

Pour 2 à 6 joueurs
à partir de 7 ans



SPEEDY ANTS

CONTENU

39 cartes Fourmilière avec des valeurs allant de 1 à 39



35 cartes Fourmi avec des valeurs allant de 1 à 35 :

- 5 cartes grises
- 5 cartes rouges
- 5 cartes jaunes
- 5 cartes bleues
- 5 cartes oranges
- 5 cartes vertes
- 5 cartes violettes



BUT DU JEU

Au cours de la partie, les joueurs gagneront des **cartes Fourmi**. Le joueur qui parvient à rassembler **7 cartes Fourmi de toutes les couleurs différentes** ou **5 cartes Fourmi de la même couleur** est déclaré vainqueur. Exemple :



ou



MISE EN PLACE



Mélanges **toutes les cartes Fourmilière** et placez-les sur la table de façon à ce que tous les joueurs puissent voir leur valeur. À partir de maintenant, cet ensemble de cartes sera appelé **Fourmilière**.



Puis, mélangez les **cartes Fourmi**, constituez une pile face cachée et donnez-la au joueur le plus âgé. À partir de maintenant, ces cartes seront appelées **Fourmi**.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- 1.** Le joueur le plus âgé révèle la première carte Fourmi de la pile. Cette carte doit être révélée rapidement de façon à ce que tous les joueurs puissent voir la valeur inscrite sur la carte en même temps.

Chaque carte contient les informations suivantes :

- **Couleur** de la famille de la fourmi
- **Valeur** de la carte



- 2.** **Tous les joueurs** essayent d'attraper **le plus rapidement possible** la carte de la Fourmilière ayant la même valeur que celle qui vient d'être révélée. Le joueur le plus rapide gagne la Fourmi et la **place face visible devant lui**. Les Fourmis gagnées par un joueur ne doivent pas être empilées : elles doivent toujours rester visibles par l'ensemble des joueurs. Reportez-vous aux exemples de la page suivante.

Note ! Chaque joueur ne peut attraper qu'**une seule carte** de la Fourmilière. Si un joueur se trompe, il ne peut pas faire marche arrière et choisir une autre carte.

Ensuite, les cartes Fourmilières sont replacées dans la Fourmilière.

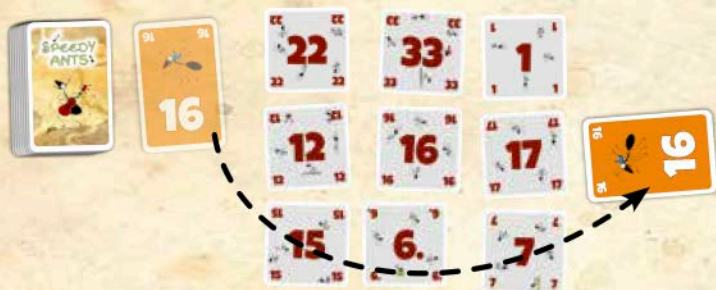
- 3.** Le joueur le plus âgé révèle la carte suivante de la pile et une nouvelle Fourmi apparaît. Tous les joueurs doivent de nouveau attraper, aussi vite que possible, la bonne carte de la Fourmilière.



Exemple : une Fourmi orange avec une valeur 16 apparaît. Les joueurs doivent attraper rapidement la carte de la Fourmière avec la même valeur.



Le joueur le plus rapide gagne la Fourmi orange avec la valeur 16 et la place devant lui.



Note ! Si la Fourmi qui vient d'être révélée est de la **même couleur que des Fourmis ayant déjà été attrapées**, les joueurs doivent **ajouter**, à la valeur de cette Fourmi, le **nombre de cartes de cette couleur ayant déjà été ramassées (pas leur valeur)**, puis attraper la bonne carte de la Fourmière.

Exemple A : une Fourmi **rouge** avec une valeur **15** apparaît. Parmi les Fourmis ayant déjà été attrapées par les joueurs se trouvent **4 Fourmis rouges**. Les joueurs devront donc attraper la carte de la Fourmière présentant la valeur **19** ($15+4=19$). Le joueur le plus rapide gagne la Fourmi **rouge** de valeur **15**.





Exemple B : une Fourmi verte avec une valeur 11 apparaît. Parmi les Fourmis ayant déjà été attrapées par les joueurs se trouve 1 Fourmi verte. Les joueurs devront donc attraper la carte de la Fourmilière présentant la valeur 12 ($11+1=12$). Le joueur le plus rapide gagne la Fourmi verte de valeur 11.



FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsqu'un joueur possède **7 cartes Fourmi de toutes les couleurs différentes** ou **5 Fourmis de même couleur**. Ce joueur est déclaré vainqueur.

Lorsque la dernière Fourmi a été gagnée et qu'aucun joueur n'a atteint l'objectif indiqué ci-dessus, le joueur ayant attrapé **le plus de Fourmis** est déclaré vainqueur.



