

Für 2 bis 6 Spieler
ab 7 Jahren



SPEEDY ANTS

INHALT

39 Ameisenhaufen-Karten mit Werten von 1 bis 39



35 Ameisen-Karten mit Werten von 1 bis 35:

- 5 graue Karten
- 5 rote Karten
- 5 gelbe Karten
- 5 hellblaue Karten
- 5 orange Karten
- 5 grüne Karten
- 5 violette Karten



SPIELZIEL


Im Laufe des Spiels erhalten die Spieler **Ameisen-Karten**. Wer **7 Ameisen-Karten in allen unterschiedlichen Farben** oder **5 Ameisen-Karten einer einzigen Farbe** bekommen hat, gewinnt. Beispiel:




oder



SPIELVORBEREITUNG

 Alle **Ameisenhaufen-Karten** werden gemischt und so auf dem Tisch ausgelegt, dass alle Spieler die Kartenwerte sehen können. Von jetzt an werden diese Karten als **Ameisenhaufen** bezeichnet.



 Danach werden die **Ameisen-Karten** gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Der älteste Spieler erhält den Stapel. Von jetzt an werden diese Karten als **Ameisen** bezeichnet.

SPIELABLAUF

1. Der älteste Spieler deckt die oberste Ameisen-Karte auf.

Die Karte muss rasch und so aufgedeckt werden, dass alle Spieler den Kartenwert gleichzeitig sehen können.

Jede Karte enthält die folgenden Informationen:

- die **Farbe** der Ameisen-Familie
- den **Wert** der Karte



2. **Alle Spieler** versuchen, sich so **schnell** wie möglich diejenige Karte vom **Ameisenhaufen** zu schnappen, die denselben Wert wie die gerade aufgedeckte Ameise hat. Wer am schnellsten war, gewinnt die Ameise und **legt sie aufgedeckt vor sich aus**. Die von einem Spieler gewonnenen Ameisen dürfen nicht aufeinandergelegt werden; all diese Karten müssen stets für alle Spieler sichtbar sein. Siehe Beispiele auf der nächsten Seite.

Achtung: Jeder Spieler darf sich **nur 1 Karte** vom Ameisenhaufen nehmen. Falls man einen Fehler gemacht hat, darf man seine Entscheidung **nicht** rückgängig machen und eine andere Karte wählen.

Danach kommen die Ameisenhaufen-Karten zurück zum Ameisenhaufen.

3. Der älteste Spieler deckt die nächste Karte vom Stapel auf, und eine neue Ameise erscheint. Wiederum müssen alle Spieler versuchen, sich so schnell wie möglich die richtige Karte vom Ameisenhaufen zu schnappen.

Beispiel: Eine **orange** Ameise mit dem Wert **16** erscheint. Alle Spieler versuchen, sich rasch die Karte vom Ameisenhaufen zu schnappen, die denselben Wert hat.



Wer am schnellsten war, gewinnt die **orange** Ameise mit dem Wert 16 und legt sie vor sich aus.



Achtung: Hat die gerade aufgedeckte Ameise **dieselbe Farbe wie eine oder mehrere bereits zuvor gewonnene Ameisen**, müssen die Spieler **die Anzahl (nicht die Werte!) aller bereits gewonnenen Ameisen-Karten dieser Farbe zu dem Wert der gerade aufgedeckten Ameise **hinzuzählen**** und sich dann die richtige Karte vom Ameisenhaufen schnappen.

Beispiel A: Eine **rote** Ameise mit dem Wert **15** erscheint. Unter den bereits von Spielern gewonnenen Ameisen befinden sich **4 rote** Ameisen; daher müssen die Spieler sich die Karte mit dem Wert **19** vom Ameisenhaufen schnappen ($15+4=19$). Wer am schnellsten war, gewinnt die **rote** Ameise mit dem Wert 15.





Beispiel B: Eine **grüne** Ameise mit dem Wert **11** erscheint. Unter den bereits von Spielern gewonnenen Ameisen befindet sich **1 grüne** Ameise, daher müssen sich die Spieler die Karte mit dem Wert **12** vom Ameisenhaufen schnappen ($11+1=12$). Wer am schnellsten war, gewinnt die **grüne** Ameise mit dem Wert **11**.



SPIELLENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler **7 Ameisen in allen unterschiedlichen Farben** oder **5 Ameisen einer einzigen Farbe** bekommen hat. Dieser Spieler gewinnt. Wenn die letzte Ameise vom Stapel gewonnen wurde und zu diesem Zeitpunkt niemand das Spielziel erreicht hat, gewinnt der Spieler, der sich **die meisten Ameisen** geschnappt hat.



For 2 to 6 players,
7 years and up



SPEEDY ANTS

CONTENTS

39 **anthill cards** with values ranging from 1 to 39



35 **ant cards** with values ranging from 1 to 35:

- 5 gray cards
- 5 red cards
- 5 yellow cards
- 5 light blue cards
- 5 orange cards
- 5 green cards
- 5 violet cards



GOAL OF THE GAME


During the game, players will obtain **ant cards**. The player who gets **7 ant cards in all different colors** or **5 ant cards in one color** is the winner. Example:



or




GAME SETUP

 Shuffle **all anthill cards** and place them on the table so that all players can see the values. From now on, these cards will be called **anthill**.



4	13	18	14	30	37
29	22	33	1	32	23
10	12	8	17	16	26
3	15	6	7	5	20
19	27	11	38	9	31
28	21	39	24	2	36



 Then shuffle the **ant cards**, place them in a face-down pile and give the pile to the oldest player. From now on, these cards will be called **ants**.

GAMEPLAY

- 1.** The oldest player reveals the first ant card from the top of the pile. The card must be revealed quickly and in such a way that all players see the card value at the same moment.

Each card contains the following information:

- **Color** of the ant family
- **Value** of the card



- 2.** All players try to quickly catch the card from the anthill that has the same value as the newly revealed ant. The quickest player wins the ant and places it face up in front of them. Ants won by a player must not be placed on top of each other; all these cards always have to be visible to all players. See the examples on the next page.

Note! Each player may catch **only 1 card** from the anthill. If a player makes a mistake, they can't change their mind and choose a different card.

After that, the anthill cards are returned back to the anthill.

- 3.** The oldest player reveals the next card from the top of the pile and a new ant appears. All players must again try to catch the right card from the anthill as quickly as they can.



Example: An **orange** ant with value **16** appears. All players try to quickly catch the card from the anthill that has the same value.



The **quickest** player wins the **orange** ant with value 16 and places it in front of them.



Note! If the newly revealed ant is of **the same color** as one or more ants that have already been caught before, players need to **add** the number (not the values!) of all the already-caught ants cards in this color to the value of the ant that has just been revealed, and then catch the right card from the anthill.

Example A: A **red** ant with value 15 appears. Among the ants already caught by players, there are **4 red** ants, so the players need to catch the card value **19** from the anthill ($15+4=19$). The fastest player wins the **red** ant with value 15.





Example B: A **green** ant with value **11** appears. Among the ants already caught by players, there is **1 green** ant, so the players need to catch the card value **12** from the anthill ($11+1=12$). The fastest player wins the **green** ant with value 11.



GAME END

The game ends when a player gets **7 ants in all different colors** or **5 ants in the same color**. This player is the winner.

When the last ant is won from the pile and none of the players has reached the above objective, the player who caught **the most ants** is the winner.

Pour 2 à 6 joueurs
à partir de 7 ans



SPEEDY ANTS

CONTENU

39 cartes Fourmière avec des valeurs allant de 1 à 39

35 cartes Fourmi avec des valeurs allant de 1 à 35 :

- 5 cartes grises
- 5 cartes rouges
- 5 cartes jaunes
- 5 cartes bleues
- 5 cartes oranges
- 5 cartes vertes
- 5 cartes violettes



BUT DU JEU


Au cours de la partie, les joueurs gagneront des **cartes Fourmi**. Le joueur qui parvient à rassembler **7 cartes Fourmi de toutes les couleurs différentes** ou **5 cartes Fourmi de la même couleur** est déclaré vainqueur. Exemple :




ou



MISE EN PLACE

 Mélangez **toutes les cartes Fourmière** et placez-les sur la table de façon à ce que tous les joueurs puissent voir leur valeur. À partir de maintenant, cet ensemble de cartes sera appelé **Fourmière**.



