

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

4243



Herkules Ameise

Hercules the Ant • La cité des fourmis • Wie helpt Hercules?
¡Todas a una, Hormigojuna! • Formicopoli



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2008

Herkules Ameise

Ein kooperatives Sammelspiel für 1 - 4 starke Ameisen von 6 - 99 Jahren.
Mit einer Wettbewerbsvariante für 2 - 4 Ameisenfreunde.

Spielidee: Michael und Hermann Huber

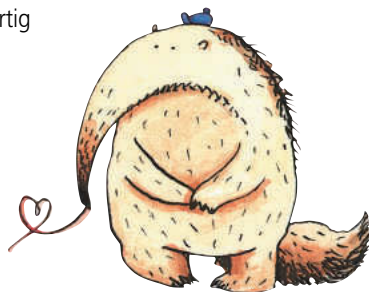
Illustration: Ina Hattenhauer

Spieldauer: ca. 20 Minuten

„Beeilung!“, ruft Herkules Ameise seinen Ameisenfreunden zu. „Der Ameisenhügel muss fertig sein, bevor Anton Ameisenbär hier ankommt.“ Und schon nimmt er zwei Äste auf einmal und gibt sie an die nächste Ameise weiter. Doch das Stampfen von Anton Ameisenbär ist bereits zu hören und allen ist klar, dass sie nur rechtzeitig fertig werden, wenn sie jetzt alle zusammenarbeiten! Hilfst du den Ameisen ihren Hügel fertig zu bauen?

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 1 Anton Ameisenbär
- 19 Ameisen
(15 weiße, 1 rote, 1 gelbe, 1 grüne und 1 blaue Ameise)
- 19 Äste (aus Holz)
- 9 Wegekarten
- 6 ovale Ameisenhügelkarten (in sechs Größen)
- 34 Futterplättchen (mit ein, zwei oder drei Süßigkeiten)
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung



Spielidee

Ihr seid Ameisen, die einen Ameisenhügel bauen. Allerdings müsst ihr euch beeilen, denn Anton Ameisenbär ist schon auf dem Weg und nur ein fertiger Ameisenhügel schützt euch vor seinem langen Rüssel.

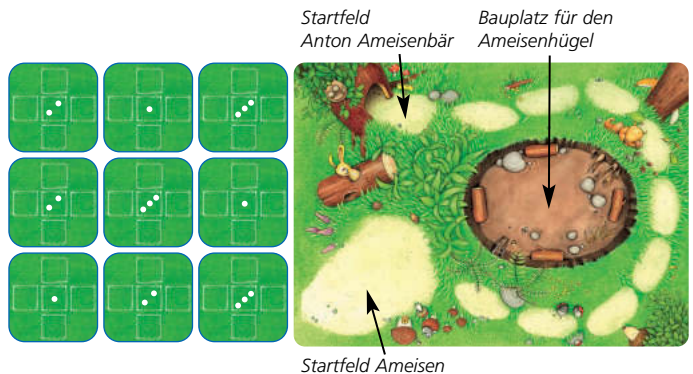
Der Bau des Ameisenhügels ist aber gar nicht so einfach. Dazu müsst ihr erst einmal die Wegekarten umdrehen, denn auf der Rückseite findet ihr Äste, die ihr einsammeln und zum Bauplatz bringen müsst. Das geht aber nur gemeinsam, denn die Äste können erst dann transportiert werden, wenn eine durchgehende Ameisenstraße zu ihnen hin führt. Hinzu kommt, dass die Äste so verstreut liegen, dass man die Ameisenstraße immer wieder verändern muss, um sie einsammeln zu können. Ziel des Spieles ist es den Ameisenhügel fertig zu stellen, bevor Anton Ameise ihn erreicht.

Ziel: Ameisenhügel fertig, bevor Ameisenbär ankommt

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Mischt die neun Wegekarten und legt sie beliebig und mit der dunkelgrünen Seite nach oben zu einem Quadrat (3 x 3) an der Spielplanseite mit der Abbildung des Startfeldes der Ameisen aus. Stellt Anton Ameisenbär und die 15 weißen Ameisen jeweils auf ihre Startfelder.

Spielplan in Tischmitte, Wegekarten mischen und auslegen, Ameisenbär und weiße Ameisen auf Startfelder



Äste, Würfel und Ameisenhügelkarten bereithalten

Legt die Äste, die Ameisenhügelkarten und den Würfel neben den Spielplan.

Die vier farbigen Ameisen und die Futterplättchen kommen zurück in die Schachtel. Sie werden erst in der Wettbewerbsvariante benötigt.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der stärkste Spieler beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler und würfelt.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- **Anton Ameisenbär?**

O je! Anton Ameisenbär rückt ein Feld in Pfeilrichtung weiter. Ihr müsst mit dem Ameisenhügel fertig sein, bevor Anton das Startfeld erreicht!



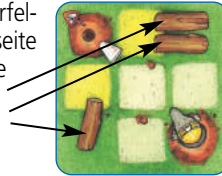
- **Ein, zwei oder drei Punkte?**

Jetzt kannst du eine von zwei Möglichkeiten wählen:

- a) **Eine Wegekarte erkunden:**

Drehe eine Wegekarte der gewürfelten Punktzahl um. Auf der Rückseite sind Lauffelder und oft auch Äste abgebildet.

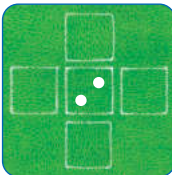
Lege auf jeden abgebildeten Ast einen Ast aus Holz.



Gibt es keine Wegekarte mit der gewürfelten Punktzahl mehr, kannst du diese Möglichkeit nicht wählen, sondern musst Ameisen bewegen.

- b) **Ameisen bewegen:**

Nimm die entsprechende Anzahl Ameisen (1 bis 3) vom Startfeld und setze sie auf freie Lauffelder der Wegekarten. Bedenke dabei, dass die Ameisenbe vom Startfeld aus durchgehend bis zu einem Feld (gelb gekennzeichnet) mit einem oder zwei Holzästen führen soll. Später im Spiel könnt ihr auch Ameisen aus der Ameisenstraße versetzen, um ihre Richtung zu ändern. Wenn du möchtest, kannst du auch weniger als die gewürfelte Anzahl Ameisen versetzen.



Beide Seiten einer Wegekarte zeigen fünf Felder, die von einer Ameise betreten werden dürfen.



Auch die fünf Teller dieser Karte sind Felder.

würfeln

Ameisenbär =
Ameisenbär ein Feld
weiter setzen

Punkte =

Wegekarte umdrehen,
eventuell Äste legen
oder

Ameisen auf freie Felder
versetzen

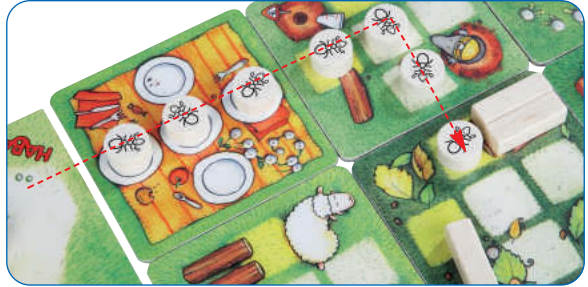
Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

nächster Spieler

durchgehende
Ameisenstraße vom
Startfeld zum gelbem
Astfeld =
Äste einsammeln

Äste einsammeln:

Wenn ihr eine Ameisenstraße durchgehend bis zu einem gelben Astfeld gebildet habt, dürft ihr den Ast oder die Äste von dort nehmen und auf den Spielplan legen.



Die Ameisenstraße ist vom Startfeld bis zum gelben Feld durchgehend. Die beiden Äste dürfen genommen werden.



In der Ameisenstraße fehlt eine Ameise und ist deshalb nicht durchgehend. Die beiden Äste dürfen nicht genommen werden.

