

Ryan Swisher & Tim Eisner

# MARCH OF THE ANTS



MINIONS  
OF THE  
MEADOW  
EXPANSION



WEIRD  
CITY  
GAMES

# ОБЗОР ДОПОЛНЕНИЯ

Добро пожаловать в Minions of the Meadow, первое дополнение для Марша муравьёв. Это дополнение включает в себя базовый набор Крупных Рабочих и карты дополнения, а также три различных модуля, которые добавляют уникальные особенности и механики в игру. Если вы еще не играли в Марш муравьёв, мы настоятельно рекомендуем сыграть несколько раз в базовую игру, прежде чем использовать дополнение.



**Базовое дополнение** – включает Крупных Рабочих, карты тактик и дополнительные карты к уже имеющимся в базовой игре

## Модули



**Тля** – найдите и займитесь выпасом тли, чтобы увеличить производство еды



**Паразиты** – играйте эти новые карты эволюции на другие Колонии, чтобы навредить соперникам и получать с этого бонусы



**Хищники** – натравите крупных хищников на соперников

## С чего начать:

Все три модуля разработаны для совместного использования, но мы рекомендуем начать с добавления модуля Тля к базовому дополнению. В последующих играх можно добавить Паразитов, или Хищников, или и то, и другое вместе. Как только игроки ознакомятся с модулями, вы сможете выбрать для игры любую комбинацию.

## Варианты:

Помимо трех модулей, Minions of the Meadow включает в себя несколько дополнительных режимов игры, которые можно использовать. Мы рекомендуем сначала сыграть со всеми Модулями прежде чем использовать новые режимы.

## СОДЕРЖАНИЕ

- Pg. 3-5 Base Expansion (Major Workers and Tactics)
- Pg. 6-8 Aphid Module
- Pg. 9 Parasites Module
- Pg. 10-11 Predators Module
- Pg. 11-14 Solo/Co-op variant
- Pg. 15-16 Asymmetric Variant
- Pg. 16-17 Eve of the Antperium
- Pg. 18 Drafting Variants
- Pg. 19 Symbiotes and Seasons
- Pg. 20 Clarifications

## Состав дополнения:

- |                           |                                  |                            |
|---------------------------|----------------------------------|----------------------------|
| • 36 карт муравьёв        | • 4 гекса с тлём                 | • 5 карт хищников          |
| • 5 гнёзд крупных рабочих | • 2 памяти                       | • 1 соло/кооп планшет      |
| • 10 крупных рабочих      | • 1 гекс Enclave of the Empress  | • 1 гекс весеннего паводка |
| • 36 фишек тли            | • 15 жетонов муравьёв/симбионтов | • 8 карт сезонов           |
|                           | • 5 фишек хищников               | • 9 жетонов паводка/спор   |

# MINIONS OF THE MEADOW

Эволюция привела к более сильной дифференциации в муравьиных семьях. Более крупные муравьи, известные как Крупные рабочие, развивались, позволяя колониям специализироваться, чтобы расширяться и защищать свою территорию новыми способами. Рост колоний привел к еще большему конфликту на Пляне, и муравьи придумали более сложные способы ведения войн за новые территории.

**Подготовка:** Чтобы начать играть с базовым дополнением, раздайте каждому игроку по дополнительному планшету для гнезда и по 2 фишки крупных рабочих его цвета, затем отделите все карты с символами неиспользованных    модулей, оставшиеся карты замешайте в колоду к базовым картам.

## КРУПНЫЕ РАБОЧИЕ

**Крупные рабочие** – это усовершенствованная муравьиная каста, которая приобретает способности по мере того, как игроки эволюционируют своих муравьев. Для создания крупного рабочего игроки должны выбрать действие BREED.

**BREED (стоимость: 2 муравья и/или личинки)** – разместите крупного рабочего в **занимаемом** вами гексе.

**РЕАКЦИЯ:** каждый игрок может выбрать одну любую базовую реакцию (за добычу, разведку, марш или сыгранную карту).

### Способности крупных рабочих:

В начале игры все крупные рабочие имеют способность **Rally** и могут получить до трех дополнительных способностей при развитии сегментов тела. Заметим, что многие способности Крупных Рабочих требуют, чтобы они или муравей из их колонии **занимали** гекс.

**Rally** – в начале Фазы Солдат вы можете разместить 2 личинки в каждом спорном занимаемом вами гексе, где есть ваш крупный рабочий.

**Push [за эволюцию головы]** – когда ваш крупный рабочий движется во время Марша и после того, как вы совершили им все движения, вы можете вытолкнуть муравья из этого гекса (в котором закончили движение) в примыкающий и занять его точку урожая. Муравьи на контрольной точке и сами крупные рабочие не могут быть вытолканы с гекса. Владелец крупного рабочего сам решает, в какой гекс он выталкивает муравья.



**Scout [за эволюцию груди]** – после того, как игрок выполнил Разведку Крупным Рабочим, он может взять дополнительный гекс и присоединить его к только что открытому, после чего он должен зайти крупным рабочим на этот гекс. Действие Scout может быть запущено только посредством действия Разведка. Бонусные действия и специальные возможности карт не считаются Разведкой. (например, путешествие королевы или исследование грудной клетки)

**Populate [эволюция брюшка]** – когда игрок совершает действие Добыча, он может разместить одну личинку за каждую эволюцию брюшка на каждом занимаемом крупным рабочим гексе.

