



СОСТАВ ИГРЫ И КРАТКИЙ ОБЗОР



С приходом весны начинается великая оттепель. Глубоко под землёй, под пышным лугом, в гнезде просыпается муравьиная королева, и вся колония оживает. Муравьи-солдаты выходят на бой с многоножками и вражескими колониями: они всегда готовы сразиться за спорные территории. Муравьи-рабочие прокладывают туннели в поисках пищи, неустанно расширяя свою подземную сеть. Вылупляются первые личинки, и становится ясно, что это поколение будет другим: молодые муравьи быстро эволюционируют. Колония готова заявить свои права на весь луг.

ОБ ИГРЕ

В игре «Марш муравьёв» участники возглавляют колонии муравьёв и будут развивать их. Вам предстоит исследовать луг, собирать ресурсы, наблюдать за эволюцией и участвовать в сражениях.

Выиграет тот, кто наберёт больше всего победных очков 🏆 к концу партии. Чтобы зарабатывать очки, вы должны расширять свои территории, создавать новые виды муравьёв, выполнять цели и побеждать врагов.

«Марш муравьёв» длится несколько раундов. Каждый раунд состоит из 4 фаз:

- **фазы рабочих** (игроки по очереди выполняют действия);
- **фазы солдат** (идут сражения за спорные территории);
- **фазы королевы** (участники собирают ресурсы и кормят муравьёв);
- **фазы сна** (игроки получают очки за свои достижения в этом раунде).

Жетон
великого туннеля



5 планшетов
муравейников



Планшет трёх шкал



13 обычных
жетонов поля (№ 11—23)



5 маркеров
победных очков
и 6 маркеров силы



Маркер раундов



Шкала силы



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Райан Свишер: ведущий разработчик, художник (оформление карт событий).
Тим Айснер: ведущий разработчик, продюсер.
Mr. Cuddington: художники и графические дизайнеры (оформление планшетов муравейников, карт, жетонов поля, великого туннеля).
Е. «Альдер» Доветон: художник (оформление коробки, карт эволюции).
Ана Габриэла Гатчалайн-Дэвид: художник (оформление карт целей колоний).
Бен Айснер: ведущий разработчик, дизайнер.
Стивен Кармол: разработчик оригинальной версии, дизайнер.
Билл Брайан: разработчик, руководитель онлайн-тестирования.
Мэнни Бера: художник (рисунок многоножки).
Kicktester — внешнее тестирование игры.
Питер Вокен: графический дизайн правил оригинальной версии.
LK: лайн-арт «Охоты многоножек» и «Атаки воробьёв».
Джейсон Максфилд: соавтор книги «Муравей и Луна» (The Ant and the Moon), которая легла в основу оригинальной версии игры.
Энджи Ноулз: элементы графического дизайна.
Выражаем благодарность всем, кто нас поддержал. Вот эти люди: Ханна Свишер, Лесли Таларико, Джордан Донован, Д.К. Райнемер, Джули Максфилд, Game Lab, К.С. Хамфри, Роберт Лакросс, Дженнифер Геске, KublaCon Design Contes, Энтони Галлела, Эрик Эткин, Кевин Лонг, Энджел Мэй, Нейтан Эрли, Джеймс Брэйд, Стив Эллис, Мэтт и Джессика Конвелл, Кит Эйсер, Марти Батцен, The Westmoreland Clan.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Choo Choo Games.
Руководитель проекта: Александр Дробышев.
Главный редактор: Анна Ларионова.
Выпускающий редактор: Мария Аверичева.
Переводчик: Евгений Михайлов.
Корректор: Станислав Карамшук, корректорское бюро «Ёлки-Палки».
Вёрстка: +15+20 studio.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — Choo Choo Games.
Если у вас есть претензии к этому товару, пожалуйста, свяжитесь с поставщиком игры, у которого вы приобрели её, или с нашим отделом по работе с клиентами: support@choochoogames.ru.





10 начальных
жетонов поля (№ 1—10)



5 жетонов поля «За лугом»
(№ 24—28)



13 жетонов отдыха



Жетон активного игрока



30 фишек пищи



180 деревянных фишек муравьёв
(по 36 каждого цвета)



66 карт муравьёв



6 жетонов наград
для великого туннеля



6 фишек многоножек
и маркер размера
многоножек



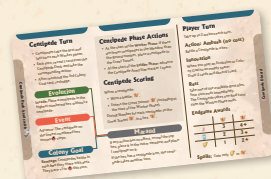
12 жетонов червоточин /
дополнительных жетонов
многоножек



5 памяток



Правила и планшет для одиночного
и кооперативного режимов



Муравей, личинка или яйцо?

Фишки муравьёв представляют собой различные этапы жизненного цикла муравьёв в зависимости от своего местоположения. Фишки, находящиеся на лугу (в великом туннеле или на жетонах поля), считаются **муравьями**. Фишки, находящиеся в камере личинок, считаются **личинками**. Фишки рядом с планшетом муравейника считаются **яйцами**.

Если вы должны **получить личинку**, возьмите яйцо из вашего запаса и поместите его в камеру личинок.