Voor 2 tot 6 spelers
vanaf 7 jaar

SPEEDY ANTS

SPELMATERIAAL



39 mierenhoop-kaarten met waarden van 1 tot 39



35 mieren-kaarten met waarden van 1 tot 35:

- 5 grijze kaarten
- 5 rode kaarten
- 5 gele kaarten
- 5 lichtblauwe kaarten
- 5 oranje kaarten
- 5 groene kaarten
- 5 paarse kaarten



DOEL VAN HET SPEL


Gedurende het spel krijgen de spelers **mieren-kaarten**. Wie **7 mieren-kaarten in alle verschillende kleuren** of **5 mieren-kaarten met dezelfde kleur** heeft, wint. Voorbeeld:

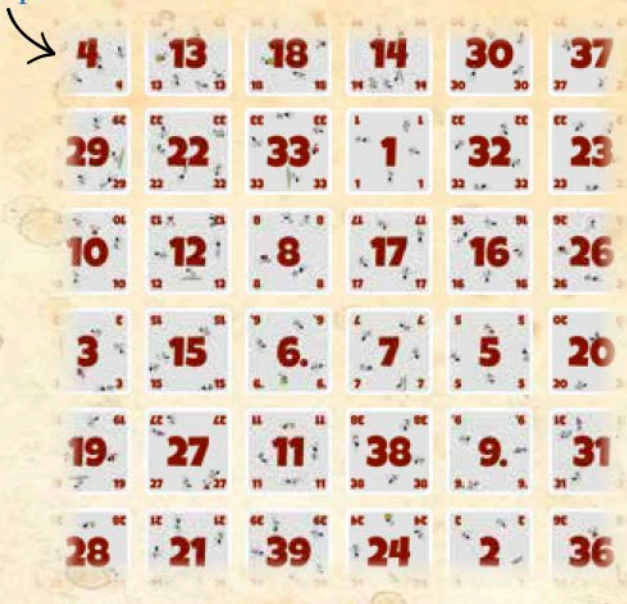



OR



SPELVOORBEREIDING

 Alle **mierenhoop-kaarten** worden geschud en zo op de tafel gelegd, dat alle spelers de waarden goed kunnen zien. Deze kaarten heten vanaf nu de **mierenhoop**.



 Daarna worden de **mieren-kaarten** geschud en als blinde stapel klaargelegd. De oudste speler krijgt deze stapel. Deze kaarten heten vanaf nu de **mieren**.

SPELVERLOOP

1. De oudste speler laat de bovenste mieren-kaart zien.

De kaart moet snel omgedraaid worden en wel zo dat alle spelers tegelijk de waarde van de kaart kunnen zien.

Op elke kaart staat de volgende informatie:

- de **kleur** van de mieren-familie
- de **waarde** van de kaart



2. Alle spelers proberen, zo snel mogelijk een kaart van de mierenhoop te pakken, van dezelfde waarde als de net omgedraaide mier. Wie het snelst is, krijgt de mier en legt hem zichtbaar voor zich neer. De mieren die een speler gekregen heeft mogen niet over elkaar heen worden gelegd; al die kaarten moeten steeds voor alle spelers zichtbaar zijn. Zie het voorbeeld op de volgende bladzijde.

Let op: elke speler mag **maar 1 kaart** van de mierenhoop pakken. Als je je vergist (de verkeerde waarde pakt), mag je het **niet** overdoen en een andere kaart pakken.

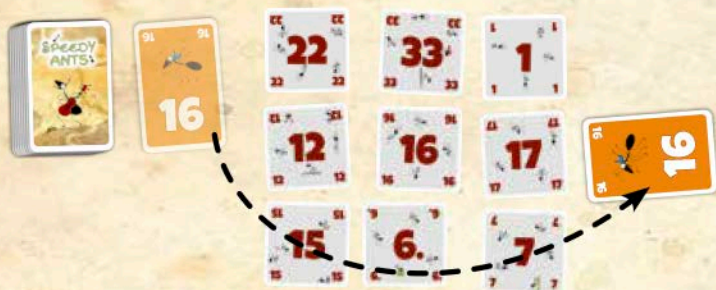
Daarna worden de mierenhoop-kaarten teruggelegd in de mierenhoop.

3. De oudste speler draait de volgende kaart van de stapel om en laat de nieuwe mier zien. Ook nu moeten alle spelers proberen zo snel mogelijk een goede kaart van de mierenhoop te pakken.

Voorbeeld: Een **oranje** mier van 16 punten wordt omgedraaid. Alle spelers proberen snel een kaart van de mierenhoop te pakken met dezelfde waarde.



Wie het snelste was, krijgt de **oranje** mier van 16 punten en legt die voor zich.



Let op: Als de net omgedraaide mieren dezelfde kleur heeft als een of meer van de gewonnen mieren, moeten de spelers het aantal (niet de waarde!) van alle al gewonnen mieren-kaarten van die kleur bij de waarde van de net omgedraaide kaart **optellen** en dan een juiste kaart van de mierenhoop pakken.

Voorbeeld A: Een **rode** mier van 15 punten wordt omgedraaid. Bij de al door de spelers gewonnen mieren zijn **4 rode** mieren; daarom moeten de spelers dus een mier met 19 punten van de mierenhoop pakken ($15+4=19$). Wie het snelste was, krijgt de **rode** mier van 15 punten.





Voorbeeld B: Een **groene** mier van 11 punten wordt omgedraaid. Bij de al door de spelers gewonnen mieren is **1 groene** mieren; daarom moeten de spelers dus een mier met 12 punten van de mierenhoop pakken ($11+1=12$). Wie het snelste was, krijgt de **groene** mier van 11 punten.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel stopt, zodra een speler **7 mieren in alle verschillende kleuren** of **5 mieren van dezelfde kleur** heeft gekregen. Die speler wint het spel. Als de laatste mier van de stapel is gewonnen en op dat moment nog niemand het spel heeft gewonnen, wint de speler, met **de meeste mieren**.



© 2020 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA. All rights reserved.
Illustrations © by Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA, 2020
www.gry.nk.com.pl
Authors: Kim Sehee, Kang Chulku

Illustrations: Katarzyna Bajerowicz
Design: NASZA KSIĘGARNIA, HUCHI
Product manager HUCHI: Silvia Herzog
Translation: DE: Sybille & Bruce Whitehill, „Word for Wort”,
GB: Krzysztof Michalak, FR: Arnaud Della Siega,
NL: Geert Bekkering, „Word for Wort”

© 2022 HUCHI
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY
www.hutter-trade.com

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard. **Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