*Во всех остальных случаях крупный рабочий считается обычным муравьём (движение, кормёжка, боевая сила), он так же может пасти тлю и им можно платить за карты.*

## СПОСОБНОСТИ КРУПНЫХ РАБОЧИХ

- Push (Толчек)** – Синий игрок, который разыграл эволюцию головы, проводит действие Марш и перемещает своего Крупного Работника на точку урожая в Fungalreach.
- Pushed (Выталкивание)** – Этот участок уже занят красным муравьём, так что синий Крупный Рабочий выталкивает красного муравья в Water's Edge.
- Explore (Разведка)** – Красный игрок выбирает действие Разведка, открывает гекс Humus и перемещает на него Крупного Рабочего и одного муравья.
- Scout (Экспансия)** – Красный игрок имеет развитую грудную клетку, поэтому способен использовать действие Скаут – способность исследовать еще один гекс. Это Экспансия, а не Разведка, поэтому только Крупный Рабочий может перейти на новый гекс.
- Rally (Набег)** – Fungalreach является спорным гексом. В начале Фазы Солдат, синий игрок может использовать действие Набег и поместить двух личинок в Fungalreach.



# КАРТЫ ТАКТИК

Карты Тактик – это новый подвид карт в игре. Они не имеют цены и могут быть сыграны только в бою или в результате эффекта гекса/другой карты. Такие карты добавляют Свирепость по обычным правилам, а так же обладают специальным эффектом, срабатывающим немедленно ДО результата битвы.

## Тактики с эффектами

Помимо этого, они могут обладать дополнительным эффектом, зависящим уже от результата битвы:

**Тактическая Карта Событие** – обладает одноразовым эффектом, затем сбрасывается.

**Тактическая Карта Эволюции или Цели Колонии** – если игрок выиграл битву, он ОБЯЗАН сыграть карту эволюции или цели колонии по обычным правилам.

## Правила использования тактических карт

- Эффекты атакующего игрока срабатывают раньше эффектов обороняющегося.
- Если хищник вскрывает карту тактики, то текст не срабатывает, считается только свирепость.
- Если карта тактики эволюции должна быть сыграна на планшет игрока по свойству карты или гекса, тактический эффект не срабатывает.
- Карта тактики может быть сыграна по свойству гекса или карты как обычная карта, в таком случае её стоимость считается 0.



1. Нет цены: может быть сыграна только в бою или в результате эффекта гекса/другой карты.
2. Свирепость: добавляется как обычно.
3. Тактический эффект: срабатывает до результата боя.
4. Свойство эволюции: если игрок выиграл в битве, он получает эту способность.

# МОДУЛЬ ТЛЯ

Находчивые работники замечают появление тли и работают над тем, чтобы одомашнить ее и заняться ее выпасом. Это время повышенного процветания и имеет большой потенциал для всех колоний

**Подготовка** - Замените стартовые гексы под номерами 1-4 гексами из этого модуля и добавьте 7 карт с символом модуля в колоду. 

Поместите фишки тли рядом с полем.



## Гексы с тлём:

Тля появляется в игре посредством гексов и карт действий с соответствующими символами. Когда это происходит, игрок, отрывший гекс или сыгравший карту с тлём, размещает её на любой точке урожая этого гекса. Если игрок занимает точку урожая, в которой есть тля, он начинает её пасти.

Каждая точка урожая может содержать только 1 фишку тли, если доступных точек нет, новая фишка тли не размещается.

## Выпас тли:

Всякий раз, когда муравей занимает точку урожая, на которой есть тля, или когда новая тля размещается на точке урожая, где уже есть муравей, этот муравей становится пастухом тли настолько, насколько решит сам игрок.

Пасущаяся тля двигается вместе с муравьём-пастухом, НЕ затрачивая на это очки движения. Тля остаётся привязанной к муравью-пастуху и не занимает точку урожая, если этого не делает муравей-пастух. Бонус пасущейся тли на окраинах не учитывается при сборе урожая, и она не может размножаться.

Если на окраине осталась тля, она немедленно перемещается на точку урожая. Если свободных точек нет, она погибает.

## Фермерство:

Во время Сбора Урожая игроки получают награду за свои фермы с тлей. Награда зависит от общего числа фишек пасущейся тли на точках урожая на гексе, а так же от того, является ли эта ферма собственной (один игрок контролирует все точки урожая с тлей) или общей (2 и более игроков имеют точки урожая с пасущейся тлём) на одном гексе.

|  | Один Игрок                                                                                                                                                                                                                                                  | Общая Ферма                                                                                                                                                             |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1                                                                                   | -                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                         |
| 2                                                                                   |                                                                                                                                                                          |                                                                                      |
| 3                                                                                   |                                                                                       |                                                                                      |
| 4                                                                                   |    |   |

Все игроки, пасующие тлю, получают одинаковую награду с общего гекса, независимо от того, сколько тли они контролируют в этом гексе.

## Размножение:

После фазы Сбора Урожая происходит размножение тли если на гексе есть свободные точки урожая. Игрок, контролирующий гекс с хотя бы одной фишкой тли, размещает новую фишку на любой точке урожая. Если контрольная точка на гексе не занята, тогда новая фишка тли размещается на ней. Тля может занимать специальные точки урожая. Только одна новая тля может быть размещена на каждом гексе.