Если вы должны **переместить личинку**, возьмите личинку из вашей камеры личинок и поместите на луг — она немедленно становится муравьём.



Предел муравьёв: у каждого игрока есть 36 деревянных фишек муравьёв. Если вы использовали все фишки, получить нового муравья или личинку невозможно. В состав игры входит несколько запасных фишек, но их нельзя добавить в партию, чтобы превысить предел.

Как использовать эти правила

Пояснения терминов

Разделы, поясняющие термины, содержат важные правила, но вам необязательно читать их полностью до начала игры. Можете обратиться к ним, когда столкнётесь в партии со спорными ситуациями.

Примечания

Зелёным курсивом отмечены примечания к правилам.

Пояснения к картам и правилам

В ходе партии ваши муравьи будут эволюционировать и приобретать новые способности, которые влияют на ход игры, а иногда и противоречат правилам. На с. 22—23 описаны эффекты некоторых карт.

ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ С 3—5 ИГРОКАМИ



При игре вдвоём выполните все перечисленные ниже этапы и перейдите на с. 20 — там описаны дополнительные этапы, а также изменения в правилах.

Подготовка к игре

- 1 Поместите жетон великого туннеля в центр стола.
 - 2 Положите планшет трёх шкал справа от великого туннеля стороной с 4 раундами вверх, а ниже поместите шкалу силы. Поместите маркер раунда на 1-е деление шкалы раундов, а маркер размера многоножек — справа, на деление шкалы размера многоножек, соответствующее количеству игроков.
 - 3 Перемешайте начальные жетоны поля (№1—10) Возьмите по 2 жетона на игрока и сформируйте из них стопку лицевой стороной вниз. Остальные такие жетоны верните в коробку.
 - 4 Возьмите 2* случайных жетона поля «За лугом» (№ 24—28), перемешайте их вместе с **обычными** жетонами поля (№ 11—23) и сложите стопкой лицевой стороной вниз. Поверх поместите стопку начальных жетонов, которую сформировали на 3-м этапе и положите рядом с великим туннелем.
- *При игре с 4—5 участниками добавьте ещё 1 случайный жетон «За лугом».*
- 5 Поместите фишки пищи, многоножек и жетоны червоточин на стол так, чтобы все могли до них дотянуться.
 - 6 Положите жетон отдыха великого защитника в область под планшетом трёх шкал.. Перемешайте остальные жетоны отдыха, сложите стопкой лицевой стороной вниз. Откройте из неё по 1 жетону на игрока и выложите их справа от жетона великого защитника. Это ряд доступных жетонов отдыха.
 - 7 Возьмите по 2 случайных жетона наград каждого уровня. Поместите 2 жетона «I — II» поверх 2 жетонов «III+» лицевой стороной вниз, сложив их в стопку. Остальные такие жетоны верните в коробку.
 - 8 Откройте верхний жетон награды и положите его лицевой стороной вверх в центр великого туннеля.
 - 9 Случайным образом выберите участника, который начнёт партию, и дайте ему жетон активного игрока.
 - 10 Перемешайте колоду муравьёв и поместите на стол лицевой стороной вниз так, чтобы все могли до неё дотянуться.

3
2 начальных жетона поля на игрока



4
Обычные жетоны поля и 2—3 жетона поля «За лугом»



5

Фишки пищи



Жетоны червоточин



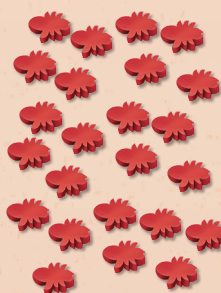
Фишки многоножек



2
Муравьи

2

Запас яиц



Личинки



Варианты игры

Усложнённые варианты

См. правила эпического режима (длится 5 раундов) и правила для древних видов на с. 21.

Одиночный или кооперативный режимы

Правила для одиночного и кооперативного режимов описаны на отдельном листе «Восход многоножек».



7 Жетоны наград



9 Жетон активного игрока



Планшет трёх шкал



Жетон отдыха великого защитника



Карты муравьёв



Пища

Маркеры силы и победных очков



1 Звезда



Подготовка игроков

Каждый участник должен выполнить следующие этапы:

- 1 Выберите цвет. Возьмите 36 фишек муравьёв этого цвета и планшет муравейника и положите его стороной с символом ☆ вверх.
- 2 Поместите 4 фишки муравьёв в камеру личинок (это личинки) и 2 фишки — в великий туннель (это муравьи). Остальные фишки положите рядом с планшетом муравейника (это яйца).
- 3 Поместите свои маркеры победных очков (ПО) и силы на деления со ☆ на соответствующих шкалах стороной с «+50» и «+10» вниз. Если в ходе партии вы наберёте больше 50 ПО или ваша сила превысит 10, вы перевернёте эти маркеры другой стороной вверх.
- 4 Положите 2 фишки пищи в хранилище пищи.
- 5 Возьмите 3 карты из колоды муравьёв в руку.