Ameisenhügel mit
eingesammelten
Ästen bauen

Der Ameisenhügel

Der Ameisenhügel besteht aus Ästen und aufgeschichteten Ameisenhügelkarten. So baut ihr ihn:

- Legt die ersten vier Äste auf die entsprechenden Abbildungen des Spielplans.
- Auf diese vier Äste wird dann die größte Ameisenhügelkarte gelegt. Die nächsten vier Äste, die ihr einsammelt, werden nun auf dieser Karte abgelegt.
- Darauf kommt dann die zweitgrößte Ameisenhügelkarte, auf der wiederum die neuen Äste abgelegt werden, und so geht es weiter bis zur letzten und kleinsten Ameisenhügelkarte.

Der Ameisenhügel ist fertig, wenn keine Ameisenhügelkarte mehr übrig ist. Jetzt habt ihr einen sechsstöckigen Ameisenhügel gebaut. (Dazu benötigt ihr 17 der 19 Äste.)

Spielende

Das Spiel endet, wenn ...

- ihr den Ameisenhügel fertig gebaut habt und somit gemeinsam das Spiel gewinnt,

oder ...

- Anton Ameisenbär auf dem Ameisen-Startfeld ankommt, bevor der Ameisenhügel fertig ist. In diesem Fall habt ihr gemeinsam das Spiel verloren.

Wettbewerbsvariante für 2 bis 4 Spieler

Es gelten die Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen:

Spielvorbereitung

- Mischt und legt die 34 Futterplättchen verdeckt neben den Spielplan.
- Jeder Spieler sucht sich eine der vier farbigen Ameisen aus und stellt sie zu den anderen Ameisen auf das Ameisen-Startfeld.

Spielablauf

- Bei „Ameisen bewegen“ dürfen farbige und/oder weiße Ameisen versetzt werden.
- Man darf auch die farbigen Ameisen der Mitspieler versetzen.
- Wenn ein Spieler Äste einsammelt, kontrolliert ihr, ob in der Ameisenstraße, die vom Startfeld auf direktem Weg zum gelben Astfeld führt, eine oder mehrere farbige Ameisen stehen; denn die Spieler dieser Ameisen dürfen sich zur Belohnung ein Futterplättchen nehmen und verdeckt vor sich legen.
- Es darf als Belohnung immer nur ein Futterplättchen genommen werden, auch wenn auf dem Astfeld, zu dem die Ameisenstraße führt, zwei Äste liegen.

Spielende

Ist Anton Ameisenbär auf dem Ameisen-Startplatz angekommen, bevor der Ameisenhügel fertig ist, haben alle Spieler verloren. Ist der Ameisenhügel aber rechtzeitig fertig geworden, wird es spannend:

Alle decken ihre gesammelten Futterplättchen auf und zählen die Süßigkeiten. Der Spieler mit den meisten Süßigkeiten war der fleißigste Helfer und gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Futterplättchen. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

Spielende:

Ameisenhügel fertig = gewonnen

oder

Ameisenbär auf Startfeld angekommen = verloren



Die Autoren:

Hermann Huber, geboren 1953, ist Versicherungsmathematiker und entwirft seit 1993 in seiner Freizeit Spiele. Gut ein Dutzend davon wurde veröffentlicht. Hermann Huber lebt mit seiner Frau Helga, Tochter Hanna und Sohn Michael in Wien. *Herkules Ameise* ist nach *Sambesi* und *Susi Spinne* (gemeinsam mit Helga Huber) sein drittes HABA-Spiel.

Michael Huber, geboren 1991, liebt Sport, Jonglieren, Computer und Modellflieger. Er steckt voller Erfindungsgeist - soweit ihm die Schule dafür Zeit lässt! Im Urlaub hat er gemeinsam mit seinem Vater das Kinderspiel *Herkules Ameise* entwickelt.

Die Illustratorin:



Ina Hattenhauer, Weimarer Illustratorin, geboren 1982 in Berlin, ist zwar älter als eine durchschnittliche Ameise und viel, viel größer, kann aber nicht das Zehnfache ihres Körpergewichtes heben. Würde sie aber gern, denn dann könnte sie ein Nashorn durch die Gegend tragen oder einen Bären. Aber weil das bestimmt bald langweilig werden würde, schnappt sie sich lieber Stift und Pinsel und zeichnet bärenstarke Ameisen.

Für meine Lieben, die mir ganz viel Kraft geben!

Herkules the Ant

A co-operative collecting game for 1-4 strong ants ages 6-99.
Includes game variation for 2-4 ant friends.

Authors: Michael and Hermann Huber
Illustrations: Ina Hattenhauer
Length of the game: approx. 20 minutes

“Hurry up!” says ant Hercules as he urges his friends on, “the anthill has to be finished before Anthony the anteater comes by”. Then he rushes to carry two twigs at a time passing them on to the next ant. The stomping of Anthony the anteater however can already be heard and everybody knows that they will only finish in time if they all co-operate! Will you help to finish the anthill?

Contents

- Game board
- Anthony, the anteater
- 19 ants
(15 white, 1 red, 1 yellow, 1 green and 1 blue)
- 19 twigs
- 9 path cards
- 6 oval anthill cards (in six different sizes)
- 34 food tiles (showing one, two or three tasty morsels)
- a die
- Set of game instructions



*aim: finish anthill before
anteater arrives*

*game board in center of
table, shuffle and place
path cards, anteater and
white ants on starting
squares*

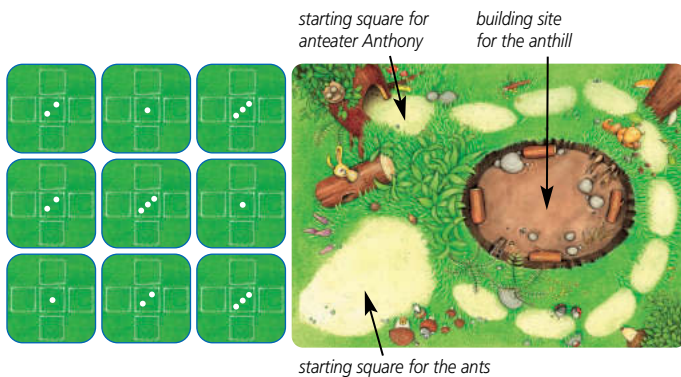
*get twigs, die and anthill
cards ready*

Game idea

You are ants building an anthill. You have to be quick though, as Anthony the anteater is already on his way and only a finished anthill will keep you safe from his long trunk. The construction of the anthill, however, is not so easy, as first you have to locate the twigs on the back of the path cards by flipping them over. Then the twigs have to be collected and brought to the building site. This has to be done by teamwork, as the twigs can only be transported if a continuous line of ants leads up to them. What's more the twigs lie all scattered about, so the column of ants has to be re-grouped continuously to be able to reach the twigs. The aim of the game is to finish the anthill before Anthony the anteater reaches it.

Preparation of the Game

Place the game board in the center of the table. Shuffle the nine path cards and arrange them randomly in a square (3x3), with the dark green side showing up, next to the side of the game board with the starting square for the ants. Place Anthony the anteater and the 15 white ants on their respective starting squares.



Place the twigs, the anthill cards and the die next to the game board.

The four colored ants and the food tiles are returned to the game box. They will be needed for the competition variation.

How to Play

Play in a clockwise direction. The strongest player starts. If you can not agree, the oldest player starts and rolls the die.

On the die appears:

- **Anthony the anteater?**

Oh dear! Anthony follows the arrow and moves one square towards the starting square of the ants. You have to finish the anthill before Anthony reaches that square!

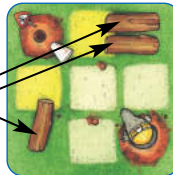


- **One, two or three dots?**

Now you have two options. You can:

- a) **investigate a path card:**

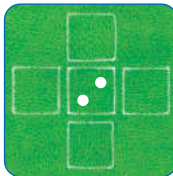
Turn around a path card with the same number of dots. On the back are squares and also often twigs. Place a wooden twig on each twig shown on the card.



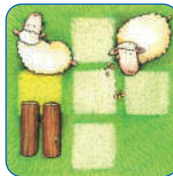
If there is no path card left with the same number of dots as on the die you don't have any option but move ants.

