

¿QUÉ ES ANT WARS?

Ant Wars es un juego de mesa para 2 a 6 jugadores en el que dirigirás a una colonia de hormigas hacia la supervivencia.

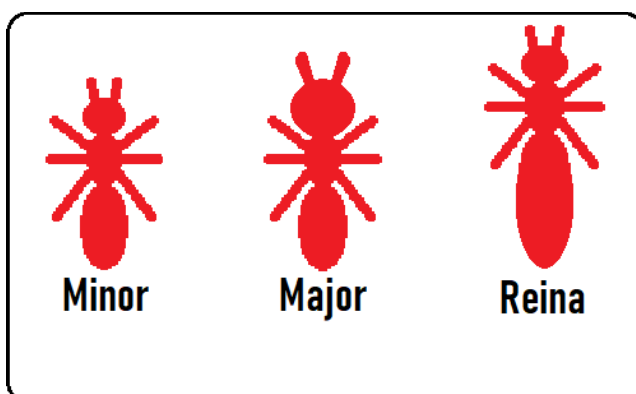
Elige entre seis especies de hormiga diferentes, cada una con un estilo de juego único.

Lucha por los recursos del área de forrajeo, prolifera, amplía tu hormiguero, protege a tu reina y acaba con las colonias rivales para ganar.

CONTENIDO DEL JUEGO

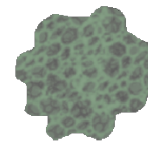
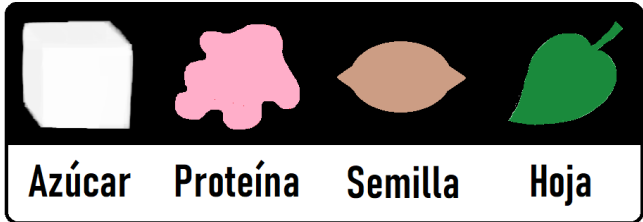
CONTENIDO: 6 tableros de hormiguero · 3 tableros de forrajeo · 6 paneles de colonia · 6 colonias de color · 24 piezas de Proteína · 24 piezas de Azúcar · 24 piezas de Semilla · 24 piezas de Hoja · 24 piezas de Hongo · 6 Tenebrios · 3 Arañas · 6 losetas de Entrada al Hormiguero · 144 losetas de Galería · 36 losetas de Despensa · 30 losetas de Pupas Minor · 36 losetas de Pupa Major · 6 losetas de Hongo · 8 dados estándar · 4 dado Ant Wars

TIPOS DE HORMIGA



Tipo	Ataque	Puntos de vida
Minor	1 dado	4
Major	2 dados	8
Reina	3 dados	20

RECURSOS



Hongo

ARAÑAS



La Araña siempre ataca primero en las fases de ataque.

Ataque: 3 dados

Puntos de vida: 12

Eliminar: Coloca 8 Proteínas en el área.

TENEBRIOS



Si sobrevive a las fases de ataque; mueve al Tenebrio a un área adyacente sin amenazas. Si no es posible; devuelve el Tenebrio a la reserva.

Puntos de vida: 3

Eliminar: Coloca 4 Proteínas en el área.

PUPAS MINOR



Coloca Pupas Minor para producir Minors. La Reina puede producir hasta 3 Pupas Minor por área.

PUPA MAJOR



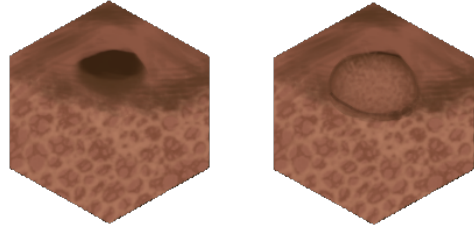
Coloca Pupa Mayor para producir Majors. La Reina puede producir 1 Pupa Mayor por área.

DADOS ANT WARS



Cuando te desplazas a un área que estaba vacía; lanza los dados Ant Wars para buscar recursos. Elige un tipo de recurso de los obtenidos en la tirada, después coloca en el área la cantidad obtenida de ese recurso. Coloca el doble de esta cantidad si se trata de un área del tablero de forrajeo. Si obtienes 2 Tenebrios o más en la tirada; coloca 1 Tenebrio en el área. Si obtienes 3 Arañas o más en la tirada; coloca 1 Araña en el área.

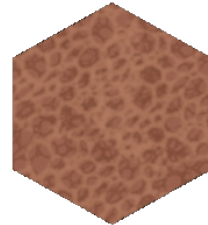
ENTRADA AL HORMIGUERO



Entrada Abierta Entrada Cerrada

La loseta de Entrada al Hormiguero conecta el hormiguero de tu colonia con la zona de forrajeo a través de la Salida del Hormiguero más próxima. Coloca la Entrada Abierta para permitir el paso, coloca la Entrada Cerrada para impedirlo.