Усложнённый вариант. Каждый игрок берёт по 2 карты муравьёв + количество карт, равное своему порядковому номеру (например, 3-й по часовой стрелке участник, считая от первого игрока, возьмёт 2+3 карты, т. е. всего 5 карт). Затем каждый игрок выбирает, какие 3 из них оставить в руке. Перемешайте остальные карты и положите их под низ колоды муравьёв.

ФАЗА СОЛДАТ



Описание фазы

В фазе рабочих участники ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с активного игрока. Фаза длится до тех пор, пока участники не заберут все открытые жетоны отдыха, выполняя действие отдыха.

В конце фазы рабочих каждый, у кого есть карты эволюции грудного отдела на планшете, сможет разыграть реакции.

Структура хода

В свой ход выполните одно из доступных действий.

Действия: разведка, добор карт, марш, розыгрыш карты, отдых. Перед выполнением действия необходимо оплатить его стоимость.

Реакции: после того, как вы выполните действие, сначала 1-й игрок слева от вас, а затем 1-й справа от вас смогут разыграть соответствующую реакцию. За реакции не нужно платить.

Первым реакцию разыгрывает тот, кто сидит слева от активного игрока, а вторым — тот, кто сидит справа.

Когда вы выполните действия и ваши соседи разыграют реакции, передайте жетон активного игрока следующему по часовой стрелке участнику: он может начинать ход.



Действия в фазе рабочих

В свой ход вы можете выполнить одно из действий ниже (подробнее они описаны далее).



Разведка: возьмите жетон поля с верха стопки, выложите на луг и переместите на него хотя бы 1 вашего муравья с соседнего жетона, соединённого с ним туннелем.

Реакция: переместите 1 вашу личинку на луг.



Добор карт: возьмите из колоды муравьёв 3 карты, затем сбросьте 1 любую из руки.

Реакция: получите 1 личинку.



Марш: потратьте не более 6 шагов, чтобы переместить свои личинки на луг и/или муравьёв по лугу.

Реакция: сделайте 1 шаг своим муравьём или переместите 1 свою личинку в великий туннель.



Розыгрыш карты: выберите 1 карту муравья из руки, оплатите её стоимость и разыграйте.

Реакция: сбросьте 1 карту муравья из руки, чтобы взять 1 карту из колоды.



Отдых: вы больше не можете выполнять другие действия в этой фазе. Возьмите жетон отдыха.

Нельзя выполнить действие отдыха в свой 1-й ход в фазе рабочих.

Реакция: нет.

ТЕРМИН «ЖЕТОН ПОЛЯ»

Размещение жетонов

Каждый раз, когда вы любым образом (с помощью разведки, эффекта карты или способности) выкладываете жетон поля на луг, помните следующее:

- вы должны соединить хотя бы 1 туннель этого жетона с уже существующим туннелем;
- если условие выше выполняется, можете блокировать остальные туннели этого жетона или туннели других жетонов.

Если это жетон поля с какой-либо особенностью (на нём символ червоточины или многоножки), поместите на него соответствующую фишку или жетон. Можете использовать любые свои способности, если есть.

Занятые жетоны поля

Если хотя бы 1 ваш муравей находится в ячейке добычи жетона, считается, что вы заняли этот жетон. На занятые вашими муравьями жетоны вы можете перемещать личинки из камеры личинок, когда получаете возможность переместить их куда-либо. Также наличие таких жетонов требуется для многих способностей и эффектов карт.

Перемещение на жетоны

Когда вы перемещаете своего муравья на жетон поля, он немедленно занимает свободную ячейку добычи по вашему выбору. Если все ячейки заняты, поместите муравья на окраину (любое другое место на жетоне).

Когда один муравей покидает ячейку добычи, любой другой муравей на окраине того же жетона может немедленно занять эту ячейку в конце текущего действия или реакции.

Если на окраине находятся муравьи нескольких игроков, участники могут в порядке хода занять столько ячеек, сколько возможно.

Общие и спорные территории

Муравьи из разных колоний могут мирно находиться на одном жетоне поля, если для них достаточно ячеек добычи. Жетон считается общим, если его заняли муравьи хотя бы 2 игроков.

Если жетон общий, но ячеек добычи не хватает на всех муравьёв, он также считается спорным. В фазе солдат на каждом спорном жетоне поля происходит сражение.

ТЕРМИН «ЛУГ»

Луг — это игровое поле, на котором участники выполняют большую часть действий. Он состоит из **территорий**: великого туннеля и жетонов поля. Выполняя действие разведки и выкладывая новые жетоны поля, вы будете увеличивать размер луга.



Великий туннель

Великий туннель — это центр луга, откуда берут начало все муравьиные колонии. Если в фазе солдат в великом туннеле есть муравьи нескольких игроков, происходит сражение.

Особенности великого туннеля:

- великий туннель не считается жетоном поля;
- в фазе сна соседние с великим туннелем жетоны поля приносят по **1** тому, кто их контролирует;
- перемещая личинки на луг, игроки обязаны перемещать их именно в великий туннель, если нет других указаний.