## Пожирание:

Игрок может потратить 2 шага, чтобы съесть свою тлю. Он убирает фишку тли с доски и получает карту.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТОЧКИ СБОРА НА ГЕКСАХ

Некоторые новые гексы из дополнения имеют специальные точки урожая с иконкой сегмента тела рядом. Эти ресурсы труднее получить, чем обычно.

Чтобы занять эту точку, нужно иметь 2 карты эволюции указанного сегмента на своём планшете.

Если на гексе есть муравьи двух игроков и более, а так же муравьи на окраинах, этот гекс считается спорным.

Как только у игрока с муравьём на окраине такого гекса будет 2 эволюции нужного сегмента, он может немедленно занять специальную точку урожая (если она пустая).

### ОПИСАНИЕ СПЕЦИАЛИЗИРОВАННОГО ГЕКСА

1. Ни фиолетовые, ни красные не развили голову дважды, поэтому их муравьи не могут занять специальные точки сбора. Гекс до сих пор считается спорным.
2. Синий сыграл две эволюции головы, поэтому может занять специальную точку сбора.
3. После того, как красный перемещает своего муравья из данного гекса, фиолетовый ещё имеет муравья на окраине. Гекс будет спорным, несмотря на то, что фиолетовый не может занять специальную точку урожая, занятую синим муравьём.

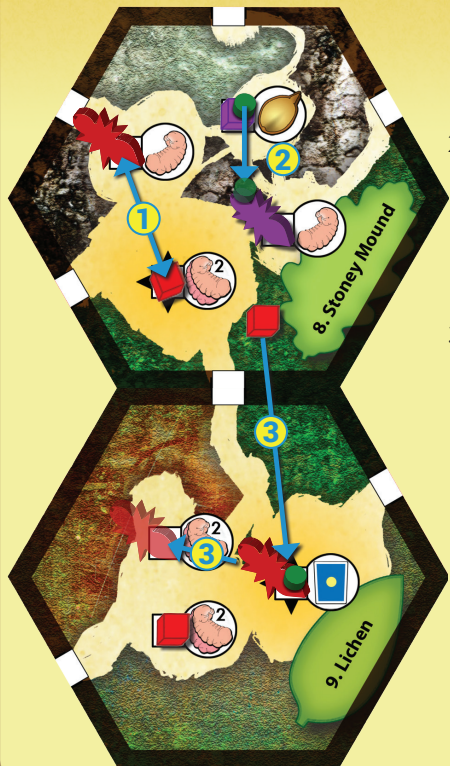


## ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ ТЛИ И КРУПНЫХ РАБОЧИХ

С добавлением крупных рабочих и тли движение муравьёв между точками урожая в пределах одного гекса становится важным.

- Рокировка двух муравьёв на точках урожая в одном гексе стоит 1 шаг.
- Обмен тлём на одном гексе стоит 1 шаг.
- Когда муравей перемещается в гекс или внутри гекса, а так же когда личинка помещается на гекс, вы можете вытолкнуть другого своего муравья с ранее занимаемой точки урожая и поместить туда нового. Вытесненный муравей тут же занимает свободную точку урожая бесплатно.
- Муравьи могут оставить тлю на точке урожая в любое время.

## ОПИСАНИЕ ДВИЖЕНИЯ МУРАВЬЕВ



1. Красный игрок использует один шаг, чтобы изменить местоположение своего муравья и крупного рабочего.
2. Фиолетовый игрок использует один шаг для перемещения своей тли от муравья к Крупному Рабочему. Оба муравья остаются в своих текущих точках урожая.
3. Красный игрок использует один шаг для перемещения муравья из Stoney Mound на точку урожая в Lichen, вытесняя своего Крупного Рабочего. Красный перемещает Крупного Рабочего на точку урожая (двойная личинка), и решает оставить тлю - это не стоит шага. Муравей, перемещающийся на точку урожая, начинает пасти оставленную тлю.



# МОДУЛЬ ПАРАЗИТЫ

По мере того, как численность колонии экспоненциально увеличивается, появляются новые паразиты. Колонии, когда-то одиночные, теперь борются за эволюционные ниши и блокируют своих соседей. Чтобы выжить в эту новую эпоху, каждая колония вынуждена быстро адаптироваться к постоянно меняющимся условиям.

## КАРТЫ ЭВОЛЮЦИИ ПАРАЗИТОВ

Добавьте 6 карт с символом модуля в колоду.



**Паразиты** – новый подтип карт эволюций. У этих карт общий красный оттенок фона, собственное свойство паразита и ячейка для яйца. Эти карты можно играть только на планшет других игроков и в дальнейшем они будут относиться и к игроку-паразиту, и к игроку-хозяину.

**Игрок-паразит:** Когда игрок кладёт карту паразита на чужой планшет, он помещает на неё свой кубик, отмечая, что эта карта его. В дальнейшем такой кубик будет называться яйцом, а игрок - паразитом.

**Игрок-хозяин:** Хозяин – игрок, на планшет которого сыграли карту паразита.

### Уничтожение паразитов:

Паразитическую эволюцию можно сбросить, если поверх этой карты сыграть новую эволюцию.

