



Schaffe, raffe, Hügele baue ...

Seit sieben Jahren bereichern die schottischen Lamont Brüder die Spieleszene jeden Herbst mit einer tierischen Neuerscheinung. Mit den Schafen aus SHEAR PANIC und selbst den Ratten aus HAMELN haben sie dabei eher niedliches Viehzeug in die Welt gesetzt. Beim bisher letzten Opus hält sich der Ei-wie-süß-Faktor in Grenzen. Das liegt einerseits an der Spezies Ameise, andererseits an ihrer Verkörperung im Spiel. Dass es sich bei den kleinen Holzteilchen um Ameisen handelt, ist nur mit viel Vorstellungskraft auszumachen. Das ändert sich, wenn sie ihre Beutepfättchen zum Hügel transportieren. Doch dazu kommen wir später.



Wir tauchen also ein in die Welt der Ameisen. Die sind den lieben langen Tag damit beschäftigt, sich zu vermehren und Beutetiere oder Blätter zum großen Ameisenhügel zu schleppen. Schauplatz ist ein Spielplan, der ... hmm ... ungewöhnlich gestaltet ist. Er sieht aus wie eine wilde Collage aus Blümchentapete, Schmutzbrocken und Schleimschlieren, eingebettet in eine grüne Wiese. Den Hobbygärtner graust's, den Spieler auch.

Bei näherem Hinsehen schlängeln sich durch diese Wildnis zahlreiche Wege, die sich immer wieder kreuzen. Auf den meisten Kreuzungen werden vor Spielbeginn leckere Beutetiere abgelegt, Marienkäfer, Schmetterlinge, Libellen. Oder auch Blätter, mal saftig, mal vertrocknet – alles, wofür sich Ameisen interessieren.

Das Nest bestimmt den Einsatzort

Um Ameisen ins Spiel zu bringen, müssen sie erst mal geboren werden. Dazu werden sie aus dem Vorrat, den jeder Teilnehmer hat, in Nester gesetzt. Bereits vor der Geburt muss die Ameise wissen, wo sie später arbeiten wird, denn für jede Geländeart ist ein eigenes Nest vorgesehen. Wer im Blümchenwiesennest zur Welt kommt, wird anschließend auf einen Pfad in der Blümchenwiese geschickt.

Seitlich versetzt vom Zentrum der Spielfläche liegt ein großer Ameisenhügel. Von hier lassen wir unsere Ameisen ausschwärmen, bauen quasi ein

Streckennetz auf, eine Kette von Ameisen, um die Beute zu erreichen und diese zum Hügel zu bringen. Der Transport ist eine Aktionsmöglichkeit, das Gebären im Nest eine zweite, das Versetzen aus dem Nest auf den Pfad eine dritte. Geplant werden diese Aktionen im privaten Ameisenhügel, den jeder Spieler vor sich liegen hat und wachsen lässt.

Der private Hügel besteht aus Sechsecken, zunächst nur sechs an der Zahl; jedes zeigt ein anderes Symbol und bezeichnet damit eine Aktion. Um sie durchzuführen, stellt man einen ganz gewöhnlichen Pöppel auf das entsprechende Feld. Drei Pöppel hat jeder, also auch drei Aktionen, die er während seines Zuges ausführt.

Den Hügel wachsen zu lassen ist eine vierte Aktion, eine für das Spiel essentielle. Die Ausbauteile sind jeweils zwei Sechsecke groß und werden entweder so angelegt, dass sich die Grundfläche des Hügels vergrößert, oder daraufgelegt, sodass er in die Höhe wächst. Ersteres ist nötig, um dieselbe Aktion mehrfach durchführen zu können, Letzteres, um ihre Wirkung zu steigern.

Genial und einfach

Das System ist so einfach wie genial: Stelle ich einen Pöppel auf ein Nestfeld, das in meinem Ameisenhügel auf der untersten, also Ebene 1 liegt, wird nur eine Ameise im Nest geboren; liegt das Feld auf Ebene 3, kann ich drei Ameisen zur Welt bringen. Entsprechendes gilt für das Versetzen der Ameisen vom Nest auf die Pfade, für das Transportieren der Beutestücke, für den Ausbau meines Ameisen-

hügels. Je höher das Aktionsfeld liegt, desto stärker seine Wirkung.

Ausgebaut werden darf der Hügel nur mit Teilen aus dem persönlichen Vorrat. Dieser wird – durch eine weitere Aktion – aus dem allgemeinen Vorrat aufgefüllt. Das dort bereitliegende Material wurde zu Spielbeginn aus einem Beutel gezogen und wird auch immer wieder aus dem Beutel nachgefüllt, ein Zufallselement (übrigens das einzige im Spiel), das sich aber in Grenzen hält, denn: die Ausbau-



teile werden offen in drei Reihen angeordnet. Jeder sieht, was ihm zur Verfügung stehen wird und hat dabei meist mehrere Alternativen zur Wahl.

Damit sind die Rahmenbedingungen abgesteckt. Jeder versucht seine Ameisen so einzusetzen, dass sie möglichst viele der leckeren Beutetiere einsammeln können. Auf den Pfaden dorthin herrscht ein friedliches Nebeneinander, niemand kann einen Weg für andere blockieren. Anfangs geht es auf der Wiese noch nicht besonders emsig zu, denn die Ameisenhügel sind noch klein, die Aktionsmöglichkeiten beschränkt. Das ändert sich aber allmählich. Und dann gibt's Gerangel um





die Beute, denn gemeinerweise reicht die nicht für alle. Von jeder Sorte ist ein Tier zu wenig im Spiel. Und das bedeutet: Wir müssen zu härteren Mitteln greifen.