Структура жетонов поля

На каждом жетоне поля есть хотя бы 1 **ячейка добычи**. Оказавшись на жетоне поля, муравьи сначала занимают **свободные** ячейки добычи, но если таких нет, то располагаются на **окраине**. Также у некоторых жетонов поля есть особенности — изображение и символ **многоножки** или **червоточины** (см. подробнее ниже).



Ячейка добычи: здесь находятся ценные ресурсы, которые муравьи могут собрать в фазе королевы. Каждую ячейку может занять только 1 муравей.



Ячейка контроля: разновидность ячейки добычи, которая также даёт игроку контроль над жетоном. Контроль над жетоном важен при подсчёте ПО и во время сражений.

Окраина: любое место на жетоне поля, которое не является ячейкой. Муравьи могут располагаться на окраине, только если на жетоне поля нет свободных ячеек добычи. Муравьи на окраине **не занимают** ячейки жетона и не получают ресурсы, но участвуют в сражениях.

Название и номер жетона: номера важны в фазе солдат. У начальных, обычных жетонов и жетонов «За лугом» номера разного цвета. Названия жетонов никак не влияют на игру.

Туннели: муравьи могут перемещаться только между соседними территориями, соединёнными туннелем (туннели есть на всех жетонах поля и на жетоне великого туннеля).

Жетоны поля «За лугом»: обладают уникальными эффектами, которые описаны на самих жетонах. Игрок, выкладывающий жетон с эффектами «При размещении», должен применить эти эффекты прежде, чем остальные участники разыграют реакции.

Несмотря на название, жетоны поля «За лугом» считаются частью луга.



Многоножка (C): поместите фишку многоножки на этот жетон поля. Продвиньте маркер размера многоножек на 1 деление вниз на соответствующей шкале.

Многоножки — враги муравьёв. Муравьи могут перемещаться на жетоны поля с многоножками и занимать ячейки добычи на них по обычным правилам, но будут вынуждены начать сражение с ними в фазе солдат.



Червоточина (S): поместите на этот жетон поля жетон червоточины. Муравьи могут перемещаться между 2 жетонами поля с червоточинами за 1 шаг.

Жетоны поля с червоточинами не считаются соединёнными для эффектов карт и разведки, если не находятся по соседству и не имеют общего туннеля.

ДЕЙСТВИЯ И РЕАКЦИИ

Все действия подробно описаны в этом разделе, а также обозначены символами на каждом планшете муравейника.

Изображение действия



- 1 Стоимость, которую вы должны оплатить, чтобы выполнить действие.
- 2 Ваше действие.
- 3 Реакции, которые могут разыграть соседние участники.

Разведка

Стоимость: 1 пища 🍌

Действие: возьмите жетон поля и выложите его так, чтобы он был соединён туннелем хотя бы с 1 соседней территорией, где есть хотя бы 1 ваш муравей.

Сначала возьмите жетон, а затем решите, куда его выложить. Подробнее о размещении жетонов см. на с. 6.

Переместите любое количество ваших муравьёв с любых соседних соединённых территорий на выложенный жетон. **Вы должны переместить хотя бы 1 муравья.**

Муравьи немедленно занимают свободные ячейки добычи или располагаются на окраине, если ячейки уже заняты.

Реакция: каждый соседний игрок может переместить 1 личинку из своей камеры личинок на занятый им жетон поля или в великий туннель.

Любой жетон поля, на котором есть хотя бы 1 ваш муравей в ячейке добычи, считается занятым вами. Когда личинка перемещается на луг, она становится муравьём.

Пример разведки

1 **Синий игрок** выполняет действие разведки: тратит 1 пищу и берёт жетон поля с верха стопки (это жетон «Под листом»). Он выкладывает жетон так, чтобы соединить его туннелями с «Грибным местом» и «Камнем».

2 **Синий игрок** должен переместить на этот жетон поля хотя бы 1 своего муравья с соединённой с ним территории. Он перемещает 1 муравья с «Грибного места» и 1 с «Камня». Эти муравьи немедленно занимают ячейки добычи на жетоне «Под листом».

3 **Красный игрок** сидит слева от синего, поэтому первым разыгрывает реакцию на его действие разведки: помещает личинку из своей камеры личинок на «Камень» и немедленно занимает ей ячейку добычи карт, которую освободил синий игрок.

4 **Жёлтый игрок** сидит справа от синего, поэтому разыгрывает реакцию вторым. Он пока не занял ни одного жетона поля, поэтому перемещает личинку из своей камеры личинок в великий туннель.



Добор карт *Стоимость: 1 пища* 🍌

Действие: возьмите из колоды муравьёв 3 карты в руку, затем сбросьте 1 любую карту из руки. *Количество карт в руке не ограничено.*

Реакция: каждый соседний игрок может получить 1 личинку.

Чтобы получить личинку, переместите 1 яйцо из вашего запаса в камеру личинок. Если у вас в запасе нет яиц, вы не можете получить личинку.

Если вам нужно взять карту, но колода муравьёв опустела, перемешайте стопку сброса, сформируйте новую колоду и возьмите из неё карту.

Марш *Стоимость: 1 пища* 🍌

Действие: сделайте не более 6 шагов вашими личинками и/или муравьями.

