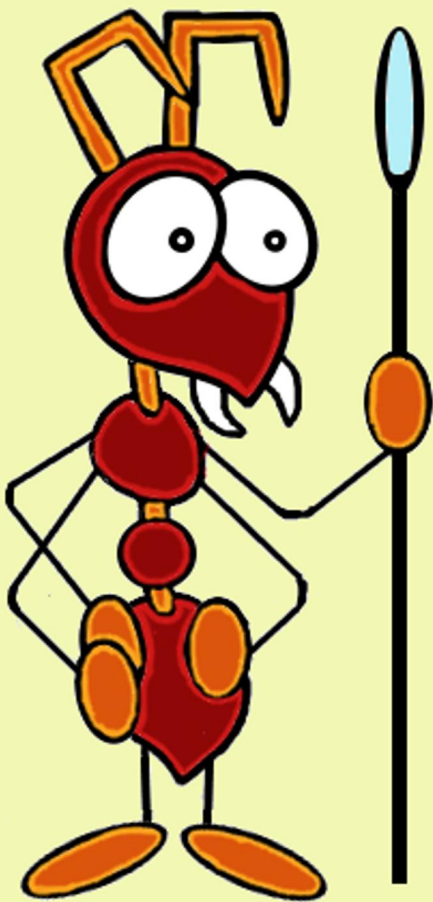


# FORMICHE

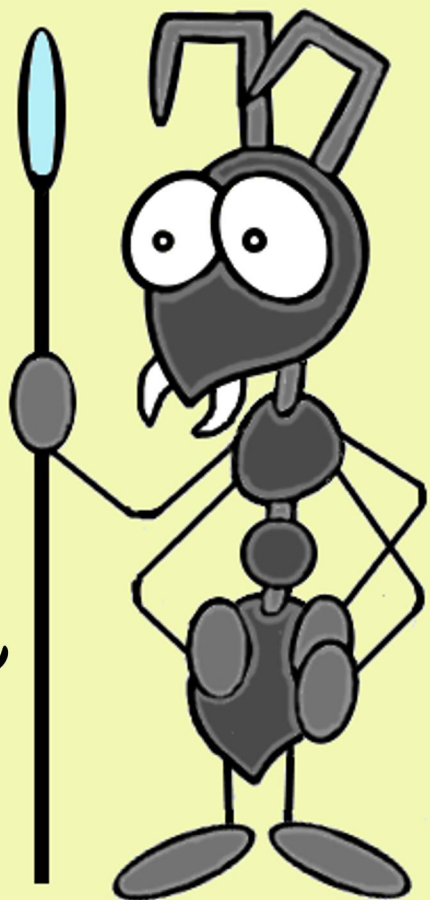
MINI GIOCO DA TAVOLO



5+



Qwein



# FORMICHE®

GIOCO DA TAVOLO MINIMALE PER BAMBINI 5+

FORMICHE® Nasce da una richiesta di una simpaticissima mamma che si è raccomandata di non voler essere menzionata. Finito nella prima versione il 06/08/2020.

Il gioco, così come altri prodotti viene concesso con la formula guarda, scarica, stampa e gioca. In forma gratuita.

Viene fatto il divieto di pubblicare, vendere, o utilizzarne i contenuti, le regole, per fini commerciali, anche in parte, senza il consenso dell'autore.

qwein@hotmail.



Qwein 1986-2020©

## STORIA

Questo gioco rappresenta una battaglia per la conquista del territorio, da riprodurre su una semplice tavola, ad opera di due schiere di formiche, le nere e le rosse.