GALERÍA



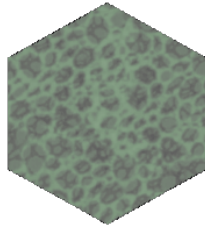
Coloca losetas de Galería en tu tablero de hormiguero para expandir tu hormiguero.

DESPENSA



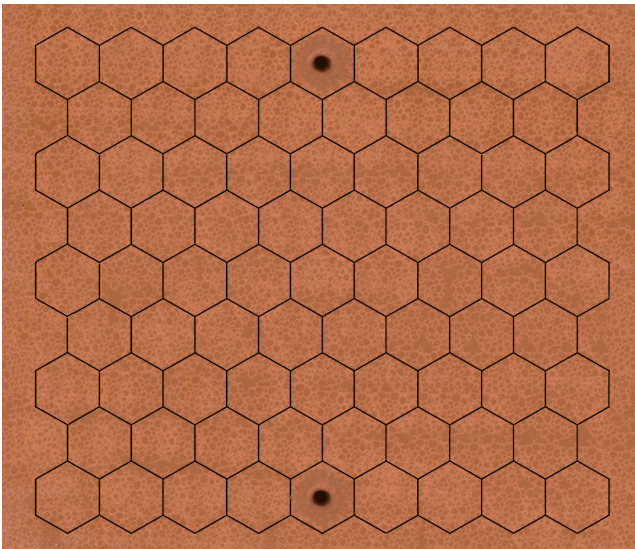
Coloca losetas de Despensa para almacenar recursos, hasta un máximo de 10 recursos por Despensa. Puedes consumir los recursos de tus despensas para mejorar tu hormiguero.

HONGO

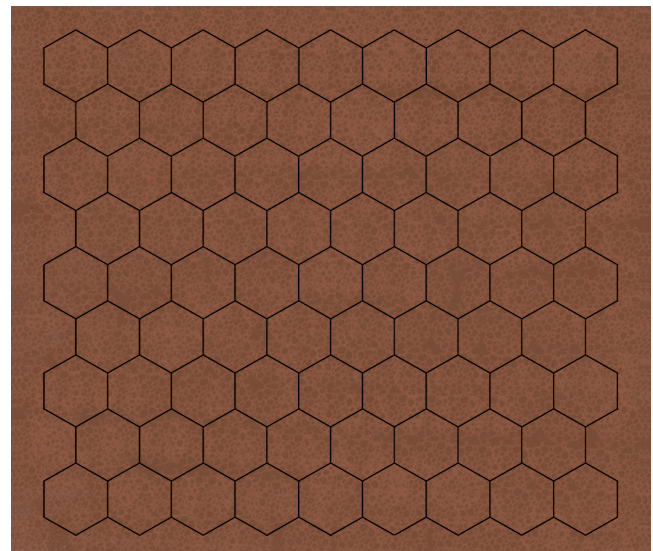


Las cosechadoras de hongos pueden colocar losetas de Hongo. Coloca hojas sobre la loseta de Hongos para producir Hongo. Al comienzo del turno de las cosechadoras de hongos; elimina una hoja de la loseta de Hongo y coloca 3 Hongos sobre esta. Si al comienzo del turno de las cosechadoras de hongos no quedan hojas en la loseta de Hongo; sustituyela por una loseta de Galería.

EL TABLERO DE JUEGO



Tablero de forrajeo



Tablero de hormiguero

PANEL DE COLONIA

Solenopsis invicta 1

Vida de la Reina Vida de la Reina

2

3

4

Componentes iniciales: 6 Hormigas Menor, 6 Pupas Menor, 1 loseta de Entrada al Hormiguero, 1 loseta de Salida del Hormiguero y 1 loseta de Galería.

Poliginia: La *Solenopsis invicta* tiene 2 Reinas.

Diminuta: Todas las hormigas de *Solenopsis invicta* tienen la mitad de Puntos de vida.

El panel de la colonia muestra información exclusiva de tu colonia de hormigas.

1 · La especie de tu colonia de hormigas.

2 · Indica los puntos de vida de tu Reina. Si la Vida de la Reina de tu colonia llega a 0 o menos; es eliminada. Si tu colonia no tiene Reina y utilizas la acción Eclosionar; reemplaza la loseta de Pupas del área donde produces hormigas por una loseta de Galería.

3 · Indica los costes por unidad de tus hormigas y losetas de Pupas.

4 · Indica las características especiales de tu colonia de hormigas.