Реакция: каждый соседний игрок может сделать 1 шаг муравьём или переместить 1 личинку из своей камеры личинок в великий туннель.

Тратить все шаги необязательно. Выполняя марш, вы можете сделать любое количество шагов, не превышая 6.

ТЕРМИН «ШАГ»

Шаги позволяют вам перемещать муравьёв по лугу, а личинки — на луг, где они становятся муравьями. Тратить все шаги необязательно.

Один шаг позволяет вам переместить:

- 1 вашего муравья с любой территории на любую соседнюю территорию, соединённую с ней туннелем.
- 1 вашего муравья с территории с червоточиной на любую другую территорию с червоточиной;
- 1 вашего муравья из ячейки добычи в любую другую свободную ячейку на том же жетоне поля;
- 1 личинку из вашей камеры личинок на любой занятый вами жетон поля или в великий туннель.

Шаг муравьём: если какая-либо способность позволяет вам тратить шаги на перемещение муравьёв, значит вы можете перемещать только муравьёв, но не личинки.

Вы можете потратить несколько шагов, чтобы переместить 1 муравья несколько раз, или распределить эти шаги между несколькими муравьями и/или личинками.

Розыгрыш карты *Стоимость: указана на карте*

Действие: разыграйте 1 карту муравья из руки.

Реакция: каждый соседний игрок может сбросить 1 карту муравья из руки, чтобы взять 1 карту из колоды.

На розыгрыш карт не нужно тратить пищу. Чтобы оплатить стоимость карты, уберите нужное количество личинок и/или муравьёв из вашей камеры личинок или с луга в запас яиц.



Оплатите стоимость муравьями с луга и/или личинками из камеры личинок в любом сочетании.



Оплатите стоимость только муравьями с луга.



Оплатите стоимость только личинками из камеры личинок.

См. подробное описание карт на с. 12—13.

Отдых *Стоимость: бесплатно*

Отдых не может быть вашим 1-м действием в раунде. Исключение: можете выполнить его 1-м, только если у вас нет фишек пищи и карт муравьёв в руке.

Действие: выберите 1 жетон отдыха из ряда доступных в этом раунде и получите указанную на нём награду. Во все свои последующие ходы вы можете выполнять только действие отдыха.

Реакция: нет.

Отдых — это особое действие: выполняйте его только после того, как сделаете в текущем раунде всё, что вы могли и хотели. Выбрав отдых, каждый следующий ход до конца фазы рабочих вы также должны выполнять действие отдыха и не можете вместо этого выбирать другие действия.

Каждый раз, выполняя отдых, забирайте 1 любой доступный жетон отдыха из общего запаса и кладите его рядом со своим планшетом муравейника. Некоторые жетоны отдыха приносят награду немедленно, а другие дают бонусы или эффекты, которыми вы сможете воспользоваться позже. На обороте книги правил подробно описаны все жетоны отдыха.

Участник, забравший последний жетон отдыха из общего запаса, заканчивает свой ход, и жетон активного игрока передаётся по часовой стрелке: фаза рабочих завершается (подробнее о реакциях в конце этой фазы см. на с. 10).

Участник, получивший жетон активного игрока, оставляет его у себя до конца раунда и будет ходить первым в следующей фазе рабочих.

КОНЕЦ ФАЗЫ РАБОЧИХ



В конце фазы рабочих все участники в порядке хода, начиная с активного игрока, дополнительно разыгрывают реакцию по количеству карт эволюции грудного отдела на своём планшете.

- Нельзя разыграть одну и ту же реакцию дважды.
- Каждый должен разыграть все свои реакции до того, как следующий участник начнёт разыгрывать свои.
- Есть 4 типа реакций (описаны на с. 8—9): разведка, добор карт, марш, розыгрыш карты.

Например, у **красного игрока** есть 2 карты эволюции грудного отдела, а у **синего** только 1. Фаза рабочих заканчивается, и **красный** становится активным игроком. **Красный игрок** решает получить 1 личинку и сделать 1 шаг муравьём. Затем **синий игрок** выбирает получить 1 личинку. У **жёлтого игрока** нет карт эволюции грудного отдела, поэтому он не разыгрывает реакции.

Если у вас больше 4 карт эволюции грудного отдела, вы можете выполнить только 4 реакции — каждую 1 раз.

Как только все, кто хотел, разыграют реакции, начнётся фаза солдат. (см. подробное описание этой фазы на с. 14).

ТЕРМИН «ЗАЩИТНИК ВЕЛИКОГО ТУННЕЛЯ»

Жетон отдыха великого защитника есть в ряду доступных жетонов отдыха каждый раунд. Участник, забравший этот жетон, считается **защитником великого туннеля** до конца раунда. Это значит, что он побеждает при ничьей во время сражений, а также может последним решить, разыгрывать ли карту для демонстрации ярости (см. подробное описание на с. 14).

Иногда игрок с жетоном отдыха великого защитника не участвует в сражении в великом туннеле. В этом прискорбном случае он всё равно считается защитником при определении порядка, в котором участники разыгрывают карты, и при разрешении ничьей в великом туннеле.