 Puis, mélangez les **cartes Fourmi**, constituez une pile face cachée et donnez-la au joueur le plus âgé. À partir de maintenant, ces cartes seront appelées **Fourmi**.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- 1.** Le joueur le plus âgé révèle la première carte Fourmi de la pile. Cette carte doit être révélée rapidement de façon à ce que tous les joueurs puissent voir la valeur inscrite sur la carte en même temps.

Chaque carte contient les informations suivantes :

- **Couleur** de la famille de la fourmi
- **Valeur** de la carte



- 2.** Tous les joueurs essayent d'attraper le plus rapidement possible la carte de la Fourmière ayant la même valeur que celle qui vient d'être révélée. Le joueur le plus rapide gagne la Fourmi et la place face visible devant lui. Les Fourmis gagnées par un joueur ne doivent pas être empilées : elles doivent toujours rester visibles par l'ensemble des joueurs. Reportez-vous aux exemples de la page suivante.

Note ! Chaque joueur ne peut attraper qu'une seule carte de la Fourmière. Si un joueur se trompe, il ne peut pas faire marche arrière et choisir une autre carte.

Ensuite, les cartes Fourmières sont replacées dans la Fourmière.

- 3.** Le joueur le plus âgé révèle la carte suivante de la pile et une nouvelle Fourmi apparaît. Tous les joueurs doivent de nouveau attraper, aussi vite que possible, la bonne carte de la Fourmière.



Exemple : une Fourmi **orange** avec une valeur 16 apparaît. Les joueurs doivent attraper rapidement la carte de la Fourmière avec la même valeur.



Le joueur le plus rapide gagne la Fourmi **orange** avec la valeur 16 et la place devant lui.



Note ! Si la Fourmi qui vient d'être révélée est de la **même couleur que des Fourmis ayant déjà été attrapées**, les joueurs doivent **ajouter**, à la valeur de cette Fourmi, **le nombre de cartes de cette couleur ayant déjà été ramassées (pas leur valeur)**, puis attraper la bonne carte de la Fourmière.

Exemple A : une Fourmi **rouge** avec une valeur **15** apparaît. Parmi les Fourmis ayant déjà été attrapées par les joueurs se trouvent **4 Fourmis rouges**. Les joueurs devront donc attraper la carte de la Fourmière présentant la valeur **19** ($15+4=19$). Le joueur le plus rapide gagne la Fourmi **rouge** de valeur **15**.





Exemple B : une Fourmi **verte** avec une valeur **11** apparaît. Parmi les Fourmis ayant déjà été attrapées par les joueurs se trouve **1 Fourmi verte**. Les joueurs devront donc attraper la **carte de la Fourmilière** présentant la valeur **12** ($11+1=12$). Le joueur le plus rapide gagne la Fourmi **verte** de valeur 11.



FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsqu'un joueur possède **7 cartes Fourmi de toutes les couleurs différentes** ou **5 Fourmis de même couleur**. Ce joueur est déclaré vainqueur.

Lorsque la dernière Fourmi a été gagnée et qu'aucun joueur n'a atteint l'objectif indiqué ci-dessus, le joueur ayant attrapé **le plus de Fourmis** est déclaré vainqueur.



Voor 2 tot 6 spelers
vanaf 7 jaar



SPEEDY ANTS

SPELMATERIAAL

39 mierenhoop-kaarten met waarden van 1 tot 39



35 mieren-kaarten met waarden van 1 tot 35:

- 5 grijze kaarten
- 5 rode kaarten
- 5 gele kaarten
- 5 lichtblauwe kaarten
- 5 oranje kaarten
- 5 groene kaarten
- 5 paarse kaarten



DOEL VAN HET SPEL


Gedurende het spel krijgen de spelers **mieren-kaarten**. Wie **7 mieren-kaarten in alle verschillende kleuren** of **5 mieren-kaarten met dezelfde kleur** heeft, wint. Voorbeeld:




OR



SPELVOORBEREIDING

 Alle **mierenhoop-kaarten** worden geschud en zo op de tafel gelegd, dat alle spelers de waarden goed kunnen zien. Deze kaarten heten vanaf nu de **mierenhoop**.



