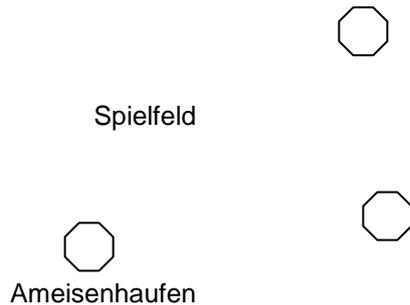


# Kampf der Ameisen

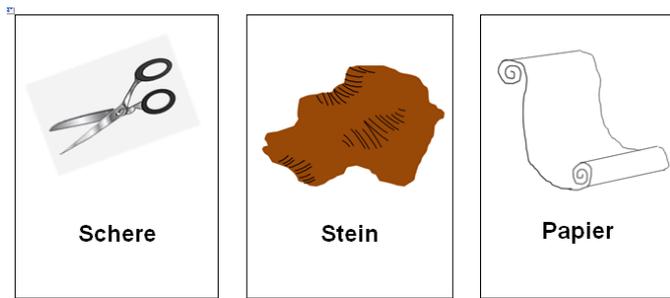
(ein Spiel für Ameisli)

## Spielplan



## Spielpass

Es gibt drei verschiedene Arten von Spielpässen, nämlich solche mit einer Schere, solche mit einem Stein und weder andere auf denen ein Stück Papier abgebildet ist. Schere siegt über Papier, Papier über Stein und Stein über Schere.



## Spielkarten

Die Spielkarten bestehen aus festem Papier.

## Spielzeit

Die Spielzeit wird vor dem Spiel festgelegt, z.B. 12 Minuten.

## Sieger

Sieger ist das Volk, das am meisten Spielkarten erobern konnte.

## Spielform

Gespielt wird in zwei oder mehreren Völkern. Jedes Volk ist durch einen farbigen Bündel gekennzeichnet, der über die Schulter getragen wird. Jedes Volk besitzt einen Ameisenhaufen. Dies ist ein durch ein Plastikband abgegrenztes Feld (Durchmesser ca. 4 m). In jedem Ameisenhaufen befindet sich eine Ameisenkönigin (oder ein Ameisenkönig). Dies ist ein Leiter, der die Vorgänge im Haufen überwacht. Jeder Spieler erhält am Anfang des Spieles einen Spielpass und fünf Spielkarten.

## Ziel

Das Ziel besteht für jedes Volk darin, möglichst viele Spielkarten zu sammeln.

## Spielverlauf

Die Spieler streifen im Wald herum. Wenn sie auf einen Gegner stossen, zeigen sich beide ihre Spielpässe. Nun wird festgestellt, wer der Sieger ist. Der Verlierer gibt dann dem Sieger eine Spielkarte und seinen Spielpass und begibt sich in seinen Ameisenhaufen, wo er auf einen neuen Spielpass wartet. Der Sieger darf die gewonnene Spielkarte behalten und bringt den eroberten Spielpass seiner Königin. Diese gibt den Pass einen ihrer Spieler, der seinen Pass im Spiel verloren hat. Dieser kann nun weiterspielen.

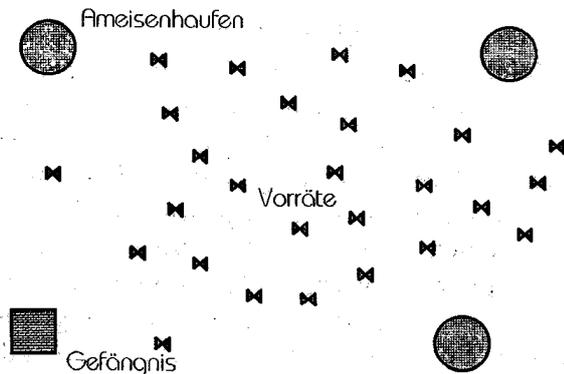
Treffen im Spiel zwei gleiche Spielpässe aufeinander (z.B. zwei Steine), dann werden keine Karten gewechselt.

## Material

- Spielpässe: drei verschiedene Arten, von jeder Art gleich viele, im ganzen so viele Pässe wie Spieler.
- Spielkarten: 5 x so viele Karten wie Spieler
- Bündel
- Plastikband
- evtl. Pfeife für Spielleiter

## Vorräte sammeln (ein Spiel für Ameisli)

### Spielplan



**Ameisenhaufen:** durch Plastikband oder Fähnli abgegrenztes Feld (ca. 4 m Durchmesser)

**Vorräte:** Zwischen den Ameisenhaufen befindet sich das eigentliche Spielfeld, in dem viele Vorräte auf dem Boden verteilt liegen (z.B. bunte Korkzapfen oder Sugus etc.)

**Gefängnis:** Dieses befindet sich ausserhalb des Spielfeldes und wird von einem Aufseher (Leiter) betreut.

### Spielform

Gespielt wird in zwei oder mehreren Völkern, wobei ein Volk aus sechs bis zehn Spielern besteht. Jedes Volk wird in zwei Gruppen, die Sammel- und die Fangameisen, unterteilt. Die Sammelameisen stecken sich einen Spielbändel so in die Hose, dass mind. 2/3 davon heraushängen. Die Fangameisen ziehen den Bändel über die Schulter an. (jedes Volk hat eine eigene Bändelfarbe.) Jedem Volk ist ein eigener Ameisenhaufen zugeeignet.

### Ziel

Das Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Vorräte in den eigenen Ameisenhaufen zu schaffen und zugleich zu verhindern, dass sich die anderen Völker einen grossen Vorrat anlegen können.

### Spielverlauf

Die Sammelameisen haben die Aufgabe, im Vorratsgebiet Vorräte zu suchen und in den Ameisenhaufen zu bringen. Die Fangameisen müssen versuchen, die Sammelameisen daran zu hindern, indem sie diesen den eingesteckten Bändel herausziehen. Gelingt ihnen dies, so muss die gefangene Ameise mit dem Bändel in ihrer Hand ins Gefängnis gehen. Dort bleibt sie so lange, bis sie vom Gefängnisaufseher freigelassen wird. Sie darf sich dann den Bändel wieder einstecken und weiterspielen. Wird die Ameise gefangen, wenn sie schon ein Vorratsstück trägt, muss sie dieses fallen lassen, bevor sie ins Gefängnis geht. Innerhalb des eigenen Ameisenhaufens können die Sammelameisen nicht gefangen werden. Während des Spiel werden die Rollen getauscht: Sammelameisen werden zu Fangameisen und umgekehrt.

### Spielzeit

Das Spiel dauert so lange, bis sich keine Vorräte mehr zwischen den Ameisenhaufen befinden.

### Sieger

Sieger ist das Volk, das am meisten Vorräte sammeln konnte.

### Material

- Bändel, so viele Farben wie Völker
- Plastikband oder Fähnli
- Vorräte
- evtl. Pfeife für den Spielleiter