Пример марша



- 1 **Красный игрок** хочет переместить личинку на «Навозную кучу», но не может сделать это сразу, поскольку его муравьи не заняли ни одной ячейки добычи на этом жетоне.
- 2 **Красный игрок** тратит 1 пищу, чтобы выполнить марш. Он может сделать не более 6 шагов. **Красный игрок** за 3 шага перемещает 3 личинки на окраину «Камня»: эти личинки становятся муравьями.
- 3 **Красный игрок** тратит ещё 1 шаг, чтобы переместить 1 своего муравья с «Камня» в свободную ячейку добычи личинок на «Навозной куче».
- 4 Теперь, когда **красный игрок** занял «Навозную кучу», он тратит 1 шаг, чтобы переместить 1 свою личинку из камеры в другую свободную ячейку добычи на этом жетоне. Красный игрок решает не тратить последний шаг.
- 5 На «Камне» нет свободных ячеек добычи, поэтому 2 красных муравья остаются на окраине. «Камень» теперь считается спорным жетоном, поскольку на нём есть муравьи 2 игроков, и на его окраине есть муравьи. Если он останется спорным в фазе солдат, на нём произойдет сражение.

Пример реакции на марш



Продолжение предыдущего примера.

- 1 **Жёлтый** и **синий** игроки являются соседями **красного**, поэтому они могут разыграть реакции на его марш. **Жёлтый** сидит слева от **красного**, поэтому он разыгрывает реакцию первым: за 1 шаг перемещает 1 своего муравья с «Камня» на «Высохший ручей».
- 2 Красный муравей на окраине «Камня» немедленно занимает освободившуюся ячейку добычи. Это происходит автоматически, то есть красному игроку не требуется тратить шаг (см. «Жетоны поля и перемещение» на с. 6)
- 3 **Синий игрок** тоже разыгрывает реакцию и перемещает своего муравья на «Высохший ручей», из-за чего этот жетон становится спорным.

В отличие от ситуации, описанной во 2-м пункте, красный муравей не переместится автоматически в освободившуюся ячейку добычи, потому что он не находится на окраине. Чтобы в следующий ход переместить муравья из одной ячейки в другую, красному игроку придётся потратить 1 шаг.

ВИДЫ КАРТ МУРАВЬЁВ

СОБЫТИЯ

У этих карт одноразовые эффекты, которые отражают действия муравьёв или сил природы. Применив эффекты карты события, положите её лицевой стороной вверх в стопку сброса.



- 1 **Тип стоимости:** ресурсы, которые необходимо заплатить. «Атаку воробьёв» можно оплатить только 2 личинками.
- 2 **Стоимость:** количество ресурсов, которое необходимо заплатить.
- 3 **Название карты:** не имеет игровых эффектов.
- 4 **Ярость (🐛):** количество точек обозначает бонус к силе, если эта карта используется в сражении (см. с. 14).
- 5 **Вид карты:** событие.
- 6 **Текст карты:** описывает эффекты и способности.
- 7 **Символ (👤):** показывает, что в одиночном и кооперативном режимах эту карту надо убрать в отдельную колоду. (См. лист «Восход многоножек»)

ЦЕЛИ КОЛОНИИ

Это уникальные цели, за которые вы можете получить ПО в каждой фазе сна. Также они дают бонус при розыгрыше. Разыграв карту цели колонии, положите её лицевой стороной вверх справа от вашего планшета муравейника.



- 1 **Тип стоимости:** карту, изображённую выше, можно оплатить 2 муравьями, 2 личинками или 1 муравьём и 1 личинкой.
- 2 **Символ цели:** небольшое изображение, которое напоминает о том, что необходимо сделать для выполнения цели.
- 3 **Уровни награды:** в каждой фазе сна вы получаете ПО в зависимости от того, насколько выполнили цель.
- 4 **Немедленный эффект:** срабатывает при розыгрыше этой карты.
- 5 **Описание цели:** условие получения ПО в фазе сна.

Предел карт целей: у каждого участника может быть не больше 2 карт целей в игре. Если у вас уже есть 2 карты целей колонии и вы хотите разыграть ещё 1, сначала сбросьте любую из ранее разыгранных карт.

Пример подсчёта ПО за карту цели колонии

В каждой фазе сна получайте 🏆 в зависимости от своего прогресса по выполнению цели.

Например, чтобы подсчитать ПО за изображённую выше карту «Изобретатели», подсчитайте количество занятых вами ячеек добычи карт.

- 0—1 ячеек: нет ПО.
- Ровно 2 ячейки: 🏆¹.
- 3—4 ячейки: 🏆².
- 5+ ячеек: 🏆³.

КАРТЫ ЭВОЛЮЦИИ

Есть 3 типа таких карт: эволюция головы, грудного отдела и брюшка. У каждой есть способности или бонусы. Разыгрывая карту эволюции, выкладываете её в соответствующую ячейку вашего планшета лицевой стороной вверх. Эволюция грудного отдела влияет на фазу рабочих, головы — на фазу солдат, а брюшка — на фазу королевы.