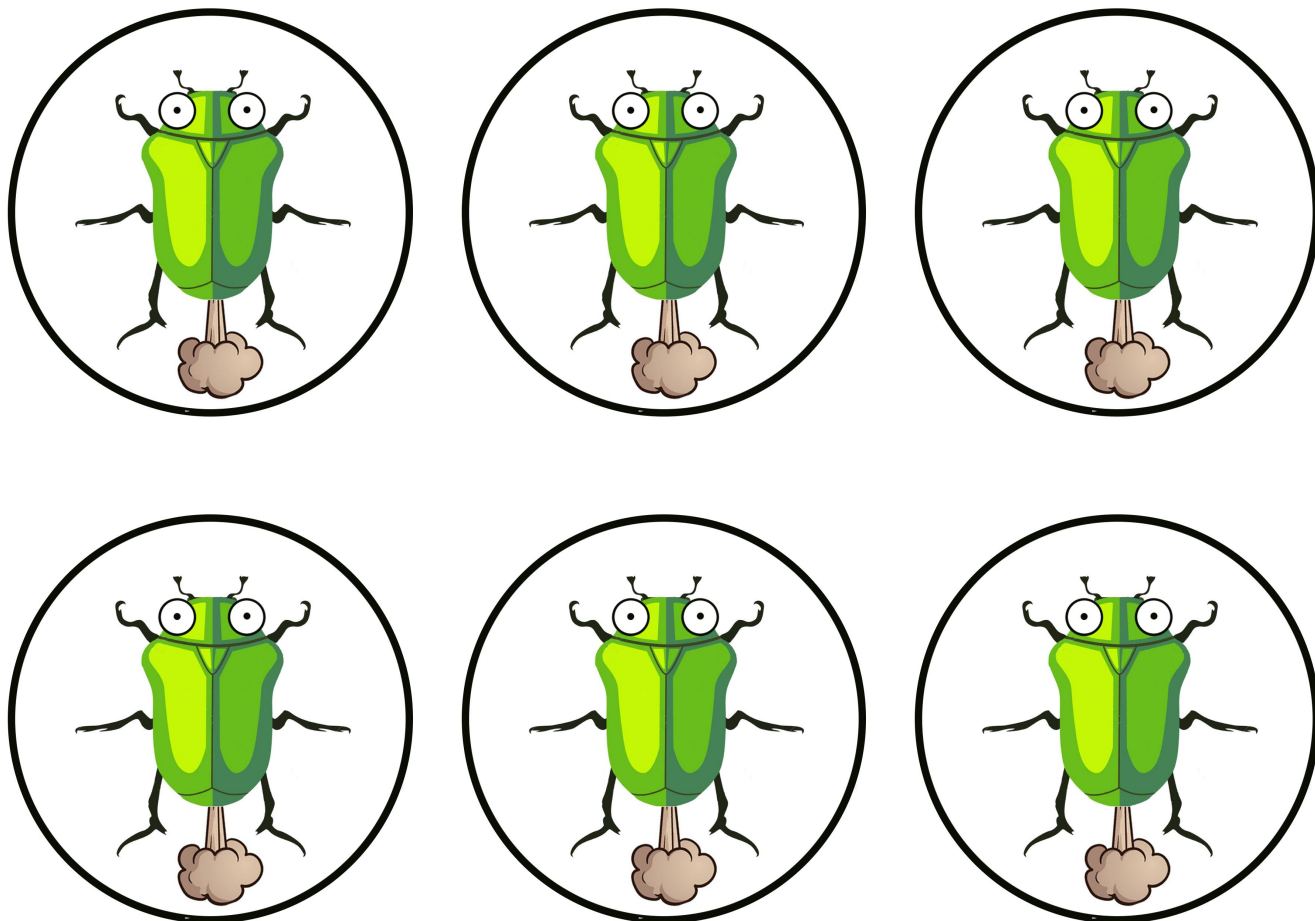
Queste si attaccheranno in campo aperto e avranno nulla di meno che il supporto dell'artiglieria nel nostro caso artiglieria cimicesca. Queste caricano gas e lanciano tappi con le loro puzzette verso il nemico.

## IL GIOCO

Si gioca da 2 a 6 giocatori, è necessario essere in numero pari. E dato che avremo chi tiene le formiche rosse, e chi le nere, i posti a tavola saranno disposti al lato largo della tavola. Per prima cosa occorre preparare il gioco fotocopiando le varie parti, iniziamo dalle cimici qui sotto, direttamente su cartoncino o incollandovele sopra. Le cimici saranno le postazioni di tiro e vanno davanti a ogni giocatore appoggiate a bordo tavola.

