

Автори: Kim Sehee, Kang Chulku
Ілюстрації: Katarzyna Bajerowicz

MROWKI

ЕЛЕМЕНТИ ГРИ



39 карт мурашника значенням від 1 до 39



35 карт мурах значенням від 1 до 35:

- 5 сірих карт
- 5 червоних карт
- 5 жовтих карт
- 5 блакитних карт
- 5 помаранчевих карт
- 5 зелених карт
- 5 фіолетових карт



ЦІЛЬ ГРИ

Під час гри ви будете здобувати **карти мурах**. Перемагає гравець, який отримає **7 карт різного кольору** або **5 карт одного кольору**. Наприклад:



або



ПІДГОТОВКА ГРИ



Перетасуйте всі карти мурашника і розкладіть на столі так, щоб значення карт було видно всім гравцям. Далі в інструкції ми називатимемо ці карти **мурашником**.



Перемішайте карти мурах і складіть з них закриту колоду (карти лежать реверсом вгору). Колоду карт мурах віддайте найстаршому гравцеві. Далі в інструкції ми називатимемо ці карти **мурахами**.

ХІД ГРИ

1. Найстарший гравець відкриває першу мурашу з колоди. Він робить це швидко, щоб усі гравці могли одночасно побачити, яка мураха з'явилася.

На кожній карті є 2 типи інформації:

- колір сімейства мурах,
- вартість карти.



2. Усі гравці намагаються **якнайшвидше** зловити карту в мурашнику з тим же значенням, як відкрита мураха. Той хто зробить це найшвидше, отримує мурашу – **кладає її поруч із собою так, щоб її могли бачити всі гравці**. Приклад на сусідній сторінці.

Увага! Гравець може зловити **лише одну карту** в мурашнику. Якщо він помиляється, він не може змінити свою думку і вибрати іншу карту.

3. Найстарший гравець відкриває наступну карту з верхньої частини колоди: з'являється ще одна мураха. Знову всі гравці намагаються якомога швидше зловити відповідну карту в мурашнику.



Приклад: З'явилась **помаранчева** мурашка з номером 16. Усі гравці намагаються якомога швидше зловити карту з таким значенням в мурашнику.



Найшвидший гравець отримує **помаранчеву** мурашку 16 і кладе її перед собою.



Увага! Якщо відкрита мураха такого ж кольору, як раніше отримані мурахи, то до її значення потрібно **додати** кількість зібраних раніше мурах такого кольору і тільки після цього ловити відповідну карту в мурашнику.

Приклад А: З'явилась **червона** мураха з номером **15**. Серед зібраних мурах є **4 червоні**, тому в мурашнику треба якнайшвидше зловити карту зі значенням **19** (оскільки $15 + 4 = 19$). Найшвидший гравець отримає **червону** мурашу з номером **15**.





Приклад В: З'явилась **зелена** мураха з номером **11**. Серед зібраних мурах є **1 зелена**, тому в мурашнику треба якнайшвидше зловити карту зі значенням **12** (оскільки $11 + 1 = 12$). Найшвидший гравець отримає **зелену** мурашу з номером **11**.



КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли один з гравців збере **7 мурах різного кольору** або **5 мурах одного кольору**.

Якщо колода мурах вичерпалась а жоден з гравців не осягнув вищевказаного результату, переможцем стає гравець з **найбільшою кількістю мурах**.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apełeczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl
© 2017 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Ggame
© 2017 G-Game

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Michał Zwierzyński, Jakub Mann
Marketing: Patrycja Jaworska, Karolina Burna
Korekta: Zuzanna Laskowska
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc