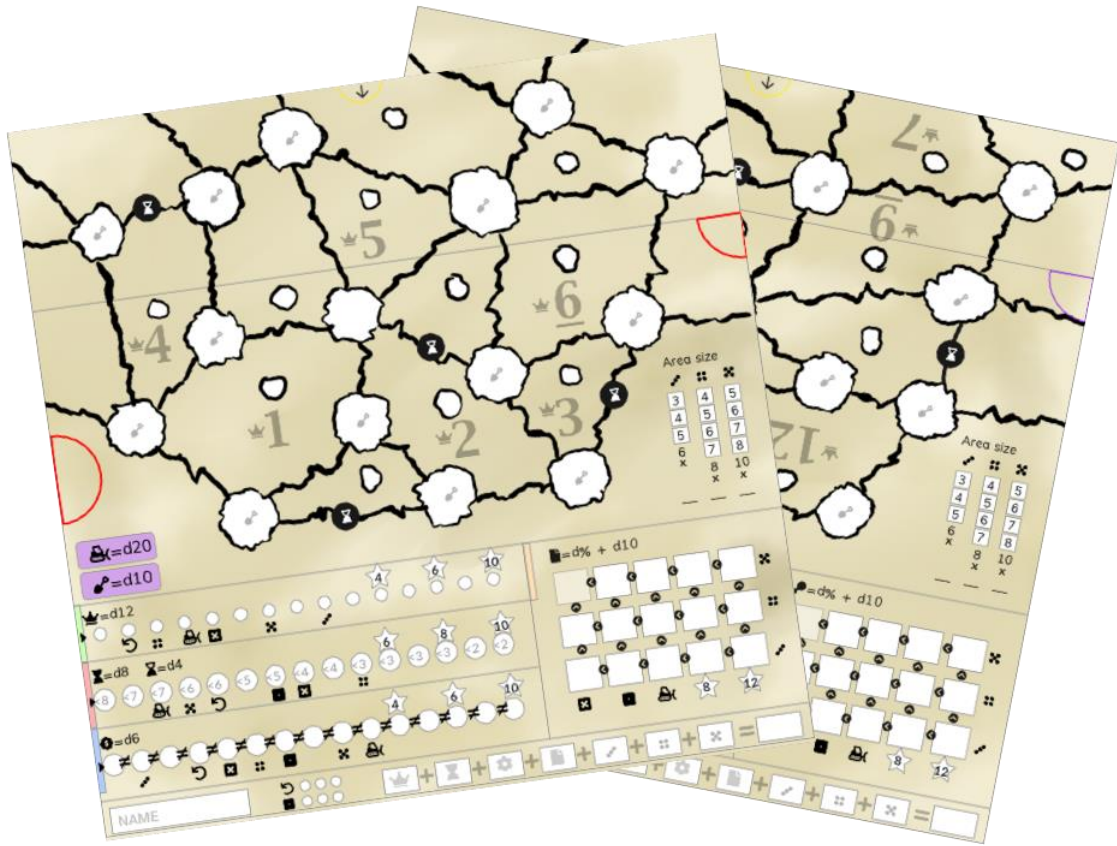


Sindicato de hormigas



Visión de conjunto

1-4 jugadores

¿Sabes cómo todas las hormigas trabajan juntas como una sola unidad sin importar nada? Bueno, no en esta colonia de hormigas. ¡Aquí, las hormigas tienen sus propios sindicatos y quieren sus derechos!

Cada jugador es el líder de uno de los sindicatos Ant que lucha por los derechos de sus trabajadores. Lo hace reuniendo el favor de la reina y logrando mejores condiciones de trabajo.

El juego termina una vez que no hay campos disponibles en el área compartida. El ganador es el jugador con más puntos de victoria.

Componentes

Hoja de jugador de doble cara (A/B) Juego de dados poliédricos
Color de marcador diferente para cada jugador.

Configuración

El área de juego se crea en función del número de jugadores. 2 jugadores - Las hojas A y B se combinan

3 jugadores - Hoja A, B y hoja A/B adicional 4 jugadores - 2 hojas A y B
Cada jugador toma un marcador de color diferente

El jugador inicial es el último jugador que ha visto una hormiga reina.

Como se Juega

El jugador activo tira los siguientes dados d6, d8, d10, d12, d%. Se reservan d4 y d20 dados. Se utilizan cuando se desbloquean bonos.

Hormiga reina - d12

La reina de las hormigas está visitando y apoyando a sus obreras.

El jugador activo coloca Ant Queen (dado d12) en el número correspondiente en el área compartida. En el juego de 3 y 4 jugadores, solo se usa el número en las dos hojas superiores (verifique la flecha negra en el medio para ver la dirección correcta).

Después de esto, el jugador activo elige dos dados. Cada dado corresponde a una determinada acción:

Sala de Reclamo - d10

Escriba el resultado del dado en cualquier campo disponible en el área compartida. Si este fue el último campo del área, el jugador con la suma más alta reclama esa área.

Romper - d8

El resultado del dado debe ser menor que el número indicado en el primer espacio vacío.

Salarios - d6

Cada número debe ser diferente al anterior

Alimentos - d% + d10

Comience desde el campo superior derecho. Si elige esta acción, combine el resultado de d% y d10 para obtener el resultado. Cada número siguiente debe ser mayor que los de los campos adyacentes. Debe agregarlo junto a un número existente.

Pista del favor de las reinas

Para llenar el campo en la pista de favor de la reina, debe realizar la acción Reclamar habitación cerca de la posición actual de la reina. Una vez que hayas escrito el resultado del dado de Reclamar habitación en el campo cerca de la reina, cruza el primer campo disponible en el marcador de favor de las reinas. Si la reina visita un área que ya está reclamada, el jugador que la controla puede cruzar un campo en la pista de favor de la reina.

Bonos

Hay dos tipos de bonos, instantáneos y diferidos.

Instante

Usado de inmediato cuando está desbloqueado:

Freno adicional - d4

Este bono se puede encontrar entre dos habitaciones. Una vez que se reclaman ambas habitaciones conectadas a la bonificación, el jugador que reclamó la segunda habitación obtiene la bonificación. Tira d4 dados y úsalo en el marcador de ruptura.

Usar excavadora - d20

Tira d20 y úsalo con la acción Reclamar habitación.

Papeleo

Rellena uno de los campos del área personal (Favorito de la reina, Descanso, Salario o Comida).

Ventajas

Cruce el número más pequeño en la fila correspondiente, en la pista del tamaño del área.

Demorado

Se puede usar en cualquier momento durante tu turno:

Aumento de energía - [.]

Usa una acción más en tu turno

Repetir - <

Vuelve a tirar uno o más dados en tu turno

Cuando el jugador activo termina con sus dos acciones, los demás jugadores pueden elegir una acción de los dos dados restantes.

Después de que todos usaron sus acciones, el jugador de la izquierda se convierte en el jugador activo y tira los dados.

El juego termina una vez que no hay campos disponibles en el área compartida. El ganador es el jugador con más puntos de victoria.

Puntuación

Sume todos los puntos desbloqueados en el registro de reinas Sume todos los puntos desbloqueados en el registro de descanso Sume todos los puntos desbloqueados en el registro de salarios Sume todos los puntos desbloqueados en el registro de comida

Multiplique la bonificación del tamaño del área con el número de áreas reclamadas (haga esto para áreas de tamaño 3/4/5)

Suma todo lo anterior para obtener la puntuación final.

