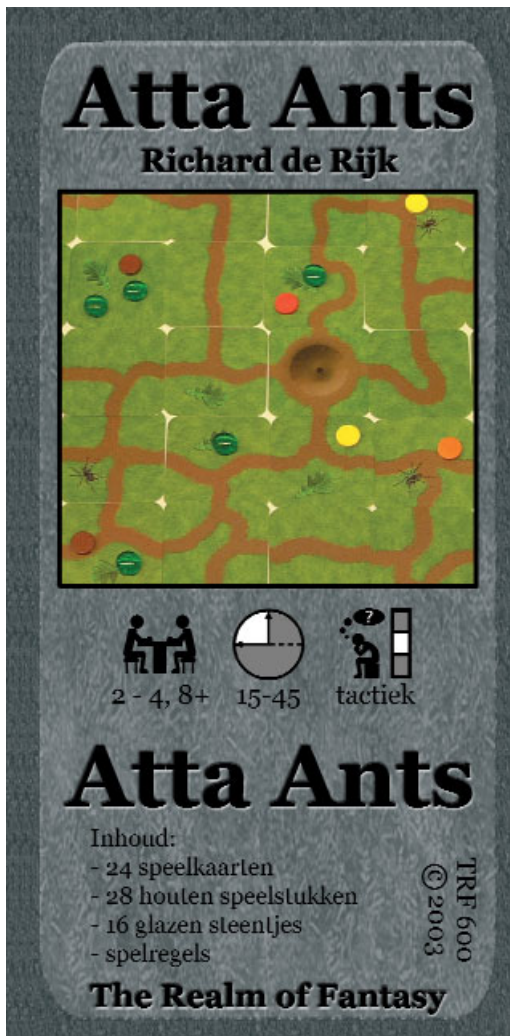




Introductie

Atta is de Latijnse naam voor de stammen mieren die blaadjes verzamelen. Sommige stammen van Atta mieren bestaan uit miljoenen mieren en het nest kan meerdere kubieke meters groot worden. Atta mieren zijn altijd op zoek naar bladeren om het nest mee te bouwen. Ze vormen paden, soms wel tweehonderd meter lang, zodat ze snel stukjes blad naar het nest kunnen brengen.

Opzet van het spel

Elke speler stelt een groep van Atta mieren voor die zo snel mogelijk stukjes blad probeert te verzamelen, daarbij gehinderd door de andere spelers en de spinnen. Mieren kunnen stukjes blad van elkaar afpakken en spinnen kunnen mieren opeten. Er komt een nieuwe mier in het nest voor elk stukje blad dat daar heen gebracht wordt. Elke ronde wordt het speelveld groter doordat er een kaartje wordt aangelegd.

Doel van het spel

Elke speler begint met twee mieren in het nest en probeert d.m.v. het binnen halen van stukjes blad als eerste al zijn mieren in het spel te krijgen.

Spelvoorbereiding

Elke speler kiest een kleur mieren (kleine houten schijfjes in de kleuren rood, geel, oranje of bruin) om mee te spelen en legt die voor zich op tafel. Het kaartje met de afbeelding van het nest wordt in het midden van de tafel gelegd. De overige kaartjes worden geschud en met de afbeelding naar beneden in een stapeltje neergelegd.

De oudste speler begint, dit is de startspeler.

De startspeler legt nu de acht bovenste kaartjes van de stapel willekeurig rondom het nest en wel zodanig dat de kaartjes aansluiten: gras tegen gras en/of paadjes sluitend aan paadjes.

Elke speler zet twee van zijn mieren in het nest. De startspeler legt vervolgens twee stukjes blad (groene steentjes) op elk kaartje met een blaadje en een spin (zwart houten schijfje) op elk kaartje met een spin (zie afbeelding 1).