Карты паразитической эволюции работают как обычные карты эволюции в большинстве случаев. Они дают обычные бонусы (к маршу, боевой силе и кормёжке), учитываются при определении полной эволюции всего муравья (3 очка за каждую полную эволюцию), так же учитываются при подсчёте большинства по свойству карт или гексов.

*Паразитические эволюции не могут быть скопированы картой Mimic (Мимик), а так же если такая карта вскрылась при свойстве эффекта Adaptive Radiation, то следует её сбросить и тянуть новую.*



**Примечание:** Модули Хищники и Паразиты увеличивают возможности игроков в части влияния друг на друга и разрушения планов друг у друга. Эти модули вводят в игру значительный элемент случайности, который может оказаться не подходящим для всех игроков.

# МОДУЛЬ ХИЩНИКИ

Неспешный сбор муравьиного урожая нарушается паникой. Феромоны ужаса наполняют воздух. Муравьи разбегаются во всех направлениях. Темная тень падает на муравьев. Слышны удары челюстей... Королева сороконожка, Паук, Божья коровка, Богомол и Грибы-паразиты угрожают возникающим колониям.

**Подготовка:** Замешайте в колоду 3 карты с  символом модуля в колоду. Так же замешайте и выберите случайно 2 карты хищников, поместите карты и соответствующие им деревянные фишки рядом с полем. Все игроки должны ознакомиться с выбранными хищниками, остальные карты хищников и фишки не участвуют в партии.

*Любая карта, помещающая хищников, может так же поместить и многоножку.*

## Здоровье:

Стартовое здоровье хищника определяется путём умножения номера раунда, в котором он появился, на три (например, если хищник появился в третьем раунде, его стартовое здоровье будет равно девяти). Это определяет запас здоровья, а так же уровень живучести. Хищники обладают текстовыми способностями текущего уровня живучести и ниже.

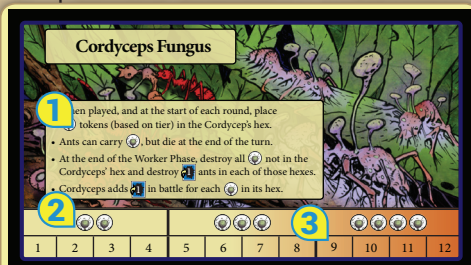
## Сражение с хищником:

У каждого хищника есть свои способности и правила боя, подробно указанные на его карте.

Если хищник играет 2 карты в бой, игроки должны сыграть (или не сыграть) карту после первой открытой. Если хищник играет в бою одну карту, то игроки свою карту играют до неё.

## Потери:

Хищники несут потери по обычным правилам боя. Снизьте запас здоровья на карте хищника по числу потерь.

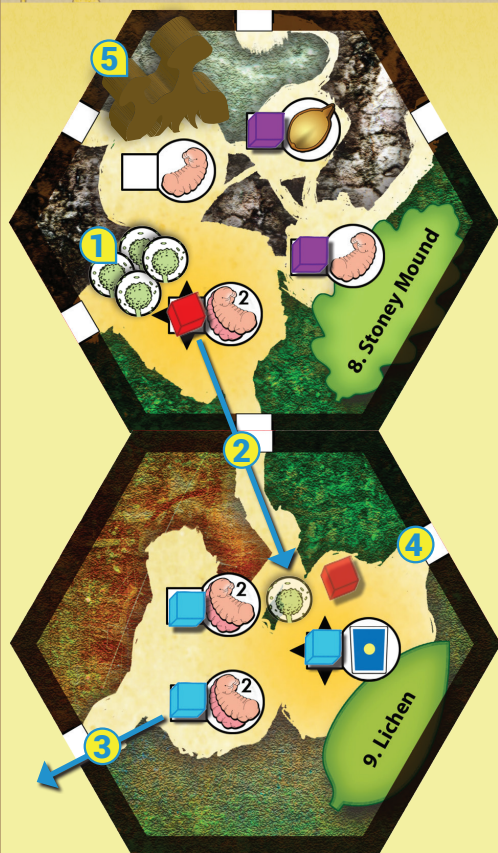


- 1. Правила:** специальные правила и способности
- 2. Уровни живучести:** Подробная информация о боевой мощи и специальных силах или эффектах. По мере того как Хищник сражается, его Здоровье уменьшается и его сила уменьшается.
- 3. Трек здоровья:** текущее здоровье Хищника. Прикрепите один из пластиковых ползунков к Треку для отслеживания уровня здоровья

## Иконки хищника

-  Сбросить X карт с верхней части колоды, и в общей сложности 
-  Добавить X в Силу Армии
-  Муравьи погибли от удара Богомола
-  Жетон спор.