- b) **moving ants:**

Take the corresponding number of ants (1 to 3) from the starting square and place them on free squares of the path cards. Bear in mind that the column of ants has to lead continuously from the starting square up to a square with one or two twigs (marked yellow). Later during the game you can move ants from the column in order to change the direction of the column. You don't have to place the total number of ants as dots on the die.



Both sides of the path cards show five squares where you can place ants.



The five plates of this card also count as squares.

Then it's the turn of the next player to roll the die.

roll die

anteater=move anteater

dots =

turn around path card,

place twigs or

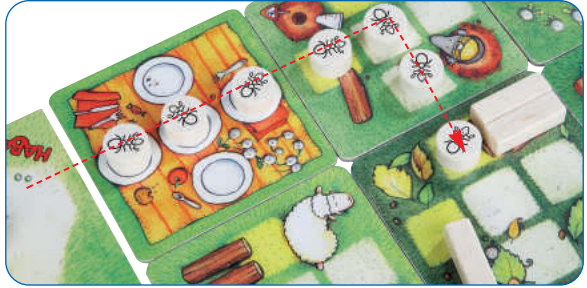
ants on empty squares

next player

*continuous
column of ants from start-
ing square to square
with twigs = collect twigs*

Collecting ants:

As soon as a continuous line of ants leads up to a yellow square with twigs, take the twig(s) there and place it on the game board.



As there is a continuous line of ants from the starting square to the yellow square, you can take both twigs.



As there is one ant missing and the line is therefore not continuous, the two twigs can not be taken.

*build anthill with col-
lected branches*

The anthill

The anthill consists of twigs and piled up anthill cards. Here is how it is constructed:

- Place the first four twigs on the corresponding illustrations of the game board.
- Then place the biggest anthill card on top of these twigs. The following four twigs you collect are then placed on this card.
- On top of those you place the second biggest anthill card, where you then place the new twigs you collect. This continues until the last and smallest anthill card has been placed.

The anthill is finished when no anthill card is left. Now you have built a six-story anthill. (You will need 17 of the 19 twigs).

End of the Game

The game ends as soon as ...

- you finished the anthill thus winning the game together,

or

- Anteater Anthony reaches the starting square of the ants before the anthill is finished. In this case you all lose.

Competition variation for 2 to 4 players

The rules of the basic game apply, except for the following changes:

Preparation of the Game

- Shuffle the 36 food tiles and place them face down next to the game board.
- Each player takes one of the colored ants and places them next to the other ants on the starting square for the ants.

How to Play

- When it comes to "moving ants" you can change the place of colored and/or white ants.
- You can also move the colored ants of the other players.
- When it comes to "collecting twigs" check to see if there are one or more colored ants in a continuous column from the starting square to the square with the twig(s), as the player(s) in question may take a food tile as a reward and place it face down in front of them.
- A player gets a maximum of one food tile even if there are two twigs on the square to where the column of ants leads.

End of the Game

If Anthony reaches the starting square of the ants before the anthill has been finished, all the players lose.

If the anthill has been finished in time, things get exciting:

All the players uncover the food tiles they have collected and count the tidbits. The player who counts the most has been the most diligent helper and wins the game. In the case of a draw, the player who collected the most tiles wins the game. If there is a draw again there are various winners.

end of the game:

anthill finished = game won,

or

anteater on starting square = game lost

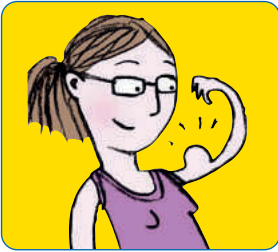




The authors :

Hermann Huber, born 1953, is an actuary and since 1993 has invented games in his leisure time. More than a dozen have already been published. Hermann Huber lives with his wife Helga, daughter Hanna and son Michael in Vienna. *Hercules the Ant* is his third HABA game after *Sambesi* and *Suzy Spider* (in co-operation with Hanna Huber).

Michael Huber, born 1991 loves sports, juggling, computers and model aircraft. He lets his genuine inventive talents run wild - as far as school obligations allow! Together with his father he has invented the children's game *Hercules the Ant* during his holidays.



The illustrator:

Ina Hattenhauer born 1982 in Berlin, works as an illustrator in Weimar. While being older than an average ant and much bigger, she is not able to lift a weight ten times bigger than her bodyweight, although she would like to, so that she could carry a rhino or a bear around. However, as after a while it would be boring, she prefers to pick up her brush and pen and draw ants as strong as bears.

For my beloved ones who give me so much strength!

La cité des fourmis

Un jeu coopératif pour 1 à 4 fourmis ouvrières de 6 à 99 ans.
Avec une variante compétitive pour 2 à 4 amis des fourmis.

Idée : Michael et Hermann Huber
Illustration: Ina Hattenhauer
Durée de la partie : env. 20 minutes

« Dépêchez-vous! » dit Flo la fourmi à ses amies fourmis.
« Il faut terminer la fourmilière avant l'arrivée d'Oscar le fourmilier ». En disant cela, elle prend deux brindilles de bois et les passe à la fourmi voisine. Le pas lourd d'Oscar se fait soudain entendre. Les fourmis se rendent alors à l'évidence : pour finir à temps, il va falloir qu'elles s'entraident ! Es-tu prêt à aider les fourmis pour qu'elles terminent leur fourmilière ?

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 fourmilier Oscar
- 19 fourmis
(15 blanches, 1 rouge, 1 jaune, 1 verte et 1 bleue)
- 19 brindilles de bois
- 9 cartes de chemin
- 6 cartes de fourmilière ovales (de six tailles différentes)
- 34 plaquettes de friandises (avec une, deux ou trois friandises)
- 1 dé
- 1 règle du jeu



but : bâtir la fourmilière avant l'arrivée d'Oscar le fourmilier

poser le plateau de jeu au milieu de la table, mélanger les cartes de chemin et les répartir, mettre le fourmilier et les fourmis blanches sur les cases de départ correspondantes

préparer les brindilles de bois, le dé et les cartes de fourmilière

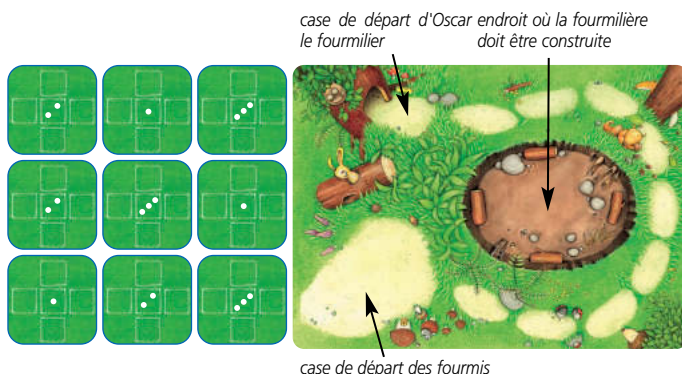
Idée

Vous êtes des fourmis « ouvrières » et bâtissez une fourmilière. Il faut cependant que vous vous dépêchiez car Oscar le fourmilier se rapproche de vous et vous ne serez à l'abri de sa grande langue gluante que si vous terminez la construction de la fourmilière.

Construire une fourmilière n'est pas si facile. Les brindilles de bois nécessaires figurent au dos des cartes de chemin que vous retournerez au début de la partie. Ensuite, vous récupérez les brindilles pour les amener sur la fourmilière en construction. Cette mission n'est réalisable que si toutes les fourmis s'entraident : les brindilles ne peuvent être transportées que si une file de fourmis continue mène aux cases jaunes. En plus, les brindilles sont tellement dispersées que la file de fourmis doit être modifiée sans arrêt pour pouvoir les récupérer. Le but du jeu est de terminer la construction de la fourmilière avant l'arrivée d'Oscar le fourmilier.

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Mélanger les neuf cartes de chemin. Former un carré (3 x 3), face en vert foncé tournée vers le haut, en les mettant à côté du plateau de jeu. Il faut les poser du côté de l'illustration avec la case de départ des fourmis. Mettre Oscar et les 15 fourmis blanches sur les cases correspondantes.