I Klau-Kommando

In einem der Nester können wir Soldatenameisen in die Welt und damit dem friedlichen Nebeneinander ein Ende setzen. Denn eine Ameise, die eben noch harmlos auf demselben Pfad herumlungerte, wird plötzlich zum Dieb und klagt der Nachbarin die Beute, wenn der Spieler gerade einen Soldaten im Nest hat. Das kostet nicht mal eine Aktion, den Soldaten allerdings seine Existenz. Doch wir



Ameisenbären kommen, kann ungefähr abschätzen, wann sie eintreffen und was sie dann anrichten werden. Ärgerlich, wenn sie Beutetiere wegfressen, schlimm, wenn sie ein Nest ausräubern und man seinen Ameisennachwuchs nicht rechtzeitig in Sicherheit bringen konnte.

Widmen wir uns nun der Nahrung, die zum großen Hügel auf dem Spielplan transportiert werden konnte. Die Blätter legen wir zunächst vor uns ab. Die Tiere aber – von jeder Sorte darf nur eins erbeutet werden – werden im eigenen Hügel platziert und sind dort einfach nur im Weg. Sie machen ein Aktionsfeld unbrauchbar und können auch nicht mehr überbaut werden. Deshalb ist es wichtig, den Hügel auch in die Breite auszudehnen, um später Ablageflächen zu haben. Die Blätter werden erst beim Spielende weggeräumt. Für sie gibt es ein sechstes Aktionsfeld, das keine Aktion bewirkt, sondern nur als Lager dient. Je höher es im Hügel platziert wird, desto mehr Punkte bringt das darauf abgelegte Blatt. Die erbeuteten Tiere dagegen werden miteinander multipliziert. Beides zusammen entscheidet dann, wer das Spiel gewonnen hat.

ANTICS ist wieder einmal eines dieser wunderbaren Spiele, in denen man während seines Zuges vor dem Dilemma steht, mehr unternehmen zu wollen als man kann.

Zwar erlaubt mir mein Ameisenhügel von Beginn an sämtliche Aktionen, aber auf niedrigstem Niveau. Also gilt es zunächst, ihn auszubauen und aufzustocken, um in einem Zug mehr als nur eine Ameise zu gebären, einzusetzen und Beute transportieren zu lassen. Es dauert mehrere Runden, um sich eine flexible Basis zu schaffen, Zeit, die die Mitspieler nutzen können, um ihr Streckennetz voranzutreiben. Der Ausbau der Ameisenrills vom Hügel zu den Beutestücken erinnert an ein Eisenbahnspiel, in dem von einem gemeinsamen Heimatbahnhof aus Linien zu Rohstofflagern gebaut und die Ressourcen nach Hause transportiert werden. Mehr als vier Schritte sind nie erforderlich, um

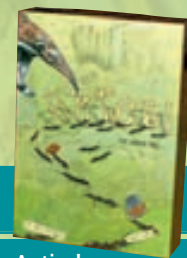
Beutetiere zum Hügel zu bringen. Spätestens im letzten Drittel der Partie werden die Ameisen emsig und beweglich. Wer erkennen muss, dass ihm gerade der letzte Marienkäfer vor der Nase weggeschnappt wurde, kann nur noch seine Soldaten einsetzen, um dem Gegner die Beute wieder abzugewinnen.

Auch wenn der Spielplan es nicht unbedingt erkennen lässt, das Material ist liebevoll gestaltet. Spätestens wenn man der Ameise ein Beutetier oder ein Blatt auf den Rücken steckt, dann stimmt auch wieder der Niedlichkeitsfaktor.



Die Spielanleitung ist – wie von Fragar Games gewohnt – launig geschrieben und mit vielen lustigen Details gespickt. Der Übersetzer hat ganze Arbeit geleistet, die englischen Wortspielereien adäquat ins Deutsche zu übertragen.

Von den sieben Spielen, die die Lamont-Brüder bisher auf den Markt gebracht haben, ist ANTICS für mich das beste. Bedauerlich, dass es derzeit ausverkauft ist, auch bei den auf der Fragar-Homepage genannten deutschen Bezugsquellen. Bisher hat leider auch noch kein Verlag wegen einer Neuauflage angefragt. Zu wünschen wäre es. *KMW*



Titel: Antics!
Verlag: Fragar Games
Autor: The Lamont Brothers
Grafik: Judith Lamont
Spieler: 3–4
Alter: ab ca. 10 Jahren
Dauer: ca. 60 Minuten
Preis: ca. 40 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	9
Christwart Conrad*	7
Stuart W. Dagger	8
Stefan Ducksch**	6

**originelles Logistikspiel
 ** Sehr gelungen: Bau und Funktion der Ameisenhügel. Vor allem zu viert aber zu wenige Optionen, um auf dem verwirrenden Plan alles zu erledigen.*

können ja weitere gebären. Wer seine Krieger weniger aggressiv einsetzen möchte, kann sie den eigenen Ameisen als Geleitschutz mitgeben. Dann können sie auf ihrem Weg nicht mehr bestohlen werden. Dass die Soldaten auch noch die Fähigkeit haben, eine Schlucht zu überbrücken, sei nur der Vollständigkeit halber erwähnt.

Auch der natürliche Feind der Ameise hat es ins Spiel geschafft: der Ameisenbär. Gleich mehrere dieser Spezies verstecken sich im Baumaterial für die Ameisenhügel. Wobei – „verstecken“ trifft es nicht ganz: Man sieht die