Hij legt het stapeltje kaartjes voor zich neer en begint de eerste spelronde.



afb. 1

De spelronde

1) Nieuw kaartje aanleggen

De startspeler pakt het bovenste kaartje van de stapel en legt die op een willekeurige plaats aan de al geplaatste kaartjes. Dit mag op een willekeurige plaats, zolang het kaartje aansluitend is. Als er een blaadje op het nieuwe kaartje staat, worden er twee stukjes blad op het kaartje gelegd. Als er een spin op het kaartje staat, wordt er een spin op het kaartje gezet.

2) Mieren verplaatsen

De startspeler mag nu een of meerdere van zijn mieren verplaatsen of passen, gevolgd door zijn linkerspeler die een of meerdere mieren mag verplaatsen en zo door tot iedereen mieren heeft verplaatst of heeft gepast. Mieren kunnen niet diagonaal lopen en niet over een kaartje waar een speelstuk van een spin op staat. Zolang een mier een paadje volgt, mag hij één of twee kaartjes lopen. In alle andere gevallen mag de mier slechts één kaartje lopen (zie afbeelding 2).

Alle mieren kunnen tijdens hun beweging een blad oppakken, neerleggen, afpakken en van eigen mieren overnemen.

Elke mier kan één stukje blad dragen.

HET NEST

Zodra een mier met een stukje blad het nestkaartje op loopt, stopt zijn beweging en wordt het stukje blad meteen omgeruild voor een nieuwe mier van zijn kleur. Deze nieuwe mier mag de volgende beurt pas gaan lopen.

Er mogen altijd maximaal TWEE mieren van

dezelfde kleur op het nestkaartje staan.

Het kaartje met het nest telt voor het verplaatsen van mieren als een kruising.

Als een speler aan het begin van zijn beurt mieren in het nest heeft staan, moeten deze het nest uit (van het nestkaartje af) en mogen ze niet dezelfde beurt terug het nest in. Mieren die buiten het nest stonden, mogen wel het nest in.

3) Spinnen verplaatsen

Nadat alle spelers hun mieren hebben verplaatst of gepast, verplaatst de startspeler de spinnen.

Spinnen kunnen niet diagonaal lopen, mogen nooit door het nest heen lopen - het nest is een veilige plek voor mieren - en lopen niet als alle mieren in het spel in het nest staan.

Er mogen meerdere spinnen op één kaartje staan.

Elke spin loopt via zijn kortste route één kaartje naar het kaartje waar de meeste mieren op staan, het nest niet meegeteld (zie afbeelding 3).

Als er meerdere kaartjes zijn met de meeste mieren, dan loopt elke spin naar zijn dichtstbijzijnde. Is er op meerdere manieren een

kortste weg, dan kiest de startspeler welke route de spin neemt. Nadat alle spinnen zijn verplaatst, worden alle mieren die bij een spin op hetzelfde kaartje staan uit het spel genomen en aan de spelers terug gegeven. De stukjes blad die deze mieren eventueel droegen, blijven op het kaartje liggen. De startspeler geeft het stapeltje kaartjes aan zijn linkerspeler. Deze is nu de nieuwe startspeler en er begint een nieuwe ronde.

Einde van het spel

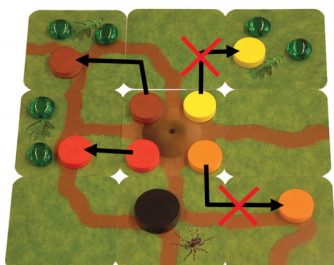
Er zijn twee manieren om het spel te winnen:

- de speler die aan het einde van een ronde zes mieren in het spel heeft wint, óf
- als het laatste kaartje aangelegd is, wint aan het eind van de ronde de speler met de meeste mieren in het spel.

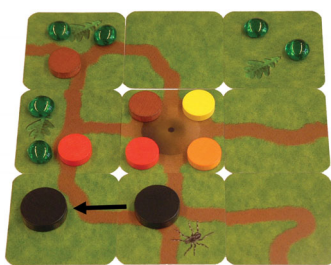
Als alle mieren van een speler uit het spel zijn genomen, heeft deze speler verloren en speelt niet meer mee.

zie voor meer info www.trof.nl

van dezelfde auteur:



afb. 2



afb. 3