Poser les brindilles de bois, les cartes de fourmilière et le dé à côté du plateau de jeu.

Les quatre fourmis de couleur et les plaquettes de friandises sont remises dans la boîte. Elles serviront seulement pour la variante compétitive.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus musclé commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence en lançant le dé.

Sur quelle face est tombé le dé ?

- **Le fourmilier Oscar ?**

Oh la la ! Oscar avance d'une case dans le sens de la flèche. Vous devez terminer la fourmière avant qu'Oscar n'arrive sur la case de départ !



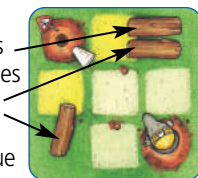
- **Un, deux ou trois points ?**

Tu as alors deux possibilités de jouer :

a) Retourner une carte de chemin :

Retourne une carte de chemin correspondant au nombre de points du dé. Au dos de la carte, on voit des cases et parfois également des brindilles.

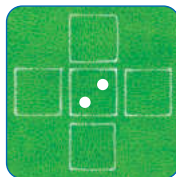
Pose une brindille de bois sur chaque brindille illustrée.



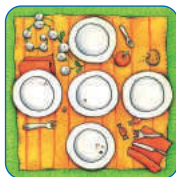
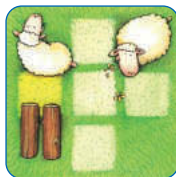
Si'il n'y a plus de cartes de chemin correspondant au nombre de points du dé, tu ne peux pas choisir cette option et dois alors déplacer les fourmis.

b) Déplacer des fourmis :

Prends le nombre correspondant de fourmis (de 1 à 3) posées sur la case de départ et mets-les sur des cases libres du chemin. Réfléchis bien avant de les poser, car la file de fourmis doit les conduire sans interruption de la case de départ à une case (marquée en jaune) recouverte par une ou deux brindilles de bois. Plus tard pendant la partie, vous pourrez aussi déplacer des fourmis de la file afin de changer leur direction. Si tu le souhaites, tu peux prendre moins de fourmis que le nombre indiqué par le dé.



Les deux faces d'une carte de chemin indiquent cinq cases sur lesquelles une fourmi a le droit d'aller.



Les cinq assiettes dessinées sur cette carte représentent également des cases.

lancer le dé

fourmilier = avancer le fourmilier d'une case

points =

retourner une carte de chemin, poser éventuellement des brindilles

ou

mettre des fourmis sur des cases libres

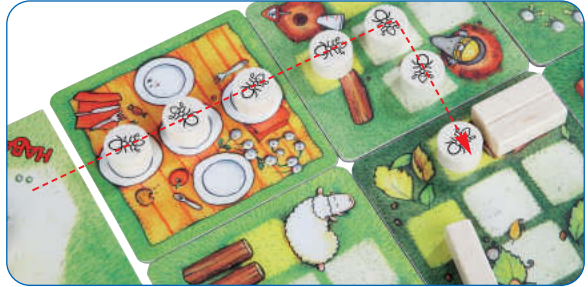
C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

joueur suivant

file de fourmis
continue, de la case de
départ jusqu'à une case
jaune = récupérer les
brindilles

Récupérer des brindilles de bois :

Lorsque vous formez une file de fourmis continue qui va jusqu'à une case jaune, vous avez le droit de prendre la ou les brindilles qui y sont déposées et de les poser sur le plateau de jeu.



La file de fourmis est continue : elle va de la case de départ jusqu'à la case jaune. On a le droit de prendre les deux brindilles.



La file n'est pas continue car il manque une fourmi. On n'a pas le droit de prendre les deux brindilles.

construire la fourmière
avec les brindilles
récupérées

La fourmière

La fourmière se compose de brindilles et de cartes de fourmière empilées les unes sur les autres. Voilà comment la bâtir :

- Poser les quatre premières brindilles sur les illustrations correspondantes du plateau de jeu.
- Sur ces quatre brindilles, on pose la carte de fourmière de la plus grande taille. Les quatre brindilles suivantes que vous récupérez sont ensuite posées sur cette carte.
- Sur ce tas, on pose ensuite la carte de fourmière de la taille inférieure suivante, sur laquelle on pose de nouveau les brindilles récupérées. On continue de cette façon jusqu'à la dernière et plus petite carte de fourmière.

La fourmière est terminée lorsqu'il n'y a plus de cartes de fourmière : vous avez alors construit une fourmière de six étages (avec 17 des 19 brindilles)

Fin de la partie

La partie est terminée lorsque ...

- la fourmilière est entièrement construite: vous gagnez la partie tous ensemble,

ou ...

- lorsqu'Oscar arrive sur la case de départ des fourmis avant que la fourmilière ne soit terminée. Dans ce cas, vous perdez la partie tous ensemble.

Variante compétitive pour 2 à 4 joueurs

On joue suivant les règles ci-dessus en tenant compte des changements suivants :

Préparatifs

- Mélanger les 34 plaquettes de friandises et les poser à côté du plateau de jeu, faces cachées.
- Chaque joueur prend une fourmi d'une couleur et la pose à côté des autres fourmis sur la case de départ des fourmis.

Déroulement de la partie

- Quand vous choisissez l'option « déplacer des fourmis », vous pouvez prendre au choix des fourmis colorées et/ou blanches.
- On a le droit de déplacer aussi les fourmis en couleur des autres joueurs.
- Lorsqu'un joueur récupère des brindilles, vérifiez bien si, sur la file de fourmis qui conduit de la case de départ directement à une case jaune, il y a une ou plusieurs fourmis de couleur. Les joueurs à qui appartiennent ces fourmis ont le droit de prendre une plaquette de friandise en récompense et de la poser devant eux, face cachée.
- On ne prend qu'une seule plaquette de friandise, même s'il y a deux brindilles sur la case sur laquelle aboutit la file de fourmis.

Fin de la partie

Si Oscar est arrivé sur la case de départ des fourmis avant que la fourmilière ne soit terminée, les joueurs perdent la partie tous ensemble.

Si la fourmilière est terminée à temps, il y a du suspens : chacun retourne les plaquettes de friandises qu'il a récupérées et compte le nombre de friandises. Le joueur qui a le plus de friandises a été la fourmi la plus laborieuse et gagne la partie. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le plus de plaquettes de friandises. S'il y a de nouveau égalité, il y a plusieurs gagnants.

fin de la partie :

*fourmilière terminée =
partie gagnée*

ou

*fourmilier arrivé sur la
case de départ = partie
perdue*

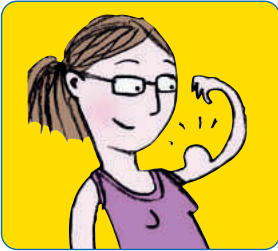
Les auteurs :



Hermann Huber, né en 1953, est actuaire dans les assurances. Depuis 1993, il crée des jeux pendant son temps libre. Une bonne douzaine de ses jeux a déjà été publiée. Hermann Huber vit à Vienne (Autriche) avec sa femme Helga, sa fille Hanna et son fils Michael. *La cité des fourmis*, après *Sambesi* et *Susie l'araignée* (jeu réalisé avec Helga Huber) est son troisième jeu HABA.

Michael Huber, né en 1991, aime faire du sport, jongler, passer du temps devant son ordinateur et faire voler des maquettes d'avions. Il déborde d'imagination et est très inventif, dans la mesure où ses études lui en laissent le temps ! Pendant ses vacances, il a conçu le jeu *La cité des fourmis* avec son père.

L'illustratrice :



Ina Hattenhauer, illustratrice de Weimar, est née en 1982 à Berlin. Son âge dépasse bien sûr celui qu'une fourmi atteint en moyenne et sa taille est nettement supérieure. Mais elle n'est pas en mesure de soulever un poids dix fois plus lourd que son propre poids ! Si c'était le cas, elle pourrait se promener en portant un rhinocéros ou un ours. Mais comme cela deviendrait vite ennuyeux, elle préfère attraper ses crayons et pinceaux et dessiner des fourmis « ouvrières ».