Si gioca stando tutti dal lato lungo della tavola.

Il gioco avviene alternando un rosso e un nero, e parte sempre per primo il giocatore più giovane.

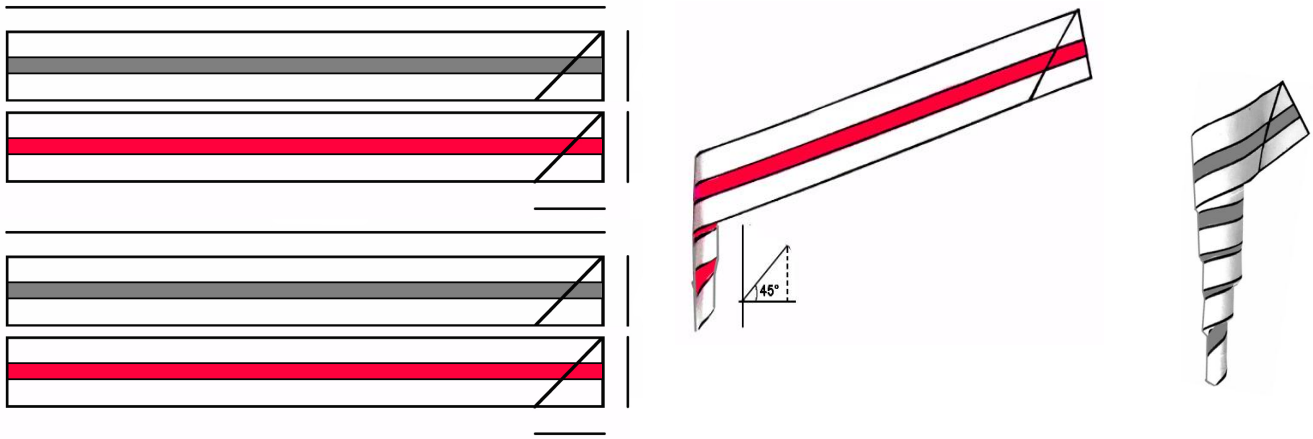


## COSA PUOI FARE OGNI TURNO

Il giocatore, Rosso o Nero a turno potrà sparare una volta con il cannone. E muovere in avanti 3 formiche del suo colore, puntando la direzione che vuole verso formiche nemiche.

## SPARARE

Serve preparare il cannone a puzza. Va stampata la "Molla" che servirà per colpire i bersagli, come nelle immagini, va poi ritagliata. Lunga 10 cm, larga 1 cm, per poi essere piegata con un angolo a 45°. Ultimo la linguetta di fermo che va piegata a 90°. Vedi l'ultima figura a destra per avere la "Molla" completa. Quattro saranno sufficienti dato che i giocatori spareranno a turno.



