



Atta Ants

Atta Ants sind Blattschneiderameisen – aber das dürfte nur Biologen bekannt sein. Andere runzeln bei dem Spieltitle erstmal die Stirn und halten ihn für geschmacklos, weil ihnen Terrorismus in den Sinn kommt. Dabei geht es hier wirklich nur um ein Spiel in freier Natur.

Es beginnt mit neun quadratischen Kärtchen, in deren Zentrum sich ein Ameisen-nest befindet. Von hier führen verschlungene Ameisenstraßen ins offene Gelände. Dort sind leckere Blätter zu finden, dort lauern aber auch todbringende Spinnen. Die Verteilung ergibt sich zufällig und immer wieder anders.

Jeder Spieler startet mit zwei Ameisen im Nest. Deren Ziel heißt, Blätter zu sammeln und ins Nest zu bringen. Für jedes Blatt im Nest wird dort eine neue Ameise geboren. Klingt einfach, aber natürlich ist das Leben in der Natur voller Einschränkungen. So ist der Bewegungsspielraum sehr begrenzt. Und wenn eine Ameise das Nest mit einem Blatt erreicht und auf diese Weise Nachwuchs hervorgebracht hat, ist dort vorerst kein Platz mehr für weitere Ameisen dieses Spielers. Die müssen warten, bis das Nest in der nächsten Runde wieder frei wird. In der Zwischenzeit laufen sie Gefahr, von frem-

den Ameisen ihres Beutblattes beraubt zu werden. Oder gar der Spinne in die Hände zu fallen.

Gespielt wird in Runden. Der Startspieler vergrößert die Spielfläche zunächst um eine Geländekarte. Wenn darauf Blatt oder Spinne abgebildet sind, wird Entsprechendes auf der Karte platziert. Danach darf er alle seine Ameisen bewegen. Nach ihm kümmern sich reihum die anderen Spieler um ihre Ameisen. Als letzter ist erneut der Startspieler an der Reihe, um jetzt die Spinnen zu mobilisieren. Dabei hat er selten freie Hand, denn die Spinnen bewegen sich immer stur in Richtung der Geländekarte, auf der sich gerade die meisten Ameisen aufhalten. Nur wenn es mehrere solcher Karten gibt und diese gleich weit von den Spinnen entfernt sind, kann der Startspieler entscheiden, welcher Weg eingeschlagen wird.

Trifft eine Spinne auf eine Ameise, verabschiedet sich letztere vom Spielplan, ist aber nicht völlig aus dem Spiel, sondern kann wiedergeboren werden. Wer es schafft, alle seine Ameisen

gleichzeitig im Spiel zu haben, gewinnt. Gelingt das niemandem, endet das Spiel, sobald das Gelände vollständig ausgelegt wurde. Dann ist der Spieler mit den meisten Ameisen Sieger.

Atta Ants ist eine wunderschöne kleine Spielidee mit einfachen und logischen Regeln, die in fünf Minuten erklärt sind. Und es spielt sich mit jeder Teilnehmerzahl gleich gut, wenn auch nicht gleichartig. Zu zweit kann man seine Taktik ungestört verfolgen, zu viert pfuschen einem die anderen gehörig in die Planung. Wobei der letzte Spieler in der Runde meist das Privileg hat, durch geschicktes Platzieren der Ameisen den Spinnen den Weg weisen zu können.

Wie das Spiel verläuft, hängt sehr davon ab, wie die

Geländekarten zusammen gemischt sind. Umkreisen gleich zu Beginn drei oder gar alle vier Spinnen das Nest, haben die Ameisen kein glückliches Leben, taucht die erste Spinne erst spät auf, kümmern sich die Ameisen nur ums Laubsammeln und brauchen keine Lockposition einzunehmen, um die Spinnen in bestimmte Richtungen zu dirigieren. Aber diesen Fällen kann man ja bei der Auslage des Startgeländes begegnen.

Das Material, das in der kleinen Klarsichtbox steckt, ist vom besten: Geländekarten in Spielkartenqualität, dicke Holzscheiben als Ameisen und Spinnen, grüne Glastropfen als Blätter – ein feines Spiel. Auf der Website des Verlags (www.trof.nl) gibt es eine deutsche Spielanleitung (nicht unter „Spielregel“, sondern unter „Downloads“ zu finden). Dort sind auch Bezugsquellen für Atta Ants genannt. *KMW*

ATTA ANTS (The Realm of Fantasy, www.trof.nl) von Richard de Rijs; für zwei bis vier Personen ab 8 Jahren; Spieldauer: ca. 15 bis 45 Minuten; Preis: ca. 12 €.