## ГРИБЫ-ПАРАЗИТЫ



1. Это 3-й раунд, так что когда играют Гриба-паразита, он имеет уровень Здоровья - 9 а уровень Живучести находится в 3-м Силовом Блоке, поэтому четыре жетона спор помещаются в его гекс.
2. Красный игрок использует действие Марш, и тратит один шаг, чтобы пронести жетон спор в Lichen.
3. Синий игрок не может переместить жетон спор во время своей реакции, потому что красный муравей все еще несет его.
4. В конце последовательности действий красный муравей, несущий жетон спор, уничтожается, оставляя его на новом гексе.
5. В конце Фазы Рабочих в Lichen вспыхивает споровая эпидемия, уничтожающая себя (жетон спор) и  муравьев в данном гексе. Споровая эпидемия на гексе с Грибом-паразитом не вспыхивает.
6. В Фазу Солдат у Гриба-паразита есть три жетона спор в его гексе, поэтому он сбросит три карты из колоды, чтобы определить Силу своей Армии. Он сбрасывает одну карту в начале битвы. Фиолетовый игрок выбирает сбросить карту или нет. После этого Гриб-паразит сбрасывает еще две карты.
7. Фиолетовый игрок побеждает и наносит потери Грибу-паразиту, равные его силе армии (2), уменьшая его здоровье до 7. Гриб-паразит наносит потери, равные половине его силы армии.
8. Все жетоны спор удаляются в Фазу Сна. В начале Фазы Рабочих Гриб-паразит возрождается с Уровнем 2, поэтому помещает три жетона спор в свой гекс.

**Итоги:** Если игрок выигрывает битву с Хищником, он получает . Если игрок снижает здоровье Хищника до нуля, он получает так же жетон еды. Уберите фишку и карту хищника в коробку, в игре он больше не участвует.

## РЕЖИМ Сражение против королевы многоножек (соло/кооп)

В первой главе муравьи отразили вторжение многоножек. Теперь муравьи прочесывают луг, чтобы уничтожить Сколопендру, прежде чем она снова заселит Луг многоножками и снова нанесет удар.

**Гексы:** случайным образом выберите пять гексов с черной рамкой, замешайте в них гекс «Гнездо многоножек» и поместите оставшиеся гексы с черной рамкой сверху. Добавьте по одному стартовому гексу и одному гексу с тлѐй за каждого игрока.

**Карты:** перемешайте все карты с зеленым значком сороконожки, чтобы создать колоду королевы многоножек. Перетасуйте оставшиеся карты, чтобы получить колоду муравьев.

**Подготовка:** Каждый игрок начинает игру также, как и в стандартной соревновательной игре. В игре для двух игроков следуйте правилам для двух игроков. Команда получает 2 жетона инициативы (обратная сторона жетонов симбионта).

| УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ  |            |                                                               |  |                                |
|--------------------|------------|---------------------------------------------------------------|--|--------------------------------|
| Пороговые значения |            |                                                               |  |                                |
| Игроков            | значения   | Легко                                                         |  | Сложно                         |
| 1                  | 3 / 12 / 7 | +2 Личинки, +1 Жетон инициативы -1 Жетон инициативы, -1 Карта |  |                                |
| 2                  | 5 / 16 / 8 | +2 Карты каждая                                               |  | Нет Жетон инициативы           |
| 3                  | 6 / 18 / 9 | +1 Жетон инициативы, +1 Card each                             |  | Нет Жетон инициативы           |
| 4                  | 7 / 20 / 9 | +1 Карты каждая                                               |  | Нет Жетон инициативы, -1 Карта |

### Конец игры:

Муравьи выигрывают, если королева многоножек уничтожена. Муравьи проигрывают, если немедленно, если число многоножек больше лимита (см. таблицу на стр. 12), или если у многоножек больше очков, чем у каждого игрока.

### Куколки (личинки многоножек):

Поскольку муравьи заходят на земли многоножек, они встречаются там куколок, которые занимают точки урожая, а так же быстро растут и усиливают многоножек в бою. Используйте неактивный комплект игрока для обозначения куколок.

- Куколки занимают точки урожая, включая специальные точки;
- Муравьи могут «преследовать» куколок в рамках одного гекса, постепенно сгоняя их с точек урожая. Если свободных точек нет, уничтожьте куколку. Если на гексе присутствует многоножка, то ни согнать, ни уничтожить куколку нельзя;
- Во время битвы увеличьте силу многоножки за каждую куколку в гексе. Если многоножка уничтожена, куколки погибают вместе с ней;
- Способность Push крупных рабочих уничтожает куколку вместо перемещения;

- куколки уничтожают тлю на общей точке урожая.

**Линька:** во время линьки куколка превращается в многоножку, если до этого на гексе уже не было многоножки.

*Спорными считаются гексы только с многоножками и хищниками.*

### Реакции королевы многоножек:

После каждого хода игроков вскрывается верхняя карта колоды многоножек и выполняется реакция.

**Ограничение:** количество многоножек, появляющихся в течение одного действия Spawn или Expand, не может превышать номер раунда. Куколки начинают линять с гекса с наивысшим номером.

**Spawn – карты событий (38%) :** В каждом гексе, где количество куколок равно или превышает Свирепость карты, происходит линька (до лимита раунда). Затем в каждый гекс помещается по одной куколке на свободную точку урожая.

Если в результате этой реакции не было произведено ни одного действия (все точки урожая заняты и ни одна куколка не может линять), то многоножка выполняет действие Expand.

**Expand – карты цели колонии (22%) :** вскройте новый гекс и поместите его в муравейник с одной куколкой на нём. Он должен примыкать к Великому Туннелю (не обязательно соединяться туннелями). Если это гекс с многоножкой, превратите одну куколку на каждом гексе в многоножку, учитывая лимит раунда.