## COME SPARARE

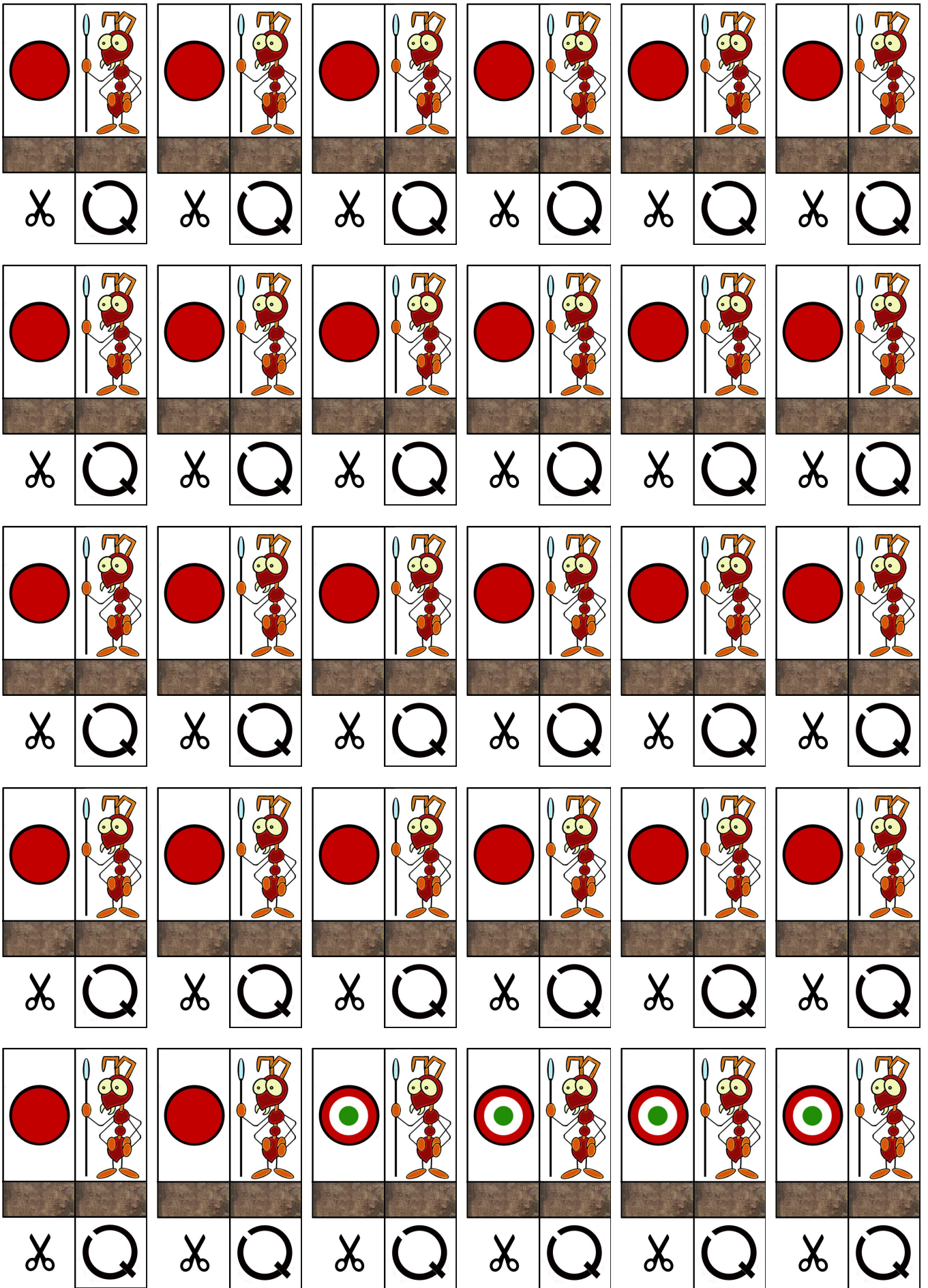
Appoggiata ovunque sul cerchio della Cimice. Si prende con due dita nella parte alta. Si porta delicatamente verso il basso, caricando la molla, e si cerca di direzionarla verso le formiche nemiche. Si rilascia velocemente e ecco il nostro colpo partire verso il nemico. Vanno considerati morti tutti quegli avversari che sono caduti, la basetta viene quindi rovesciata e va rimossa dal gioco. Il Cannone Cimice spara dopo che tutti hanno fatto un turno.