- 1 **Тип стоимости:** стоимость этой карты можно оплатить только муравьями.
- 2 **Научное название:** не имеет игровых эффектов.
- 3 **Символ части тела:**   
- 4 **Художественный текст:** интересный факт о муравьях.

Помещая карту эволюции на планшет муравейника, кладите её поверх всех карт того же типа, которые уже лежат в нужной ячейке. Только **верхняя** карта в каждой из 3 ячеек на планшете считается активной. Вы можете использовать только способности активных карт. При этом **бонусы части тела** приносят все карты эволюции в соответствующих ячейках.

Бонусы части тела: каждая часть тела приносит бонусы в зависимости от количества карт эволюции её ячейке. Карты в руке, а не на планшете, не учитываются.



Голова (): во время сражения получите +1 к силе за каждую вашу карту эволюции головы.



Грудной отдел (): в конце фазы рабочих можете разыграть по 1 реакции за каждую вашу карту эволюции грудного отдела (реакции не могут повторяться): разведка, добор карт, марш, розыгрыш карты.



Брюшко (): в фазе королевы ваши запасы пищи могут прокормить 1 дополнительно муравья за каждую вашу карту эволюции брюшка.

Порядок применения способностей карт эволюции: если несколько способностей срабатывают одновременно, каждый участник, начиная с активного игрока, применяет все такие способности в любом порядке.

Эффект карты эволюции нельзя применить на розыгрыш самой этой карты. Например, эффект «Грудного отдела портного» не снижает стоимость этой карты при её розыгрыше.

Эволюция тела: как только вы соберёте тело муравья, получите  3. Тело состоит из головы, грудного отдела и брюшка. Вы можете несколько раз получить эту награду, собрав несколько тел муравьёв. Однако каждая карта эволюции может учитываться только для одного тела.

Пример эволюции

1. У **красного игрока** на планшете 2 карты эволюции головы, поэтому он получает бонус этой части тела дважды. Красный игрок получает +2 к силе в каждом сражении, в котором участвует. **Красный игрок** может использовать способность «Бронированной головы», но не тех карт эволюции, которые лежат под ней.
2. У **красного игрока** на планшете 1 карта эволюции грудного отдела. Он может использовать способность «Грудного отдела разведчика». Помимо этого он получает бонус грудного отдела: может разыграть 1 любую реакцию в конце фазы рабочих.
3. У **красного игрока** нет карт эволюции брюшка на планшете. Он не получает бонус брюшка при кормлении муравьёв.
4. Если **красный игрок** разыграет эволюцию брюшка, он немедленно получит  3 за то, что собрал тело муравья.



ФАЗА СОЛДАТ

Фаза солдат состоит из следующих этапов:

1. Если в великом туннеле есть муравьи хотя бы 2 игроков, проведите в нём сражение. Если там находятся муравьи только 1 игрока, он получает награду за 1-е место, а сражение не проводится.
2. Проведите сражения на спорных жетонах в порядке возрастания их номеров. *В 1-м раунде сражения на жетонах поля не проводятся (пропустите этот этап).*
3. После окончания всех сражений фаза солдат завершается, и начинается фаза королевы.

Спорные жетоны поля

Жетон поля считается спорным, если на нём находятся муравьи хотя бы 2 игроков и при этом на окраине этого жетона есть хотя бы 1 муравей. Также жетон считается спорным, если на нём есть хотя бы 1 муравей и многоножка.

Если жетон поля перестаёт быть спорным до начала на нём сражения, сражение не проводится.

Пример сражения в великом туннеле

В великом туннеле есть муравьи **красного**, **чёрного**, **синего** и **жёлтого** игроков. Сражение между ними проводится следующим образом:

- 1 **Определение защитника.** **Красный игрок** ранее забрал жетон отдыха великого защитника, поэтому в этом сражении он считается защитником.
- 2 **Подсчёт силы** (). **У красного игрока** 1 муравей, значит его сила равна 1. **У синего** 2 муравья — сила равна 2. **У чёрного** 4 муравья — сила равна 4. **У жёлтого** 2 муравья и 1 карта эволюции головы — сила равна 3. Каждый игрок помещает свой маркер силы на деление, соответствующее его текущему значению силы.
- 3 **Ярость.** **Красный игрок** — защитник, поэтому сидящий слева от него **синий** первым разыгрывает карту лицевой стороной вниз для демонстрации ярости. Следующим разыгрывает карту **жёлтый игрок**. После него разыгрывает карту **чёрный игрок**. **Красный** решает не разыгрывать карту.
- 4 **Демонстрация ярости.** **Синий игрок** открывает свою карту: у него 2 . Затем карту открывает **жёлтый**: у него 1 . После него открывает карту **чёрный**: у него 2 . Каждый добавляет это значение ярости к силе и передвигает свой маркер силы.

- 5 **Итог.** **Чёрный игрок** с силой 6 побеждает в сражении. Между **синим** и **жёлтым** игроками ничья: у обоих сила равна 4. Ничья разрешается в пользу **синего**: он занимает 2-е место в сражении, потому что он ближайший слева к **красному игроку-защитнику**. Сила **красного игрока** равна 1.