**Plot – карты эволюции (40%):** многоножка получает  очко.

Активный игрок может потратить **жетон инициативы**, чтобы отменить реакцию многоножки после вскрытия её карты. На этом ход многоножки заканчивается.

### Трек многоножки:

Сохраняйте вскрытые многоножкой карты эволюции. Когда их число дойдёт до предела (в зависимости от уровня сложности), многоножка получает 1 уровень и выполняет указанные ниже действия. *Отмечайте её текущий уровень кубиком.*

**Уровень 1** – теперь многоножка кладёт 2х куколок вместо одной во время выполнения действия Spawn и Expand.

**Уровень 2** – многоножка вызывает случайного хищника. Поместите его на гексе с наибольшим количеством муравьев. Если такого нет, то с наименьшим порядковым номером.

**Уровень 3** – многоножка немедленно получает три бесплатных действия Expand.

## Фаза сна и подсчета очков:

Королева многоножек  получает 1 очко каждый раз, когда многоножки выигрывают в битвах. Во время  фазы сна так же получает одно очко за каждую многоножку в муравейнике  и за каждые два гекса, примыкающих к  Великому Туннелю, содержащих как минимум одну куколку.

## Гнездо многоножек:

Когда гнездо обнаружено, совершите следующие действия, в дополнение к размещению и линьке куколок, если гекс открылся реакцией Expand:

1. Поместите королеву на Гнездо.
2. Сбросьте карты эволюции, выложенные ранее. Теперь новые карты не добавляются к пулу.
3. Многоножка теперь совершает боевые реакции вместо обычных.



**Strike:** карта события – королева уничтожает количество  муравьёв на своём гексе, равное значению свирепости на карте. Если не уничтожен ни один муравей, совершает действие **Invade**.

**Invade:** карты целей колонии – поместите куколок в Великий туннель. Если там уже есть куколка, она линяет.

**Revel:** карты эволюции - многоножка получает 1 ПО.



## Битва с королевой:

Её сила увеличивается на 1 за каждую куколку в её гексе или Великом Туннеле, а так же добавляется одна дополнительная карта за каждую многоножку в игре.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СОЛО-ИГРЫ

**Подготовка:** После составления стопки гексов, уберите три верхних гекса с чёрной окантовкой. Так же выберете случайно один из оставшихся гексов с тлэй и присоедините его к Великому Туннелю с тремя муравьями на нём.

**Стартовые ресурсы:** 3 личинки, 2 жетона еды, 4 карты, 2 жетона инициативы.

Во время фазы Сна, королева многоножек  получает 1 ПО за каждый гекс, примыкающий к Великому Туннелю и содержащий как минимум одну куколку.

**Военная поддержка:** когда Королева многоножек найдена, получите немедленно королевский дар.

В этом режиме игры один из игроков берёт управление над стаей многоножек и противостоит колониям муравьёв. Помимо этого, сами колонии соревнуются друг с другом и периодически объединяются против королевы многоножек.

### Подготовка:

Используйте обычные правила подготовки для соревновательной игры. Если играете вдвоём, используйте соответствующие правила подготовки. Игрок за королеву многоножек берёт планшет многоножки и памятку на обратной стороне планшета крупных рабочих.

**Ход игры:** игра протекает как обычная соревновательная, за исключением действий, которые может предпринять игрок за королеву многоножек.

**Действия:** в свой ход королева многоножек выбирает между двух вариантов:

- Вскрыть верхнюю карту колоды и выполнить соответствующее действие;
- Заплатить 5 яиц и выбрать 1 разблокированную способность.

Когда королева вскрывает карту, она может заплатить 2 куколки и вскрыть другую карту из колоды.

### Реакции:

После каждого действия муравьёв многоножка выбирает из двух вариантов:

- Получить одно яйцо;
- Передвинуть одну куколку на два шага в муравейнике.

*Королева следует стандартным правилам соло/кооп режима, за исключением того, что игрок сам принимает решение о размещении гексов, куколок, хищников и многоножек.*

**Способности** – Каждую фазу королевы многоножка может разблокировать одну свою способность, поместив одно яйцо из запаса на одну из способностей на планшете.

**Machinate** – вскройте верхнюю карту колоды и выполните действие, затем посмотрите 5 верхних карт колоды муравьёв и положите их в любой последовательности наверх или под низ колоды в любом порядке.

**Frenzy** – сбросьте одну дополнительную карту в конце битвы. (цена должна быть уплачена до того, как хоть одна карта будет вскрыта).



**Advance** – совершите количество шагов куколками или многоножками, равное номеру раунда+4, затем начните бой в спорном гексе.

**Infest** – превратите одну куколку в многоножку, затем поместите количество куколок, равное текущему раунду, в любое место в муравейнике.

**Dominate** – вскройте новый гекс и поместите его в муравейник, затем посмотрите три верхних гекса из стопки гексов и положите их в любом порядке наверх или под низ стопки.

### Очки в конце игры

Муравьи получают стандартные очки в конце игры. Королева многоножек получает 3 очка, если она не была найдена и убита. Игрок с наибольшим количеством очков выигрывает.

## РЕЖИМ АНКЛАВ ИМПЕРАТРИЦЫ (3-4 ИГРОКА)

---

### Подготовка:

Положите гекс «Анклав императрицы» в центр лицом вниз, затем выложите один ряд гексов с чёрной окантовкой вокруг, как на схеме на стр. 17.

