

## Las hormigas invaden el jardín.

En este juego de lógica, los jugadores colocan las hormigas unas al lado de otras. Pero presta atención ya que no siempre es fácil encontrarse en este hormiguero...

**Edad** : 5-8 años  
**Número de jugadores** : de 2 a 4  
**Duración** : 15 min.

### Contenido del juego:

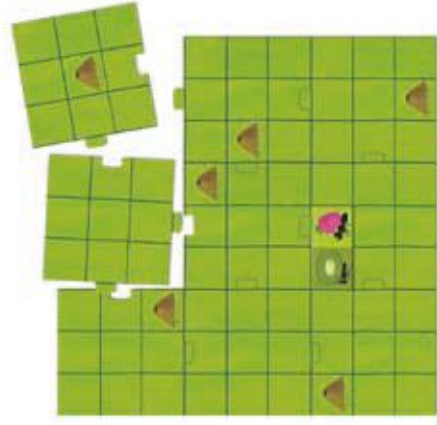
- 9 tableros jardín, cada uno de ellos formado por 9 casillas
- 21 cartas compuestas por varias casillas con ilustraciones de diferentes hormigas:
- 4 cartas de 5 casillas
- 4 cartas de 3 casillas en línea
- 4 cartas de 3 casillas en «L»
- 9 cartas de 2 casillas
- 12 cartas "punto"

### Objetivo del juego:

Colocar el máximo número de hormigas en el tablero jardín.

### Preparación del juego:

- Colocamos en el centro de la mesa los 9 tableros jardín uno al lado de otro para constituir un gran cuadrado de 9 casillas X 9 casillas.
- Colocamos una carta de 2 casillas en un lugar del tablero no definido. Esta carta servirá de punto de partida de la partida.



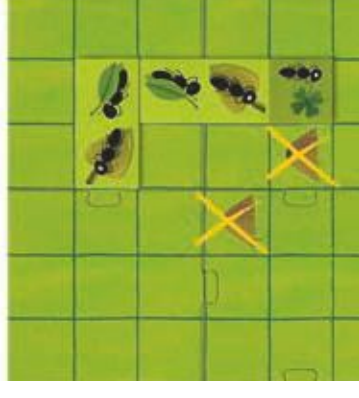
Distribuimos equitativamente entre los jugadores las cartas del siguiente modo:

- Partida de 2 jugadores: 2 cartas de 5 casillas, 2 cartas de 3 casillas en línea, 2 cartas de 3 casillas en "L", 4 cartas de 2 casillas por jugador.
- Partida de 3 jugadores: 1 carta de 5 casillas, 1 carta de 3 casillas en línea, 1 carta de 3 casillas en "L", 2 cartas de 2 casillas por jugador.
- Partida de 4 jugadores: 1 carta de 5 casillas, 1 carta de 3 casillas en línea, 1 carta de 3 casillas en «L», 2 cartas de 2 casillas por jugador.

En el caso de partidas entre 3 ó 4 jugadores, las cartas sobrantes se eliminan del juego.

### Desarrollo del juego:

- Empieza a jugar el jugador más joven.
- Intenta colocar una de sus piezas en el jardín de acuerdo con los siguientes puntos :
  - La carta debe cuadrar con una carta ya colocada en el jardín, de modo que dos hormigas coincidan. (ver foto)
  - La carta no puede situarse en una casilla hormiguero del tablero jardín.
  - La carta no puede salir del área de juego (es decir, del jardín, constituido por 9 x 9 casillas)



A continuación , es el turno del siguiente jugador. Cuando un jugador no puede colocar una carta le toca al jugador siguiente.

La partida termina cuando los jugadores ya no pueden colocar más cartas. Entonces, contamos el número de casillas que corresponden a las cartas que cada jugador tiene delante, para obtener el número de puntos de cada jugador.

Cuando se inicia la 2ª ronda. Para que no empiece siempre a jugar el más joven, le toca empezar al jugador situado a la izquierda del jugador más joven, y así sucesivamente cada vez que se comience una ronda.

### ¿Quién gana?

El primer jugador que consiga 3 cartas "cartas punto" gana la partida.

