

1738

Amelie, aufgepasst!

Watch out, Amelia!

Amélie, attention!

Amelie, pas op!

Attenzione Amelia!



¡Atención Amélie!

Amelie, preste atenção!

ありんこアメリー、
きをつけて!

Selecta



Amélie, attention!

Une course de fourmis captivante ...

Genre:	jeu de dé et de mémoire
Joueurs:	2 à 4 enfants à partir de 3 ans
Contenu:	plan de jeu avec «trous de fourmis» perforés, 12 pions de fourmis en bois de quatre couleurs différentes, 24 petites cartes illustrées, 1 dé de couleur, règle du jeu
Auteur:	Michael Rüttinger
Illustrations:	Heidemarie Rüttinger

Préparation de jeu

Chaque joueur reçoit trois pions de fourmis d'une même couleur. Le plan de jeu avec les «trous de fourmis» prédécoupés est posé sur la partie inférieure de la boîte. Chaque joueur peut mettre une fourmi sur **la case départ** pour commencer le jeu. Les 24 cartes bien mélangées et retournées sont placées de manière à former un rectangle de 6 x 4 cartes. Le plus jeune joueur commence.



La case de départ

But du jeu

Il s'agit d'arriver au but avec ses trois fourmis en parcourant un chemin de 24 cases. En cours de route, des «dangers» guettent les fourmis et parfois une fourmi disparaît dans un des «trous de fourmilière». Celle-ci n'arrive évidemment pas au but.

Déroulement du jeu

Chaque joueur lance le dé de couleur à tour de rôle. Puis il avance un pion sur la prochaine case ayant la couleur obtenue au dé.

Remarque: Les «fraises» dessinées représentent des cases rouges, les autres couleurs sont imprimées en cercles. Au début, chaque joueur ne dispose que d'un pion. Toutefois, si un joueur obtient «rouge», il peut mettre son deuxième ou son troisième pion sur la case départ, puisque la case départ, une fraise, est également rouge. On ne peut jamais reculer. Plusieurs pions peuvent se retrouver sur une même case, car on n'éjecte pas les adversaires.

Que se passe-t-il, lorsqu'on a avancé son pion de fourmi?

Première possibilité:

On arrive avec son pion sur une case n'ayant pas de «trou» à côté.

Dans ce cas, le joueur peut retourner une carte. Lui-même et les autres joueurs peuvent voir la carte en question. On sait alors, si cette carte est une «**carte danger**» 😞 ou s'il s'agit d'une carte où «**tout est en ordre**» 😊. Il faut alors bien mémoriser! La carte est tout de suite retournée de nouveau et remise à sa place.

Deuxième possibilité:

On arrive avec son pion sur une case, à côté de laquelle se trouve un «trou».

Dans ce cas aussi, une carte doit être retournée.

S'il s'agit d'une **carte avec «tout est en ordre»**, on a eu de la chance et le pion reste sur sa case à côté du trou.

Si par contre, il s'agit d'une «**carte danger**» la fourmi disparaît vite dans sa «fourmilière». Cela veut dire que le pion est mis dans le trou, **la tête en avant**, et tombe dans la partie inférieure de la boîte. Le joueur perd ce pion.

Dans les **deux cas**, la carte en question est retirée du jeu et mise le côté.

Important:

Lorsqu'il ne reste plus que 5 cartes, la totalité des 24 cartes est mélangées et placée de nouveau, comme au début de la partie.

C'est ainsi que les joueurs emmènent leurs pions au but ou les perdent, parce que les fourmis ont disparu dans leur «fourmilière». Le joueur ayant emmené tous ses pions au but ou ayant perdu, ne prend plus part au jeu, mais regarde seulement les autres jouer.

Fin de la partie

Le jeu est terminé lorsque plus aucun joueur ne possède de pion qu'il pourrait emmener au but. C'est le cas lorsque tous les pions ont, soit atteint le but, soit disparu dans les trous. Celui qui a emmené le plus de pions au but, a gagné.

Variante pour un jeu plus court:

On parcourt seulement 18 cases, c'est à dire que l'on s'arrête à l'avant dernière fraise, au lieu d'aller jusqu'au bout.

Et maintenant, en avant les fourmis!

Amelie, aufgepasst!

Auf zum Ameisenlauf ...

