieht reihum jeweils 2 Karten und nehmt sie so auf die Hand, dass die anderen sie nicht sehen.

Auch hier gilt: Zieht ihr zu Anfang eine Dirigentenkarte, schiebt sie an irgendeiner Stelle zurück in den Ameisenbau und nehmt euch dafür eine neue Karte.

UND LOS GEHT'S!

Wer zuletzt einen Ameisenbau gesehen hat, beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Wenn du an der Reihe bist,

- ziehst du immer zuerst 1 Karte** vom Ameisenbau und
- legst dann 1 deiner 3 Handkarten an die ausliegende Kartenreihe** vor dem Ameisenbau an.

2



Beispiel Startaufbau

Die Ameisenkarten unterscheiden sich in **3 Merkmalen**:

- **Ameise:** Es gibt 7 verschiedene Ameisen mit jeweils einem anderen Instrument.



- **Farbe:** Die Ameisen sitzen entweder vor einem blauen, einem grünen oder einem gelben Hintergrund.



- **Zahl:** In den beiden oberen Ecken der Karten steht jeweils eine Zahl von 1 bis 4.



Welche Karte du am besten anlegst, hängt jeweils von der Karte ab, die als letzte in der Kartenreihe liegt – am weitesten entfernt vom Ameisenbau. Es gibt folgende **3 Möglichkeiten**:

- Du legst 1 Karte, die die gleiche Ameise zeigt wie die letzte Karte in der Kartenreihe** – die Farbe der Karte ist in diesem Fall egal.

3

Perfekt! Nachdem du die Karte ans Ende der Reihe gelegt hast, darfst du dir so viele Karten **vom Anfang der Kartenreihe** nehmen, wie die Zahl auf der angelegten Karte angibt. Die Karten, die du bekommst, legst du verdeckt neben dich auf einen Gewinnstapel.



Beispiel: Lucy legt die Karte mit der gleichen Ameise an wie auf der Karte davor **1**, erhält die beiden linken Karten **2** und legt sie auf ihren Gewinnstapel.

- Du legst 1 Karte, die zwar nicht die gleiche Ameise zeigt, wie die letzte Karte in der Reihe, aber die gleiche Farbe hat.**

In diesem Fall passiert weiter nichts und die Kartenreihe – der Stau vorm Ameisenbau – wird länger.



Beispiel: Bens angelegte Karte **1** hat die gleiche Farbe, zeigt aber nicht die gleiche Ameise wie die Karte davor. Es passiert nichts.

4