## MUOVERE LE PEDINE

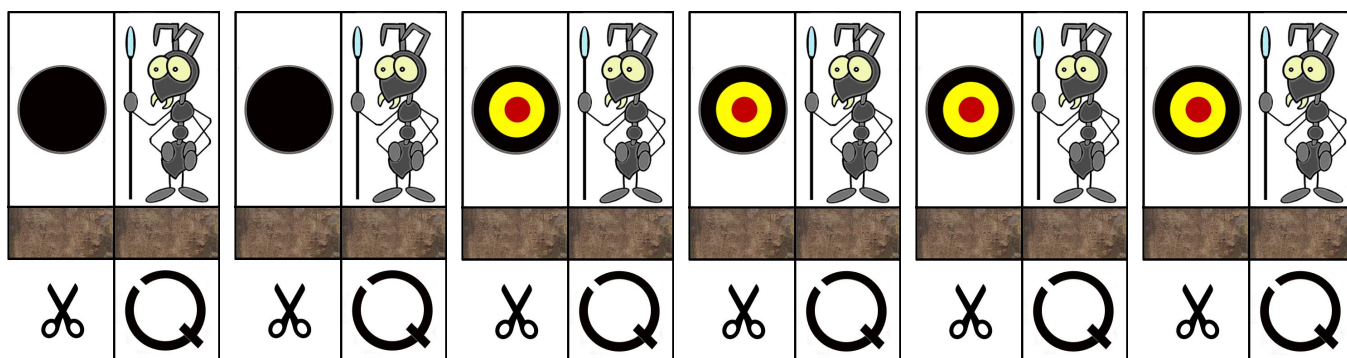
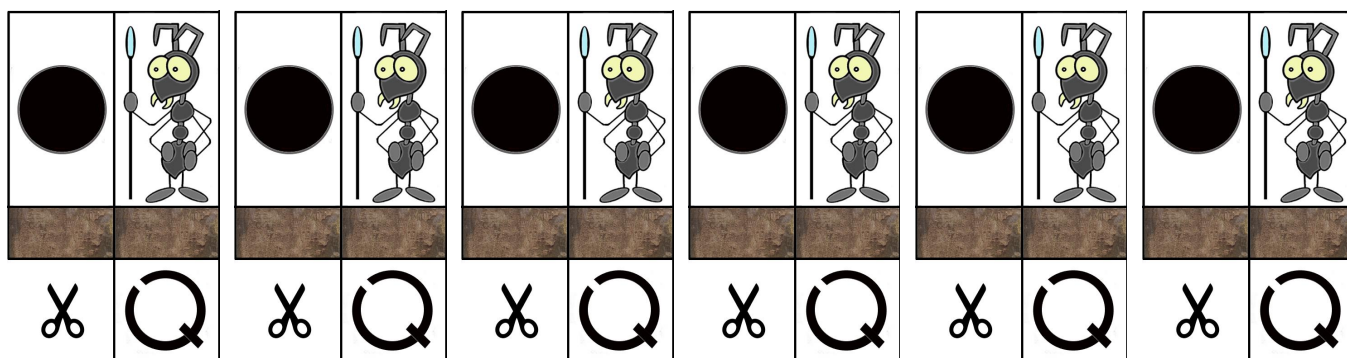
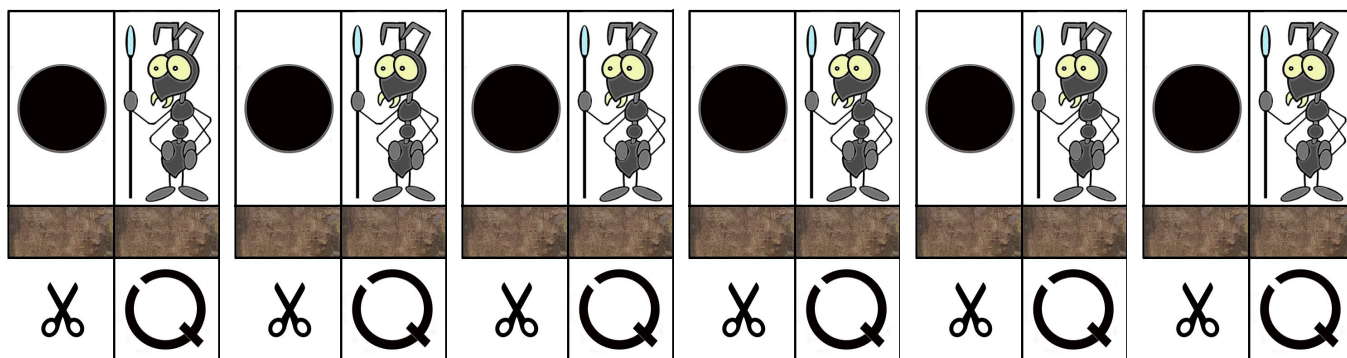
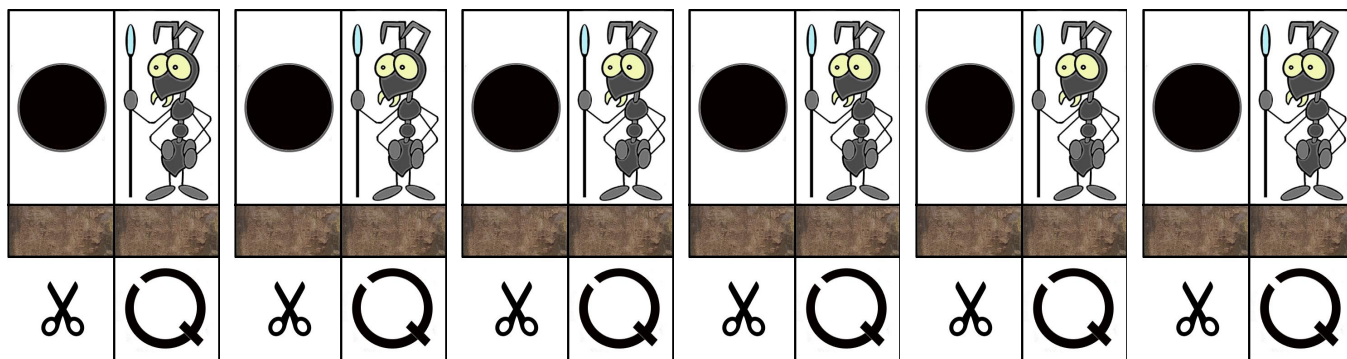
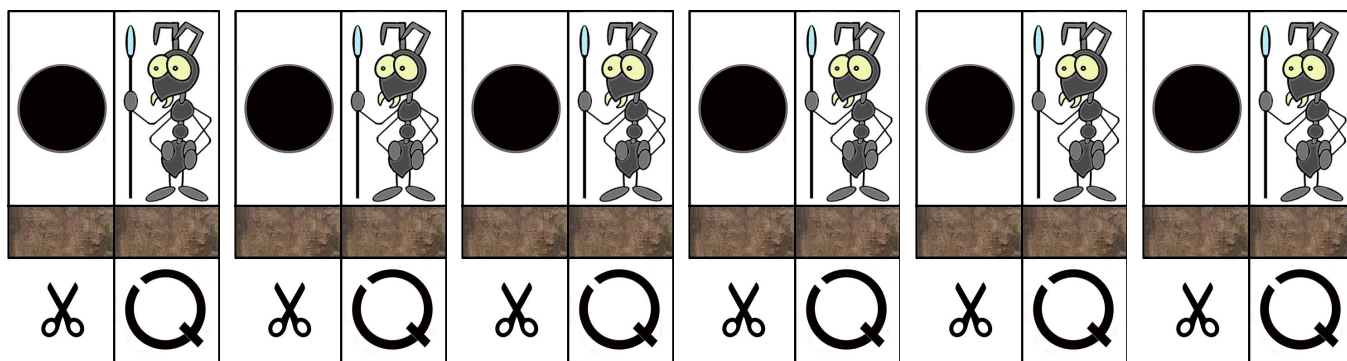
Vi sono da stampare le figure delle formiche, sia Rosse che Nere, e va costruita la basetta a mo di T rovesciata. Piegando la parte che figura con il disegno della formica con la schiena, aprendo le due basi che simulano il pavimento per unirle con la colla alla base con la grande Q di Qwein. Alcune formiche saranno Capitani (vedi regole più avanti). Oltre a sparare quindi al suo turno il giocatore potrà far avanzare 3 formiche a scelta del suo schieramento di 1 movimento nella direzione voluta. Per il movimento si utilizza un quadrato, detto quadrato di movimento. Eventuali mosse troppo angolate, avanzate, dubbie, per alzata di mano si contesta, se viene accettata la maggioranza quella formica non muoverà, ha perso il movimento. Tutte partono da bordo tavola.