A tous ceux qui m'entourent et me donnent la force de créer !

Wie helpt Hercules?

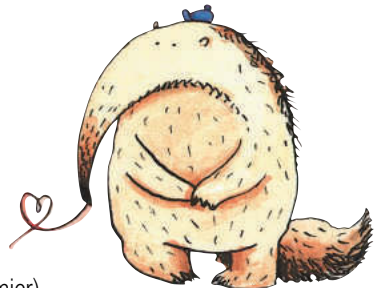
Een coöperatief verzamelspel voor 1 - 4 sterke mieren van 6 - 99 jaar.
Met een wedstrijdvariant voor 2 - 4 mierenvrienden.

Spelidee: Michael en Hermann Huber
Illustraties: Ina Hattenhauer
Speelduur: ca. 20 minuten

„Opschieten!“, roept Hercules de mier tegen zijn mierenvrienden. „De mierenhoop moet klaar zijn voordat Marcel Miereneter arriveert!“ Snel pakt hij twee dikke takken tegelijk en geeft ze aan de volgende mier door. Maar de zware passen van Marcel Miereneter zijn al te horen en iedereen begrijpt dat ze alleen op tijd klaar zullen zijn als ze allemaal samenwerken! Help je de mieren met het voltooien van hun mierenhoop?

Spelinhoud

- speelbord
- Marcel Miereneter
- 19 mieren
(15 witte, 1 rode, 1 gele, 1 groene en 1 blauwe mier)
- 19 takken (van hout)
- 9 wegkaarten
- 6 ovale mierenhoopkaarten (in zes groottes)
- 34 voerkaartjes (met één, twee of drie zoetigheden)
- dobbelsteen
- spelregels



*doel: mierenhoop klaar
voordat de miereneter
arriveert*

*speelbord in het midden
vld tafel, wegkaarten
schudden en uitleggen,
miereneter en witte
mieren op hun
startvelden*

*takken, dobbelsteen en
mierenhoopkaarten
klaarleggen*

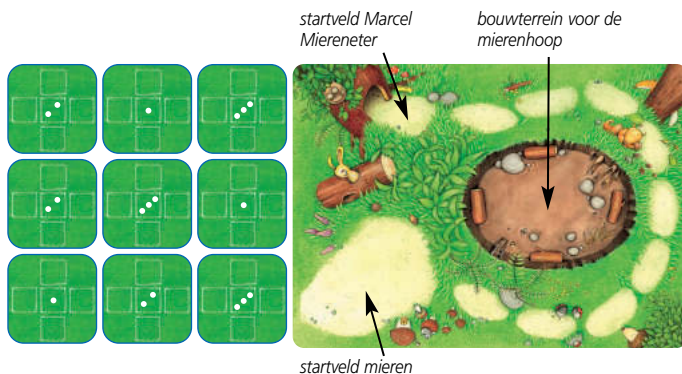
Spelidee

Jullie zijn mieren die een mierenhoop bouwen. Maar jullie moeten wel opschieten want Marcel Miereneter is al op weg en alleen als de mierenhoop klaar is, zijn jullie veilig voor zijn lange snuit.

Het bouwen van de mierenhoop is echter allesbehalve gemakkelijk: de benodigde takken vinden jullie op de achterzijde van de wegkaarten, die jullie eerst moeten omdraaien. Vervolgens moeten de takken worden verzameld en naar het bouwterrein worden gebracht. Dit kan echter alleen gezamenlijk worden uitgevoerd, want ze kunnen alleen worden getransporteerd als er een ononderbroken mierenstraat naartoe leidt. Bovendien liggen de takken zodanig verspreid dat de mierenstraat steeds opnieuw moet worden veranderd om ze te kunnen verzamelen. Het doel van het spel is om de mierenhoop af te maken voordat Marcel Miereneter hem bereikt.

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden van de tafel. Schud de negen wegkaarten en leg ze in willekeurige volgorde met de donkergroene zijde omhoog, in een vierkant (3 x 3), naast de zijde van het speelbord met de afbeelding van het startveld van de mieren. Zet Marcel Miereneter en de 15 witte mieren op hun respectievelijke startvelden.



Leg de takken, de mierenhoopkaarten en de dobbelsteen naast het speelbord. De vier gekleurde mieren en de voerkaartjes gaan in de doos terug. Deze zijn pas bij de wedstrijdvariant nodig.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De sterkste speler begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler en gooit met de dobbelsteen.

Wat is er op de dobbelsteen te zien?

- **Marcel Miereneter?**

O jee! Marcel Miereneter loopt één veld in de richting van de pijl vooruit. Jullie moeten de mierenhoop af hebben, voordat Marcel het startveld bereikt!

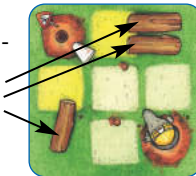


- **Eén, twee of drie ogen?**

Nu kan je één van twee mogelijkheden kiezen:

- a) **Een wegkaart omdraaien:**

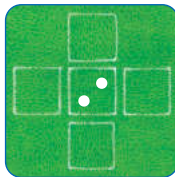
Draai een wegkaart met het gegooide aantal ogen om. Op de achterzijde staan loopvelden en ook vaak takken afgebeeld. Leg op iedere afgebeelde tak een houten tak.



Als er geen wegkaart met het gegooide aantal ogen meer ligt, kan je deze mogelijkheid ook niet kiezen en moet je mieren verzetten.

- b) **Mieren verzetten:**

Pak het overeenkomstige aantal mieren (1 t/m 3) van het startveld en zet ze op de vrije loopvelden van de wegkaarten. Denk er wel aan dat de mierenstraat vanaf het startveld ononderbroken naar een veld (geel aangegeven) met één of twee houten takken moet leiden. Later in het spel kunnen jullie ook mieren van de mierenstraat verzetten om deze van richting te veranderen. Als je wilt, mag je ook minder dan het gegooide aantal mieren verzetten.



Op beide zijden van een wegkaart staan vijf velden waarop een mier mag staan.



Ook de vijf borden op deze kaart zijn velden.

gooien

*miereneter = miereneter
een veld vooruit zetten*

ogen =

*wegkaart omdraaien,
eventueel takken
neerleggen
of*

*mieren op vrije velden
neerzetten*

Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit met de dobbelsteen..

volgende speler

ononderbroken
mierenstraat van het
startveld naar het gele
takkenveld =
takken verzamelen

Takken verzamelen:

Als jullie een ononderbroken mierenstraat hebben gevormd die naar een geel takkenveld loopt, mogen jullie de tak of de takken nemen en op het speelveld leggen.



De mierenstraat is vanaf het startveld tot het gele veld ononderbroken. De beide takken mogen worden genomen.



In de mierenstraat ontbreekt een mier en is daarom onderbroken. De twee takken mogen niet worden genomen.

mierenhoop met verzamelde takken bouwen

De mierenhoop

De mierenhoop bestaat uit takken en opgestapelde mierenhoopkaarten. Zo wordt hij gebouwd:

- Leg de eerste vier takken op de bijpassende afbeeldingen van het speelveld.
- Op deze vier takken wordt vervolgens de grootste mierenhoopkaart gelegd. De volgende vier takken die jullie verzamelen, worden nu op deze kaart gelegd.
- Hierop komt nu de op één na grootste mierenhoopkaart, waarop opnieuw de volgende takken worden gelegd en zo gaat het verder tot de laatste en kleinste mierenhoopkaart.

De mierenhoop is klaar als er geen enkele mierenhoopkaart over is. Nu hebben jullie een mierenhoop met zes verdiepingen gebouwd. (Hiervoor hebben jullie 17 van de 19 takken nodig.)

Einde van het spel

Het spel is afgelopen wanneer ...

- jullie de mierenhoop hebben voltooid en zo gezamenlijk het spel winnen.

Of ...

