

¡Es hora de conquistar el hormiguero vecino!

ANTHILLS

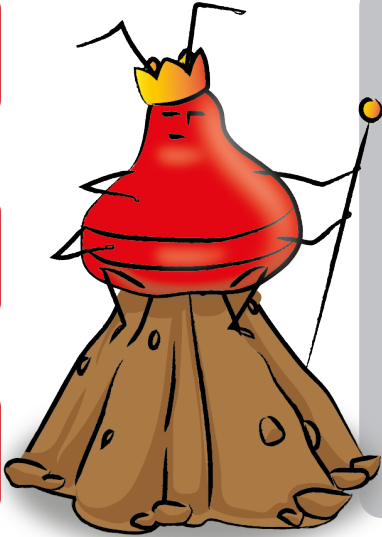
2



10'



+8



Anthills es un rápido juego de estrategia de bolsillo.

Su **complejidad ajustada** (fácil de aprender, pero con profundidad) y su estética atractiva, dirigidas al público familiar y casual/intermedio, hacen de este juego el ideal para **iniciarse en la estrategia**.

Su **portabilidad**, el **fácil set-up**, y sus **partidas rápidas**, lo convierten en un **adictivo filler**.

Objetivo: Lleva a dos de tus hormigas hasta la reina del hormiguero contrario.

COMPONENTES:

18 cartas.

CÓMO SE JUEGA:

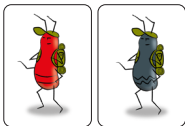
Por turnos, iremos colocando o desplazando nuestras hormigas según su movimiento propio, a lo largo del recorrido hasta el objetivo.



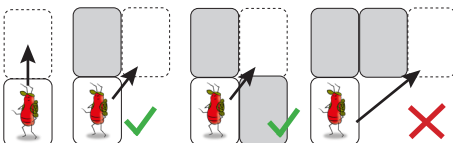
LOS MOVIMIENTOS DE TUS HORMIGAS:

HORMIGA EXPLORADORA

Se mueve un espacio hacia delante o en diagonal para rodear a otra carta de hormiga.

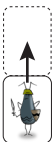
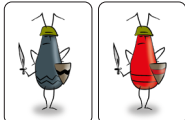


No puede rodear 2 cartas a la vez.



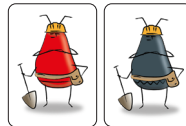
HORMIGA SOLDADO

Se mueve un espacio hacia delante. Si se pone encima de una carta enemiga, ataca y esta se va del juego.



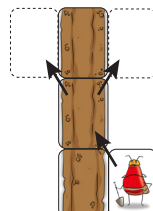
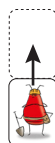
HORMIGA OBRERA

Se mueve un espacio hacia delante. Puede ponerse sobre otra carta de hormiga, bloqueándola, excepto la voladora.



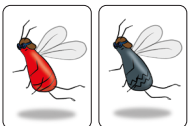
También puede desplazarse por encima de las cartas de terreno: entra en diagonal y en el turno siguiente sale también en diagonal.

Cuando está sobre otra hormiga, las soldados no la pueden atacar.

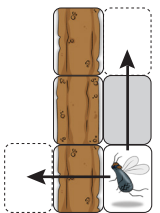


HORMIGA VOLADORA

Sólo puede moverse volando por encima de la carta que tenga delante o lateralmente por encima de la carta de terreno (siempre que haya un hueco donde colocarse).



No puede volar por encima de una obrera que ya esté sobre otra hormiga.



HORMIGA REINA

No se mueve de su posición inicial.



UN PROTOTIPO DE JOSEP ANTON FONT

✉ josepantonfont@gmail.com

📷 josepantonfont