FOTOCOPIARE PER 2 SE SI GIOCA IN 6



FOTOCOPIARE PER 2 SE SI GIOCA IN 6

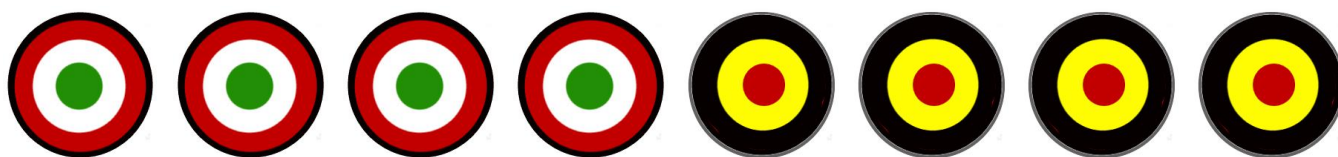
## CORPO A CORPO

Se le nostre impavide formiche, sia sotto il fuoco nemico che amico arriveranno allo scontro, si fa a morra cinese, al meglio delle 3. L'attacco lo fa ovviamente chi si è avvicinato alla pedina. Mentre chi combatte per la difesa va scelto dall'altro schieramento di comune accordo, importante però giochino tutti.

Forbice vince tagliando la carta, la Carta vince avvolgendo il sasso, il Sasso vince rompendo la forbice.

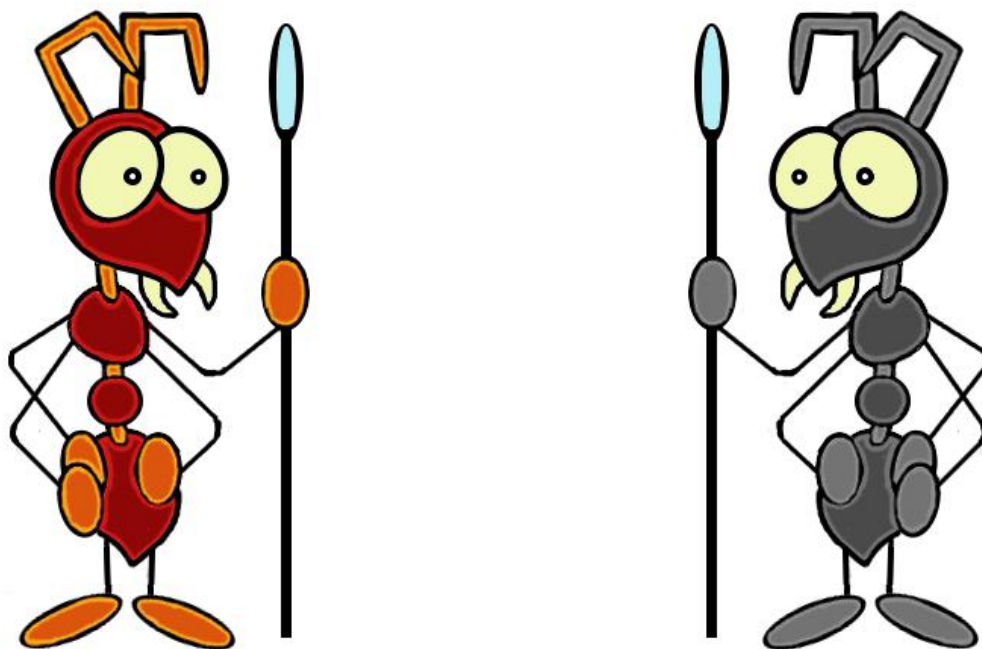
## CAPITANI

Hanno la coccarda tricolore sulla schiena, va evitato che il nemico sbirci il posizionamento iniziale, tutte le formiche partono a bordo tavolo. I Capitani hanno 2 vite. Pertanto se vinti, si tornerà a giocare. Un capitano sopravvissuto dovrà porre accanto a se la pedina che indica che gli resta una vita. I Capitani se colpiti dalla "Molla" muoiono come i soldati.



## CHI VINCE?

Ovviamente l'ultima formica rimasta in vita. Se una formica raggiunge la cimice, questa smette di sparare.



**LA FANTASIA NON COSTA NULLA !!**

*Owein*