- Marcel Miereneter het mierenstartveld bereikt voordat de mierenhoop klaar is. In dit geval hebben jullie gezamenlijk het spel verloren.

Wedstrijdvariant voor 2 tot 4 spelers

Er gelden dezelfde regels als van het basisspel, afgezien van de volgende wijzigingen:

Spelvoorbereiding

- Schud de 34 voerkaartjes en leg ze verdekt naast het speelbord.
- Iedere speler kiest nu één van de vier gekleurde mieren en zet hem bij de andere mieren op het mierenstartveld.

Spelverloop

- Als jullie „mieren verzetten“ willen, mogen gekleurde en/of witte mieren worden verzet.
- Ook mogen de gekleurde mieren van de medespelers worden verplaatst.
- Als een speler takken verzamelt, controleert hij/zij of in de mierenstraat die van het startveld rechtstreeks naar het gele takkenveld leidt, of in deze straat één of meer gekleurde mieren staan. De spelers met deze mieren mogen namelijk als beloning een voerkaartje pakken en verdekt voor zich leggen.
- Er mag als beloning altijd slechts één voerkaartje worden genomen, ook als op het takkenveld waar de mierenstraat naartoe leidt, twee takken liggen.

Einde van het spel

Heeft Marcel Miereneter het mierenstartveld bereikt voordat de mierenhoop klaar is, dan hebben alle spelers verloren.

Is de mierenhoop echter op tijd voltooid, dan wordt het spannend:

Iedereen draait zijn/haar verzamelde voerkaartjes om en telt de zoetigheden. De speler met de meeste zoetigheden heeft het hardst meegeholpen en wint het spel. Bij gelijkspel wint de speler met de meeste voerkaartjes. Is de uitslag nu nog steeds onbeslist, dan zijn er meerdere winnaars.

einde van het spel:

mierenhoop klaar = gewonnen

of

miereneter op startveld aangekomen = verloren





De auteurs :

Hermann Huber, geboren in 1953, is verzekeringswiskundige en ontwerpt sinds 1993 in zijn vrije tijd spellen. Zeker een dozijn hiervan zijn inmiddels uitgegeven. Hermann Huber woont met zijn vrouw Helga, dochter Hanna en zoon Michael in Wenen. *Wie helpt Hercules?* is na *Sambesi* en *Susi Spin* (samen met Helga Huber) zijn derde HABA-spel.

Michael Huber, geboren in 1991, houdt van sport, jongleren, computers en modelvliegtuigen. Hij heeft een vindingrijke geest - als ten minste de school hem daar tijd voor laat! Tijdens de vakantie heeft hij samen met zijn vader het kinderspel *Wie helpt Hercules?* ontwikkeld.

De illustratrice:



Ina Hattenhauer, illustratrice uit Weimar, geboren in 1982 in Berlijn, is misschien ouder dan een gemiddelde mier en veel, veel groter, maar ze kan niet het tienvoudige van haar eigen lichaamsgewicht optillen. Dat zou ze best willen, want dan kon ze een neushoorn of een beer door de buurt dragen. Maar omdat dit vast en zeker snel zou gaan vervelen, pakt ze liever potlood en penseel en tekent beresterke mieren.

Voor mijn liefsten, die mij altijd kracht geven!

¡Todas a una, Hormigojuna!



Un juego cooperativo para 1 - 4 hormigas fuertotas de 6 a 99 años.
Con una variante competitiva para 2 - 4 amigos de las hormigas.

Idea del juego: Michael y Hermann Huber
Ilustraciones: Ina Hattenhauer
Duración de una partida: 20 minutos aprox.

«¡Vamos, deprisa!», exclama la hormiga Hércules a sus hormigas amigas. «El hormiguero tiene que estar listo antes de que llegue aquí Antón, el oso hormiguero.» Y coge dos ramitas de golpe y se las pasa a la hormiga más próxima. Pero ya se resuenan cercanas las pisadas de Antón, el oso hormiguero, y a todas les queda bien claro que sólo conseguirán terminar la obra a tiempo si trabajan todas juntas. ¿Ayudas a las hormigas a levantar su hormiguero?

Contenido del juego

- Tablero de juego
- Antón, el oso hormiguero
- 19 hormigas
(15 blancas, 1 roja, 1 amarilla, 1 verde y 1 azul)
- 19 ramitas (de madera)
- 9 cartas camino
- 6 cartas hormiguero ovaladas (en seis tamaños)
- 34 tarjetitas (con uno, dos o tres dulces)
- Dado
- Instrucciones del juego





objetivo: tener listo el hormiguero antes de que llegue el oso hormiguero

tablero en el centro de la mesa, barajar y colocar las cartas camino, el oso hormiguero y las hormigas blancas en sus casillas de salida

preparar dado, ramitas y cartas hormiguero

El juego

Sois hormigas que construís un hormiguero. Pero tenéis que daros prisa porque Antón, el oso hormiguero, ya se acerca por el camino y sólo si acabáis de construir el hormiguero estaréis protegidas de su largo hocico.

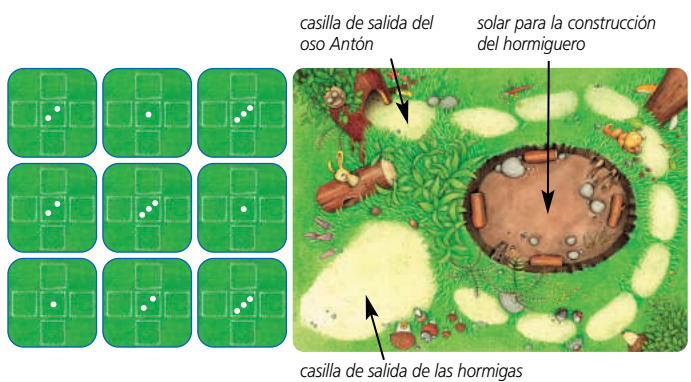
La construcción del hormiguero no es tarea fácil: las ramitas que necesitáis para levantarlo se encuentran en el dorso de las cartas camino que tendréis que dar la vuelta primero.

A continuación hay que coger las ramitas y llevarlas hasta el solar de construcción. Pero éstas sólo pueden transportarse si el camino de las hormigas colaboradoras es continuo. Además, las ramitas están tan desperdigadas que hay que cambiar continuamente el camino de las hormigas para poder recogerlas.

La meta del juego es tener listo el hormiguero antes de que el oso Antón llegue a la casilla de salida de las hormigas.

Preparativos

Extended el tablero de juego en el centro de la mesa. Barajad las nueve cartas camino y colocadlas formando un cuadrado (3 x 3), con la cara de verde oscuro hacia arriba, junto al dibujo de la casilla de salida de las hormigas. Colocad a Antón, el oso hormiguero, y a las 15 hormigas blancas en sus respectivas casillas de salida.



Poned las ramitas, las cartas hormiguero y el dado junto al tablero. Devolved las cuatro hormigas de color y las tarjetitas a la caja pues sólo se necesitan para la variante competitiva.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador que tenga más fuerza. Si no os podéis poner de acuerdo comienza el jugador de más edad tirando el dado.

¿Qué ha salido en el dado?

- **¿Antón, el oso hormiguero?**

¡Madre mía! Antón, el oso hormiguero, avanza una casilla en la dirección de la flecha. ¡Tenéis que acabar la construcción del hormiguero antes de que Antón llegue a la casilla de salida de las hormigas!



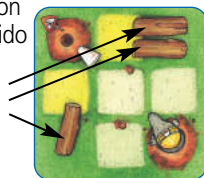
- **¿Uno, dos o tres puntos?**

Ahora tienes que elegir entre estas dos opciones:

a) Ver una carta camino:

Dale la vuelta a una carta camino con el número de puntos que hayan salido en el dado. En el reverso aparecen dibujadas casillas y a menudo también ramitas.

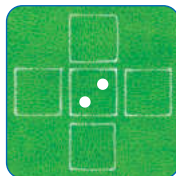
Pon en cada ramita dibujada una ramita de madera.