Стартовые гексы расположите так же в соответствии со схемой.

Используйте гексы с тлём вместо стандартных гексов под номерами 1-4.

Определите первого игрока. Каждый игрок в обратном порядке хода берёт один из оставшихся стартовых гексов и размещает в свободную зону лицом вверх, кладёт туда свой диск подсчёта очков, отмечая, что это его Родина. Так же помещает на гекс три личинки, а кубик своего цвета кладёт на планшет подсчёта очков. Все остальные гексы с чёрной окантовкой замешиваются и составляют пул гексов.

Используйте правила подготовительного драфта карт.

**Родина** считается личным Великим Туннелем игрока. Он всегда может размещать там личинки, но только на своём гексе.

### Ход игры:

- Когда вы исследовали гекс, примыкающий к вашей Родине, поместите туда 1 многоножку;
- Когда вы исследовали Анклав, поместите туда королеву многоножек;
- Вы не можете исследовать и использовать действие Scout с гекса с многоножкой;
- Многоножки всегда используют 3 боевых карты вместо двух на всех примыкающих к Родине гексах вне зависимости от наличия в игре королевы многоножек.

## Исследование

- Когда вы исследуете, вы переворачиваете гекс, примыкающий к тому, с которого вы исследуете;
- Вы не можете исследовать за пределами стартового кольца гексов.

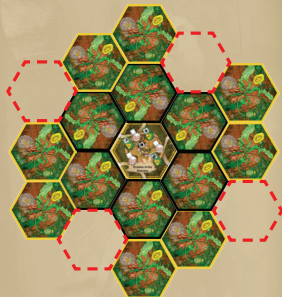
## Фаза сна и подсчета очков

- за контроль «Анклава» получите  2 очка;
- В начале фазы Отдыха игрок, контролирующий анклав, выбирает сегмент туловища и вскрывает карты колоды до тех пор, пока не встретит названную непаразитическую эволюцию и размещает у себя;
- За контроль гексов, примыкающих к Анклаву, получите  2 очка;
- За контроль всех остальных гексов получите  1 очко.

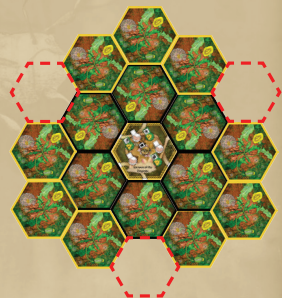
## Изменения в картах

- Скаут - возьмите ещё один гекс из стопки и выберите один, который вы исследовали;
- Многоножки всегда сражаются с игроками, игнорируя некоторые свойства карт (например, голова «Предатель»);
- Грудь «Опылитель» позволяет открыть любой гекс на столе, кроме Анклава;
- Событие «Королевская прогулка» и «Вперёд, в неизвестность» позволяет вам поместить гекс в пустом пространстве на краю стола. Если гексов в стопке не осталось, карты не имеют эффекта.
- «Связь с прошлым» сравнивает с Родиной каждого игрока. Все остальные эффекты, Великим Туннелем, применяют эффект к Родине игрока, который сыграл карту.
- «Тайная нора» не может перемещать многоножек.

## FOUR PLAYER



## THREE PLAYER



# ВАРИАНТЫ ДРАФТА

---

Сдайте каждому количество карт в соответствии с выбранным вариантом. Каждый игрок выбирает одну карту, затем передаёт остальные налево. Продолжайте до тех пор, пока у каждого не будет соответствующее количество карт.

## Вариант №1 – начальный драфт

В начале игры каждый получает по 4 карты, затем происходит драфт. После окончания оставьте себе 2 карты из 4х, остальные замешайте обратно в колоду.

## Вариант №2 – драфт по раундам

В начале каждой фазы рабочих игроки получают и драфтят 5 карт, оставляя себе только 2, остальные сбрасываются. Следуйте таким правилам каждый раунд, кроме Осени:

- В фазу Урожая вы не получаете карты с точек урожая, вместо этого вы можете оставить себе дополнительно соответствующее количество карт во время следующего драфта;
- Карты, полученные с ферм тли, помещаются взакрытую рядом с планшетом игрока и добавляются на руку после следующего драфта;
- После каждой фазы Сна все карты с руки сбрасываются.

## Вариант №3 – драфт личной колоды

- В начале каждой фазы рабочих, игроки драфтят 7 карт. После драфта, каждый игрок сбрасывает 3 карты и добавляет остатки в свою личную колоду, затем перемешивает её;
- Игроки получают 2 карты в начале игры из своей колоды;
- При доборе карт игрок использует свою личную колоду, однако сбрасывает карты в общий сброс. Если в личной колоде не осталось карт, игрок добывает из общей.

# ЖЕТОНЫ СИМБИОНТОВ

---

В начале игры у каждого игрока есть 3 жетона симбионтов его цвета. Во время каждой фазы сна, кроме Осени, игроки могут обменять один жетон лицом вниз с каждым игроком, с которым они занимают, по меньшей мере, один общий гекс. Каждый такой жетон даёт бонус как карта эволюции соответствующего типа:

- Голова даёт +1 боевую сиу;
- Грудь даёт один дополнительный шаг во время марша;
- Брюшко позволяет накормить на одного муравья больше за жетон еды.