 Daarna worden de **mieren-kaarten** geschud en als blinde stapel klaargelegd. De oudste speler krijgt deze stapel. Deze kaarten heten vanaf nu de **mieren**.

SPELVERLOOP

1. De oudste speler laat de bovenste mieren-kaart zien.

De kaart moet snel omgedraaid worden en wel zo dat alle spelers tegelijk de waarde van de kaart kunnen zien.

Op elke kaart staat de volgende informatie:

- de **kleur** van de mieren-familie
- de **waarde** van de kaart



2. Alle spelers proberen, zo snel mogelijk een kaart van de mierenhoop te pakken, van dezelfde waarde als de net omgedraaide mier. Wie het snelst is, krijgt de mier en legt hem zichtbaar voor zich neer. De mieren die een speler gekregen heeft mogen niet over elkaar heen worden gelegd; al die kaarten moeten steeds voor alle spelers zichtbaar zijn. Zie het voorbeeld op de volgende bladzijde.

Let op: elke speler mag **maar 1 kaart** van de mierenhoop pakken. Als je je vergist (de verkeerde waarde pakt), mag je het **niet** overdoen en een andere kaart pakken.

Daarna worden de mierenhoop-kaarten teruggelegd in de mierenhoop.

3. De oudste speler draait de volgende kaart van de stapel om en laat de nieuwe mier zien. Ook nu moeten alle spelers proberen zo snel mogelijk een goede kaart van de mierenhoop te pakken.

Voorbeeld: Een **oranje** mier van 16 punten wordt omgedraaid. Alle spelers proberen snel een kaart van de mierenhoop te pakken met dezelfde waarde.



Wie het snelste was, krijgt de **oranje** mier van 16 punten en legt die voor zich.



Let op: Als de net omgedraaide mieren **dezelfde kleur heeft als een of meer van de gewonnen mieren**, moeten de spelers **het aantal (niet de waarde!) van alle al gewonnen mieren-kaarten van die kleur** bij de waarde van de net omgedraaide kaart **optellen** en dan een juiste kaart van de mierenhoop pakken.

Voorbeeld A: Een **rode** mier van **15** punten wordt omgedraaid. Bij de al door de spelers gewonnen mieren zijn **4 rode** mieren; daarom moeten de spelers dus een mier met **19** punten van de mierenhoop pakken ($15+4=19$). Wie het snelste was, krijgt de **rode** mier van 15 punten.





Voorbeeld B: Een **groene** mier van 11 punten wordt omgedraaid. Bij de al door de spelers gewonnen mieren is **1 groene** mieren; daarom moeten de spelers dus een mier met 12 punten van de mierenhoop pakken ($11+1=12$). Wie het snelste was, krijgt de **groene** mier van 11 punten.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel stopt, zodra een speler **7 mieren in alle verschillende kleuren** of **5 mieren van dezelfde kleur** heeft gekregen. Die speler wint het spel. Als de laatste mier van de stapel is gewonnen en op dat moment nog niemand het spel heeft gewonnen, wint de speler, met **de meeste mieren**.



© 2020 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA. All rights reserved.
Illustrations © by Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA, 2020
www.gry.nk.com.pl
Authors: Kim Sehee, Kang Chulku

Illustrations: Katarzyna Bajerowicz
Design: NASZA KSIĘGARNIA, HUCH!
Product manager HUCH!: Silvia Herzog
Translation: DE: Sybille & Bruce Whitehill, „Word for Wort”,
GB: Krzysztof Michalak, FR: Arnauld Della Siega,
NL: Geert Bekkering, „Word for Wort”

© 2022 HUCH!
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY
www.hutter-trade.com

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard. **Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