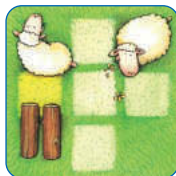
Si ya no quedan cartas con el número de puntos que ha salido en el dado, no podrás entonces utilizar esta opción sino que estarás obligado a «mover hormigas».

b) Mover hormigas:

Coge el correspondiente número de hormigas (de 1 a 3) de la casilla de salida y ponlas en las casillas libres de las cartas camino. Al hacerlo piensa que el camino de las hormigas debe conducir ininterrumpidamente desde la casilla de salida hasta una casilla de color amarillo que contiene una o dos ramitas de madera. Más tarde, durante la partida, podéis cambiar de sitio a las hormigas del camino de hormigas para variar su dirección. Si lo deseas, puedes mover menos hormigas del número que ha salido en el dado.



Las dos caras de una carta camino muestran cinco casillas que pueden ser ocupadas por una hormiga.



Los cinco platos de esta carta son también casillas.

tirar el dado

oso hormiguero = avanzar una casilla el oso hormiguero

puntos =

girar carta camino, colocar las ramitas en su caso

o bien

mover hormigas en las casillas libres

Es ahora el turno del siguiente jugador que tirará el dado.

jugador siguiente



camino de hormigas ininterrumpido desde la casilla de salida hasta la casilla amarilla = reunir ramitas

Reunir ramitas:

Una vez hayáis completado un camino ininterrumpidamente hasta una casilla amarilla, podéis retirar la(s) ramita(s) que se encuentran en ella y colocarlas en el tablero de juego.



El camino de hormigas conduce ininterrumpidamente desde la casilla de salida hasta la casilla amarilla. Se pueden coger las dos ramitas.



En el camino de hormigas falta una hormiga y por esta razón no es un camino continuo. No se pueden coger las dos ramitas.

El hormiguero

El hormiguero está formado por ramitas y por cartas hormiguero apiladas. Se construye de la siguiente manera:

- Poned las cuatro primeras ramitas sobre las dibujadas en el tablero.
- Sobre estas cuatro ramitas se coloca la carta hormiguero más grande. Las siguientes cuatro ramitas que reunáis se colocarán sobre esta carta.
- Encima de ellas va la siguiente carta hormiguero, la segunda en tamaño, sobre la que se colocarán a su vez las nuevas ramitas. Y así se prosigue hasta colocar la última carta hormiguero, que será la más pequeña.

El hormiguero está acabado cuando no quede ninguna carta hormiguero más. Entonces habréis construido un hormiguero de seis pisos (para ello necesitáis 17 de las 19 ramitas).

construir el hormiguero con las ramitas reunidas

Final del juego

La partida acaba cuando ...

- hayáis construido el hormiguero ganando de esta manera la partida,

o bien ...

- Antón, el oso hormiguero, llega a la casilla de salida de las hormigas antes de que esté acabado el hormiguero. En ese caso habréis perdido todos la partida.

Variante competitiva para 2 a 4 jugadores

Valen las reglas del juego básico con los siguientes cambios:

Preparativos

- Barajad y colocad las 34 tarjetitas boca abajo junto al tablero de juego.
- Cada jugador escoge una de las cuatro hormigas de colores y la coloca junta a las otras hormigas en la casilla de salida.

¿Cómo se juega?

- Si elegís «mover hormigas», podéis mover las de color y/o las blancas.
- También se pueden mover las hormigas de color de los otros jugadores.
- Cuando un jugador reúne ramitas, los demás controlan que haya una o varias hormigas de colores en el camino de hormigas que conduce ininterrumpidamente desde la casilla de salida hasta la casilla amarilla. Los jugadores de estas hormigas se llevan de premio una tarjetita que colocarán boca abajo delante de ellos.
- De premio sólo se reparte una tarjetita cada vez, aunque haya dos ramitas en la casilla a la que conduce el camino de hormigas.

Final del juego

Si Antón, el oso hormiguero, llega a la casilla de salida de las hormigas antes de que el hormiguero esté acabado, todos los jugadores habrán perdido. Pero si el hormiguero está acabado, la cosa se pone emocionante:

Todos ponen boca arriba las tarjetitas reunidas y cuentan los dulces que contienen. El jugador con el mayor número de dulces es el ayudante más aplicado y se convierte en el ganador de esa partida. En caso de empate, gana el jugador que tenga más platitos. Si persiste el empate, serán varios los ganadores.

final de la partida:

hormiguero acabado = triunfo

o bien

oso hormiguero en la casilla de salida de las hormigas = derrota





Los autores:

Hermann Huber, nacido en 1953, es actuario de seguros y desde 1993 diseña juegos durante su tiempo libre. Hasta la fecha han sido publicados más de una docena. Hermann Huber vive con su esposa Helga, su hija Hanna y su hijo Michael en Viena. Tras *Sambesi* y *La araña Susi* (en colaboración con Helga Huber), *Todas a una, hormigojuna* es su tercer juego para la casa HABA.

Michael Huber, nacido en 1991, adora el deporte, los juegos malabares, el ordenador y el aeromodelismo. Es un torrente de talento inventivo al que da rienda suelta en el tiempo que se lo permite la escuela. Durante las vacaciones ha desarrollado el juego infantil *Todas a una, hormigojuna*, en colaboración con su padre.



La ilustradora:

Ina Hattenhauer, ilustradora nacida el año 1982 en Berlín y residente en Weimar, tiene ciertamente algunos años más que una hormiga normal y es mucho, pero que mucho más alta, pero no puede levantar hasta diez veces el peso de su cuerpo como hacen las hormigas. Pero le gustaría poder hacerlo porque entonces podría llevar en brazos por el barrio a un rinoceronte o a un oso. Pero como eso se volvería un aburrimiento al cabo de poco tiempo, lo mejor es coger rotuladores y pinceles y ponerse a dibujar hormigas con la fuerza de un oso.

¡Para las personas a las que quiero que me dan muchísima energía!

Formicopoli

Un gioco cooperativo per 1-4 formiche robuste da 6 a 99 anni.
Con variante di gara per 2-4 amiche formiche.

Ideazione: Michael e Hermann Huber
Illustrazioni: Ina Hattenhauer
Durata del gioco: circa 20 minuti

„Forza, muovetevi!“, esclama Formicolino alle altre formiche amiche. “Dobbiamo finire il formicaio prima che arrivi Fausto il formichiere” e così dicendo prende insieme due rami e li passa velocemente alla formica seguente. Da lontano, però, risuonano già i passi di Fausto il formichiere! E' chiaro allora che le formiche potranno finire la loro costruzione solo lavorando tutte insieme. Le aiuti a costruire il loro formicaio?



Contenuto del gioco

- Tabellone
- Fausto il formichiere
- 19 formiche
(15 formiche bianche, 1 rossa, 1 gialla, 1 verde e 1 blu)
- 19 rami (in legno)
- 9 carte percorso
- 6 carte ovali formicaio (in 6 dimensioni)
- 34 piccole carte (con uno, due o tre dolciumi)
- Dado
- Istruzioni per giocare

finalità: costruire formicaio prima che arrivi formichiere

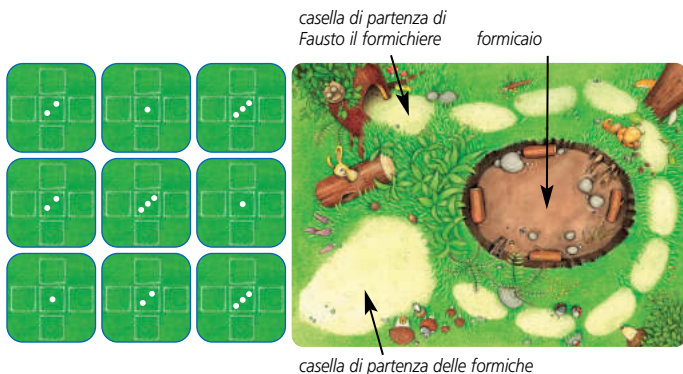
tabellone al centro del tavolo, mescolare e collocare carte-percorso, formichiere e formiche bianche su caselle di partenza

Ideazione

A voi formiche spetta il compito di costruire un formicaio, ma dovete affrettarvi perché Fausto il formichiere sta per arrivare e solo la barriera del formicaio vi difenderà dalla sua lunga proboscide. Costruire il formicaio non è però impresa facile: i rami che vi servono li trovate sul retro delle carte-percorso, che dovrete prima girare. In seguito raccoglierete i rami e li trasporterete nel luogo in cui sorgerà il formicaio. Questo lavoro dovrà essere compiuto congiuntamente, poiché i rami si possono trasportare solo lungo un percorso formato da una fila ininterrotta di formiche. Inoltre i rami sono sparpagliati in giro e il percorso delle formiche subisce costanti modifiche per poterli raccogliere. Scopo del gioco è costruire il formicaio prima dell'arrivo di Fausto il formichiere.