Жетоны симбионтов не считаются частью завершённой эволюции, не дают способности крупным рабочим или не позволяют использовать специальные точки урожая.

Если вы сражаетесь с игроком, с которым обменялись жетонами симбионтов, то перед началом битвы вы должны вернуть жетоны. В конце игры вы получаете по 1 очку за каждый чужой жетон симбионтов, который у вас есть.

**Весеннее половодье:** Используйте гекс «Flooded Spring» как часть гексов «Новые края» по правилам базовой игры.

## СЕЗОНЫ

Вы так же можете добавить карты сезонов в игру. Они обладают глобальным эффектом на протяжении всего раунда. Для этого выберите по одной карте на каждый сезон случайным образом и составьте колоду сезонов. В начале каждого раунда вскройте верхнюю карту соответствующего сезона и следуйте условиям до тех пор, пока не будет вскрыта карта следующего сезона.

В начале каждого раунда покажите верхнюю карту колоды сезонов. Каждый сезон влияет на игру до тех пор, пока не будет разыграна карта следующего сезона. Карты сезонов влияют на игру по-разному, усиливая определенные действия, собирая ресурсы, изменяя способ распределения очков и т. д.

## БЛАГОДАРНОСТИ

Ryan Swisher - **Lead Designer, Lead Artist**

Tim Eisner - **Lead Designer, Executive Producer**

Ben Eisner - **Lead Developer, Design Team, Graphic Design**

Stephen Karmol - **Lead Developer, Design Team**

Jay Reynolds - **Lead Artist, Line Drawings**

**ExtravagAnt Backers** - Reid Swanson, Marty Butzen, Salmon Lutz, Christopher J. Herbert, Prof. Diogo Costa.

**Playtesters** - Mac Nelson, Jeremy Debottis, Kyle Wilson, Jayson Utz, Daniel Voyles, Chris Sweet, Baron David Zelasco, Ryan Spangler, Jodi Sweetman, James Brady, and many more!

**Special Thanks** - Our fantastic Kickstarter backers, Peter Wocken for original rulebook layout and design, DK Reinemer. Hatch, Geekdad, Father Geek, Tech Raptor, GameStorm, Guardian Games, Rainy Day Games, Red Castle Games, The Portland Game Store, James Hudson, Druid City Games, Board Game Revolution, Best Baguette

**Proofreaders** - Keith Eisner, Dallan Christenson, Susan Martin, Larry, Referee, Marty Malone, Trey Woodard, Mac Nelson!

FOR MORE INFO ON VARIANTS AND RULES QUESTIONS  
VISIT [WWW.WEIRDCITYGAMES.COM/ANTS/RULES](http://WWW.WEIRDCITYGAMES.COM/ANTS/RULES)



## РАЗЪЯСНЕНИЯ

**BROODMOTHER - КОРОЛЕВА**

**МНОГОНОЖЕК** – считается многоножкой для карт «Голова «Предатель»» и Cult of Enemy. Не может быть помещена в муравейник «Охотой за многоножками» или перемещена «Тайной норой»

**БОЖЬЯ КОРОВКА** – если гексов с большим количеством тли несколько, помещается в гекс с наименьшим номером. Игрок, сыгравший божью коровку, выбирает, какая тля погибнет в этом гексе.

**БОГОМОЛ** – когда происходит удар богомола в начале фазы Солдат, он уничтожает «Х» муравьёв каждого игрока на гексе.

**ПАУК** – когда у паука уровень 3, крупные рабочие на этом гексе не могут использовать свои специальные возможности и занимать точки урожая. Когда паук уничтожен, он убивает половину муравьёв игрока, который его убил.

**ECHOING THORAX** - все ресурсы, полученные паразитом во время отдыха, добавляются на его трек.

**MINIM THORAX** - игрок может инициировать совместное использование точки урожая, перемещая муравья.

**COLLAPSING HEAD** - эффект карты можно использовать после всех битв, где вы выиграли, в том числе и в битве, в которой была сыграна эта карта.

**HERD OMEN** - при одинаковом количестве тли на двух или более гексах, игрок, сыгравший эту карту, выбирает, где появится хищник.

**MATING FLIGHT** - тля и крупные рабочие могут быть перемещены с помощью этой карты.

**XENOPHOBIC TRIBE** - Вы по-прежнему считаете гексы, в которых вы занимаете все места сбора, даже если муравей Minim находится на одном из этих участков сбора.

**AGILE THORAX/CAMOUFLAGE HEAD** - если в фазе Солдат в результате движения оспаривается гекс с наибольшим номером, битва происходит в нём.

**ROYAL JELLY** - паразитическая эволюция не сбрасывается, если оказывается снизу, но теряет свой эффект.

**TAWNY CRAZY HEAD** - если уничтожен крупный рабочий, верните его в гнездо и получите одну личинку.

**APHIDS** - муравьи прекращают выпас тли только по решению игрока или когда они уничтожены, но не когда они перемещаются от эффекта карты или действием Push.

В запасе всего 36 жетонов тли, если там не осталось фишек, то новая тля не может появиться. Тля появляется в гексах по порядку номеров.

Если в гексе с тлёй и хищником и/или многоножкой нет муравьёв, то она уничтожается в конце фазы солдат.