- Spielart:** Farbwürfelspiel mit Memo-Effekt
Spieler: 2 – 4 Kinder ab 3 Jahre
Inhalt: Spielplan mit gestanzten „Ameisenlöchern“,
4 x 3 Ameisenfiguren aus Holz in vier Farben,
24 Bildkärtchen, Farbwürfel,
Spielanleitung
Autor: Michael Rüttinger
Illustrationen: Heidemarie Rüttinger

Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt drei Ameisen-Figuren in einer Farbe. Der Spielplan mit den vorgestanzten „Ameisenlöchern“ wird auf das Schachtel-Unterteil aufgelegt. Jeder Spieler darf zum Start eine Ameise auf das **Startfeld** stellen. Die 24 Kärtchen werden gut gemischt und verdeckt in einem Rechteck von 6 x 4 Kärtchen aufgelegt. Der Jüngste darf beginnen.



Startfeld

Ziel des Spieles

Es geht darum, seine drei Ameisen auf dem Pfad aus 24 Feldern vom Start zum Ziel zu bringen. Doch unterwegs lauern „Gefahren“, und wenn es zu gefährlich wird, verschwindet schon mal eine Ameise durch eines der Löcher in den „Ameisenhaufen“. Dann kommt sie natürlich nicht ans Ziel.

Spielverlauf

Jeder Spieler hat **einen** Wurf mit dem Farbwürfel. Danach zieht er mit einer Figur, die im Spiel ist, zum **nächsten** Farbfeld, das der gewürfelten Farbe entspricht.

Hinweis: Die gezeichneten „Erdbeeren“ sind die roten Felder, die übrigen Farben sind als Kreise eingedruckt.

Zu Beginn hat jeder Spieler nur eine Figur im Spiel.

Doch wer „**Rot**“ würfelt, kann sich auch dafür entscheiden, seine zweite bzw. dritte Figur auf das Startfeld zu bringen, denn das Startfeld, eine Erdbeere, ist ebenfalls rot. Rückwärts darf man **nicht** ziehen. Auf einem Feld dürfen mehrere Figuren zum Stehen kommen, denn geworfen wird nicht.

Was passiert, wenn man mit einer Ameisen-Figur gezogen ist?

1. Möglichkeit:

Man landet mit einer Figur auf einem Feld, neben dem **kein** „Loch“ ist.

In diesem Fall darf der betreffende Spieler **ein** Kärtchen aufdecken. Er selbst und alle anderen Spieler dürfen das Kärtchen sehen. Man weiß dann, ob dieses Kärtchen ein „Gefahren-Kärtchen“ 😞 ist, oder ob es ein Kärtchen ist, bei dem „alles o.K.“ 😊 ist. Gut merken! Das Kärtchen wird nach dem Aufdecken sofort wieder umgedreht und an seinen Platz zurückgelegt.

2. Möglichkeit:

Man landet mit seiner Figur auf einem Feld, neben dem ein „Loch“ ist.

Auch in diesem Fall **muss** man ein Kärtchen aufdecken.

Wenn es ein **Kärtchen mit „alles o.K.“** ist, hat man Glück gehabt und die Figur bleibt neben dem Loch stehen.

Wenn es dagegen ein „Gefahren-Kärtchen“ ist, dann „verschwindet die Ameise schnell in ihrem Bau.“ Das heißt: Die Figur wird – **mit dem Kopf voran** – ins Loch gesteckt und fällt in das Schachtel-Unterteil. Sie ist für den Spieler verloren.

In **beiden Fällen** wird das betreffende Kärtchen aus dem Spiel genommen und auf die Seite gelegt.

Wichtig:

Wenn **nur noch 5 Kärtchen** liegen, werden wieder alle 24 Kärtchen gemischt und wie zu Beginn aufgelegt.

So bringen die Spieler nach und nach ihre Figuren ins Ziel oder verlieren Ameisen, weil diese im „Ameisenhaufen“ verschwunden sind. Wer alle Figuren im Ziel oder verloren hat, spielt nicht mehr mit, sondern schaut nur noch den anderen zu.

Ende des Spieles

Das Spiel ist zu Ende, wenn kein Spieler mehr eine Figur hat, die er ins Ziel bringen kann. Das ist dann der Fall, wenn alle Figuren im Ziel oder in den Löchern verschwunden sind. Wer dann die meisten Figuren ins Ziel brachte, hat gewonnen.

Variante für ein kürzeres Spiel:

Man spielt nicht bis zur letzten Erdbeere, sondern nur bis zur vorletzten, also nur 18 Felder.

Und nun „auf zum Ameisenlauf“!