Preparativi del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Mescolate le nove carte-percorso e formando un quadrato (3x3), disponetele liberamente e con il lato verde in alto accanto al lato del tabellone con la figura della casella di partenza delle formiche. Mettete Fausto il formichiere e le 15 formiche bianche sulle rispettive caselle di partenza.



preparare rami, dado e carte-formicaio

Mettete i rami, le carte-formicaio e il dado accanto al tabellone.

Le quattro formiche colorate e le piccole carte tornano nella scatola, perché si utilizzano solo nella variante di gara.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia il giocatore più forte.
Se non riuscite ad accordarvi inizia il giocatore più grande e tira il dado.

Cosa mostra il dado?

- **Fausto il formichiere?**

Oh no! Fausto il formichiere avanza di una casella nella direzione della freccia. Prima che abbia raggiunto la casella di partenza dovrete aver costruito il formicaio!

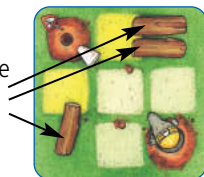


- **Uno, due o tre punti?**

Puoi scegliere allora tre due possibilità:

- a) **scoprire una carta-percorso:**

Gira una carta-percorso con il punteggio uscito al dado. Sul retro sono disegnate caselle di percorso e spesso anche rami.
Colloca un ramo di legno su ogni ramo della carta.

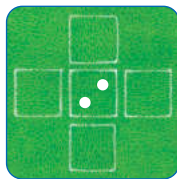


Se non ci sono più carte-percorso con il punteggio uscito al dado dovrai necessariamente passare alla seconda possibilità e muovere le formiche.

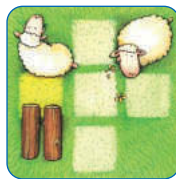
- b) **muovere le formiche:**

Prendi il corrispondente numero di formiche (da 1 a 3) dalla casella di partenza e mettile sulle caselle libere delle carte-percorso. Tieni presente che la fila delle formiche deve condurre dalla casella iniziale fino ad una casella (gialla) con uno o due rami di legno. In seguito, durante il gioco per farle cambiare direzione potete anche sviare le formiche dal loro cammino.

E' anche possibile spostare un numero inferiore di formiche rispetto al risultato del dado.



I due lati di una carta-percorso mostrano 5 caselle che possono essere occupate da una formica.



Anche i cinque piattini di questa carta sono caselle.

Il turno passa poi al seguente giocatore che tira il dado.

tirare il dado

formichiere=avanzare di una casella il formichiere

punti=

girare carte-percorso, se è il caso mettere rami oppure

spostare formiche su caselle libere

giocatore seguente

*fila delle formiche
che senza interruzioni da
casella di partenza a
casella gialla di
raccolta=raccogliere rami*

Raccogliere rami:

Una volta completata una fila di formiche che porta senza interruzioni ad una casella gialla con ramo, potete prendere il ramo o i rami che vi si trovano e metterli sul tabellone.



La fila di formiche procede senza interruzioni dalla casella d'inizio fino alla casella gialla. Si possono prendere i due rami.



Alla fila di formiche ne manca una, non è dunque un percorso continuo. Non si possono prendere i due rami.

*costruire formicaio con
rami raccolti*

Il formicaio

Il formicaio è formato dai rami e dalle carte-formicaio accatastate. Si costruisce così:

- Mettete i primi quattro rami sulle corrispondenti figure del tabellone.
- Su questi rami si colloca poi la carta-formicaio più grande. Su questa carta verranno ora collocati i successivi quattro rami raccolti, sui quali poggerà la carta-formicaio seconda per grandezza.
- A sua volta su questa carta poggeranno i nuovi rami e così via fino a collocare la più piccola ed ultima carta-formicaio.

Il formicaio è completato quando sono finite tutte le carte-formicaio ed avrete così costruito un formicaio di sei piani (utilizzando 17 dei 19 rami).

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando ...

- avete completato la costruzione del formicaio, vincendo così insieme il gioco;

oppure...

- Fausto il formichiere arriva alla casella di partenza prima che il formicaio sia completato. In tal caso avete perso tutti insieme.

Variante di gara per 2-4 giocatori

Alle regole del gioco di base si affiancano le seguenti modifiche:

Preparativi del gioco

- Mescolate e collocate le 34 piccole carte coperti accanto al tabellone.
- Ogni giocatore sceglie una delle 4 formiche colorate e la mette insieme alle altre sulla casella di partenza.

Svolgimento del gioco

- Quando „muovete le formiche“ potete spostare formiche colorate e/o bianche.
- Si possono spostare anche le formiche colorate degli altri giocatori.
- Quando un giocatore raccoglie rami osservate se sulla fila delle formiche, che conduce direttamente dalla casella d'inizio alla casella gialla di raccolta, ci sono formiche colorate: i giocatori con queste formiche ricevono in premio una piccola carta che mettono coperto davanti a loro.
- Si può prendere in premio soltanto una carta, anche se sulla casella di raccolta, a cui porta la fila delle formiche, ci sono due rami.

Conclusione del gioco

Se Fausto il formichiere raggiunge la casella d'inizio prima che il formicaio sia finito, tutti i giocatori hanno perso.

Il gioco si fa però avvincente se avete finito di costruire il formicaio:

Tutti scoprono le proprie carte e contano i dolciumi. Vince il giocatore che ne ha di più dimostrandosi così il trasportatore più impegnato. In caso di parità vince il giocatore che ha più piccole carte e se anche in questo caso c'è parità, ci saranno più vincitori.

conclusione del gioco:

Formicaio completato= vittoria

oppure

formichiere raggiunge casella di partenza=sconfitta





Gli autori:

Hermann Huber, (1953) lavora come attuario e dal 1993 si dedica a creare giochi durante il suo tempo libero. Finora ne sono usciti sul mercato circa una dozzina. Hermann Huber vive a Vienna con la moglie Helga e i figli Hanna e Michael. *Formicopoli* è il terzo gioco HABA dopo *Sambesi* e *Susi Ragno* (in collaborazione con Helga Huber).

Michael Huber, (1991) si dedica con passione allo sport, a fare il giocoliere, al computer e all'aereomodellismo. E' un vulcano d'energia creativa - scuola permettendo! Durante le vacanze insieme al padre ha ideato il gioco per bambini *Formicopoli*.

L'illustratrice:

Ina Hattenhauer, illustratrice a Weimar, nata a Berlino nel 1982, ha certo qualche anno in più di una normale formica ed è anche molto, ma molto più grande, però non è in grado di sollevare pesi dieci volte più pesanti del suo corpo: le piacerebbe, comunque, perché potrebbe così portare in giro un rinoceronte o un orso. Alla lunga sarebbe però noioso, e quindi preferisce dedicarsi ai pennelli e dipingere formiche forzute.

Per i miei cari, dispensatori di tantissima energia!



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Uitvinders voor kinderen · Créateur pour enfants joueurs

Inventor para los niños · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant


Kinderkamers

Decoración habitación


Camera dei bambini

 **Kinder begreifen spielend die Welt.**

HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.**


HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.**


HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.**

HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.**

HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.**

La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

Habermaab GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de