

111 HORMIGAS

El emocionante juego de ordenar de Steffen Benndorf
para 2-5 jugadores a partir de 8 años.

COMPONENTES DEL JUEGO

110 cartas numeradas del 2 al 111.



31 x
verdes



22 x
azules



53 x
negras



4 x
rojas



Dorso

OBJETIVO DEL JUEGO

Trataréis de ordenar vuestra mano de cartas en orden ascendente o descendente lo más rápido posible. Las reglas del juego son muy sencillas: Elegir y añadir una carta a tu mano y descartar otra carta que ya tuvierais. Quien consiga las mejores secuencias en orden obtendrá más puntos y ganará la partida.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Baraja todas las cartas concienzudamente y reparte 12 a cada uno boca abajo.

IMPORTANTE: ¡Cuando recojas las cartas que te han repartido no puedes ordenarlas! Colócalas en forma de abanico en las manos ¡pero no cambies su orden!

De las cartas restantes, pon 3 cartas boca abajo en el centro de la mesa. Con el resto, forma una pila de la cual poder robar y colócala junto a esas 3. Antes de que el juego empiece, deberíais pensar en si queréis ordenar las cartas en orden ascendente o descendente. Comienza la persona más joven de la partida.

CÓMO SE JUEGA

Cuando os toque, intercambiaréis 1 carta de vuestra mano por una de las 3 que están disponibles en el centro de la mesa. Durante vuestro turno, elegid una carta de esas 3 del centro de la mesa. Las cartas pueden estar boca arriba o boca abajo.

La carta que has robado del centro la añades a tu mano en la posición que quieras, pero recuerda que no puedes ordenar el resto de tus cartas de la mano. Una vez añadida la carta a tu mano, coloca boca arriba en el centro de la mesa la carta que está inmediatamente a la izquierda o a la derecha de la que acabas de añadir.

EJEMPLO: Harry decide que no quiere el "85" que está boca arriba. ❶ Así que elige una de las otras dos que están boca abajo. ❷ Ha obtenido un "32" y lo coloca entre su "27" y "83". Ahora, tiene que descartarse del "27" o del "83". ❸ Se descarta por tanto del "83" para formar así una secuencia ascendente de 5 cartas (13, 27, 32, 35, 43).



IMPORTANTE: Si pones la carta a la derecha o a la izquierda del todo, también puedes elegir para descartar la carta exterior del lado opuesto de tu mano. Siempre tendrás 2 cartas entre las que elegir.

Si antes de elegir una carta en tu turno ya hubiera 3 cartas boca arriba en el centro de la mesa, puedes descartar estas 3 cartas colocándolas en una pila de descartes. Tras descartarlas, vuelve a poner 3 cartas boca abajo de la pila de robo y realiza tu turno de manera habitual.

El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj hasta que alguien tiene una mano completamente ordenada de manera ascendente o descendente después de terminar su turno. Los espacios entre números no importan mientras que estén ordenados. Tras esto, la ronda habrá terminado.

PUNTUANDO UNA RONDA

Quien terminó la ronda mostrará su mano de cartas y el resto comprobará si el orden es correcto. Si todas las cartas de su mano están ordenadas correctamente, recibirá tantos puntos como símbolos del Joker haya en las cartas. Además, recibirá 5 puntos extra por terminar esa ronda.

IMPORTANTE: ¡Si hubiera algún error en la secuencia de cartas no recibirá ningún punto! Aun así, la ronda habría acabado.

El resto recibirá puntos según los símbolos del Joker que tengan en su secuencia correcta más larga o en la que más puntos puedan obtener. La secuencia de cartas ordenadas no necesariamente tiene que empezar con la carta más a la izquierda o a la derecha.

EJEMPLO: La secuencia correcta más larga de cartas de este ejemplo comienza con el número 13 y acaba con el 86. ❶ La puntuación sería de 17 puntos (1+2+2+3+1+4+1+2+1=17). ❷ La secuencia de cartas del 52 al 105 solo otorgaría 6 puntos (2+1+3=6).



Anotad vuestras puntuaciones de la ronda. Preparad la siguiente ronda igual que en la **preparación del juego**, pero esta vez comenzará a jugar quien esté sentado a la izquierda de quien empezó la ronda anterior.

FINAL DEL JUEGO

111 Hormigas se juega durante un número indeterminado de rondas. Tan pronto como alguien llegue a 60 puntos, el juego habrá terminado. Quien tenga más puntos habrá ganado la partida. En el caso de un empate, se compararán las puntuaciones de las personas empatadas en la última ronda y la mayor puntuación entre ellas obtendrá la victoria.

Como alternativa, también podéis jugar un número fijo de rondas como, por ejemplo, tantas rondas como personas en la partida.

VARIANTES

- Si la partida con 12 cartas es demasiado fácil, evidentemente podéis jugar con más cartas en la mano.
- Si hay personas más acostumbradas a jugar que otras, podéis compensar esa diferencia de nivel teniendo diferentes números de cartas en la mano. Si tienen poca experiencia, pueden jugar con 12 cartas en la mano. Si tienen algo de experiencia con 13 cartas. Si ya tienen mucha experiencia con 14.

Autor del juego: Steffen Benndorf · **Ilustraciones:** Denis Martynets
Maquetación: Christine Conrad · **Redacción del reglamento:** Elise Gielen
Jefe del proyecto: Jonny de Vries

Traducción al español: Llama Dice · **Maquetación:** Vitamina Disseny



©2021 Ed. en español SD Games
c/Montsià 9-11 P.I. Can Bernades
08130 Sta. Perpètua de Mogoda
Barcelona, España
info@playsdgames.com - www.playsdgames.com

©2020 White Goblin Games
Noorderkijl 33 · 9571 AR Ze
Exloërmond · Nederland
www.whitegoblingames.com