OBJETIVO DEL JUEGO

El juego termina cuando solo queda una Reina con vida al final de una ronda. Mantén a tu Reina con vida al final del juego para ganar.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1 · Los jugadores lanzan los dados para determinar quien será el primero en elegir colonia y empezar el juego. Quien obtiene el número más alto es el primero en empezar su turno. El orden de los turnos continúa en el sentido de las agujas del reloj.

2 · Ahora los jugadores colocan sus colonias sobre el tablero. Empezando por el primer jugador y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador seguirá todos los pasos para la colocación de su colonia antes de que el siguiente coloque la suya.

PASOS PARA LA COLOCACIÓN DE LA COLONIA

1 · Elige una de las cuatro colonias de color y coge el panel de colonia correspondiente, y 1 loseta de Entrada al Hormiguero. Asegurate de coger también los componentes que indique tu panel de colonia.

2 · Coloca en el área indicada sobre tu tablero de hormiguero la loseta de Entrada al Hormiguero con la cara de Entrada Cerrada mirando hacia arriba.

3 · Coloca la loseta de Pupas en cualquier área de tu tablero de hormiguero y coloca tu Reina y tus nurses sobre esta.

CÓMO JUGAR

Cada jugador puede realizar un máximo de 2 acciones durante su turno. Es posible realizar dos acciones diferentes o dos veces la misma acción. Las acciones que se pueden realizar son las siguientes:

Excavar: Coloca una nueva loseta de Galería en un tablero de hormiguero, en un área adyacente a una galería con hormigas de tu colonia. No puedes colocar una nueva loseta de Galería si el número de hormigas de tu colonia es inferior al número de losetas de tu hormiguero. La loseta de Entrada al Hormiguero no cuenta para la suma de losetas de tu hormiguero.

Demoler: Elimina una loseta (Galería, Despensa, Pupas Minor o Pupa Major) vacía adyacente a una galería con hormigas de tu colonia.

Transformar: Selecciona una loseta de tu hormiguero con hormigas de tu colonia. Sustituye la loseta seleccionada por otro tipo de loseta disponible o voltea la loseta si es una Entrada al Hormiguero.

Eclosionar: Selecciona un área con pupas de tu colonia. Coloca una hormiga Minor por cada Pupa Minor en el área y una hormiga Major por cada Pupa Major en el área.

Exploración: Selecciona un área del territorio de tu colonia. Mueve tantas hormigas como quieras del área

RESOLUCIÓN DE AMENAZAS

seleccionada a un área adyacente que no sea del territorio de tu colonia.

Si el área explorada no contiene amenazas, recursos ni feromonas; lanza los dados Ant Wars. Si después de mover hormigas a una nueva área no queda ninguna hormiga en el área de origen; coloca un marcador de feromonas de tu color sobre el área de origen. Elimina el marcador de feromonas cuando el área vuelva a estar ocupada por hormigas.

Movilización: Selecciona un área del territorio de tu colonia. Mueve tantas hormigas como quieras del área seleccionada a otra área con hormigas de tu colonia. Las hormigas que muevas deben hacerlo a través de áreas con hormigas de tu colonia y deberán interrumpir su movimiento si entran en un área con amenazas, recursos o pupas.

Forrajear: Coloca cualquier cantidad de recursos sobre las hormigas de tu colonia, hasta un máximo de 1 recurso por Minor y 2 recursos del mismo tipo por Major o Reina. Para forrajear recursos deben estar en la misma área que tus hormigas.

Después de que todos los jugadores hayan realizado sus acciones; deben resolverse las amenazas en las áreas en las que hay amenazas.

La ronda termina cuando todos los jugadores hayan realizado sus acciones y todas las amenazas se hayan resuelto. Si al final de una ronda solo un jugador tiene a su Reina con vida; el juego termina y ese jugador gana. De lo contrario; comienza una nueva ronda.

Amenazas

Cuando en un área con hormigas de un color hay también hormigas de otro color, tenebrios o una araña; se considera que hay amenazas en el área. Lo que dará lugar a una batalla al final de la ronda.

Batalla

Los jugadores atacan lanzando dados estándar por cada uno de sus diferentes tipos de hormigas en el área donde hay amenazas. Los jugadores implicados en la batalla siempre lanzan los dados al mismo tiempo y por la misma fase de ataque:

1° – Reinas

2° – Majors

3° – Minors

Las fases de ataque se repiten hasta que no haya amenazas en el área.

Cada dado lanzado puede dirigirse a una amenaza, lo que reduce sus puntos de vida en la cantidad obtenida en el dado.

Cuando los puntos de vida de una amenaza es 0 o menos; es eliminada.

Minors, Majors Tenebrios y Arañas si sobreviven a las fases de ataque; recuperan todos sus puntos de vida.