- 6 **Потери:** **чёрный игрок** победил, а значит все остальные проиграли. **У красного, жёлтого и синего** игроков всего 5 муравьёв, поэтому они наносят **чёрному игроку** 2 урона.

Чёрный игрок наносит 4 урона, распределяя их поровну между всеми в порядке хода: по 1 урону **красному, синему и жёлтому** игрокам, а затем ещё 1 **синему** (**красный игрок** получил уже достаточно урона и убрал всех своих муравьёв с поля).

Каждый участник убирает с территории сражения по 1 муравью за каждый нанесённый ему урон, возвращая их в свой запас яиц.

- 7 **Трофеи:** **чёрный игрок** получает в качестве награды за 1-е место. **Синий игрок** получает в качестве награды за 2-е место (несмотря на то, что он потерял всех своих муравьёв). **Жёлтый игрок** получает в качестве награды за 3-е место. **Красный игрок** занимает 4-е место и не получает награду.



В сражении участвуют все игроки, муравьи которых находятся на спорной территории. Сражение между муравьями проводится на каждой спорной территории **только 1 раз** в фазе солдат, даже если она остаётся спорной после сражения.

СРАЖЕНИЕ: СИЛА, ЯРОСТЬ, ИТОГ

1. Определение защитника

Защитником жетона считается игрок, занявший его ячейку контроля. Защитником великого туннеля является игрок с жетоном отдыха великого защитника.



3. Ярость

Начиная с игрока, сидящего слева от защитника, и далее по часовой стрелке каждый участник сражения может разыграть 1 любую карту из руки лицевой стороной вниз.



4. Итог

Игрок с наибольшим значением силы побеждает в сражении. В сражении в великом туннеле также нужно определить, кто занял 2-е и 3-е места.

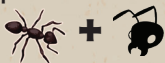
Ничья: если среди претендентов есть защитник, то побеждает он. При ничьей между другими игроками побеждает участник, ближайший слева к защитнику.

Победить в сражении может только один игрок. Остальные участники, включая тех, кто занял 2-е и 3-е места, считаются проигравшими.



2. Подсчёт силы

Каждый участник считает количество своих муравьёв на территории сражения и добавляет к нему количество карт эволюции головы на своём планшете, затем сдвигает свой маркер силы на соответствующее деление шкалы силы.



Демонстрация ярости: все участники сражения открывают разыгранные карты, добавляют к своей силе количество точек на символе в их левом верхнем углу передвигают свои маркеры силы.



РЕЗУЛЬТАТЫ: ПОТЕРИ И ТРОФЕИ

5. Потери

Участники наносят друг другу урон и убирают муравьёв с территории сражения.

Проигравшие: проигравшие наносят победителю по 1 урону за каждые 2 своих муравьёв на территории сражения. При подсчёте учитываются все муравьи всех проигравших участников.



Победитель: победитель наносит по 1 урон соперникам за каждого своего муравья на территории сражения, распределяя урон поровну между всеми проигравшими, двигаясь по часовой стрелке (считая от себя).



ПРАВИЛА ПОТЕРЬ

- **Последний выживший:** на территории сражения всегда остаётся хотя бы 1 муравей победителя (его нельзя убрать, даже если для этого достаточно урона).
- Нельзя нанести игроку больше урона, чем у него есть муравьёв на территории сражения.

Например, если у игрока 3 муравья и есть карта эволюции «Бронированная голова», отменяющая 1 урон, ему можно нанести не более 4 урона.

Каждый игрок убирает по 1 любому своему муравью с территории сражения за каждый урон, который ему нанесли.

6. Трофеи

Игроки получают трофеи.

Жетоны поля: победитель получает 1 своего муравья, находящегося на жетоне сражения, в ячейку контроля этого жетона (если её занял другой муравей, победитель смещает его на окраину).

Великий туннель: занявшие 1, 2 и 3-е места получают трофеи, указанные на жетоне награды.



Участники получают эти трофеи, даже если убрали всех своих муравьёв с территории сражения.

ПОСЛЕ СРАЖЕНИЯ

7. Обновление

Начиная с победителя и далее по часовой стрелке, игроки поочерёдно перемещают всех своих муравьёв с окраины жетона, где произошло сражение, в его свободные ячейки добычи. Сдвиньте все маркеры силы на деление 0. Сбросьте все карты, разыгранные во время сражения.

СРАЖЕНИЯ С МНОГОНОЖКАМИ

Жетон поля, на котором находятся многоножка и хотя бы 1 муравей, считается спорным. Сражения с многоножкой проходят по обычным правилам со следующими изменениями:

1. Определение защитника

Многоножка поочерёдно сражается с игроками, у которых есть муравьи на её жетоне поля, начиная с того, у кого здесь **больше всего муравьёв**.

При ничьей многоножка сначала выбирает того, кто контролирует этот жетон, и далее двигается по часовой стрелке. Если в ячейке контроля нет муравья, многоножка сначала выбирает активного игрока и далее сражается со следующими по часовой стрелке участниками.

Сражающийся с многоножкой считается защитником.

2. Подсчёт силы

Начальная сила многоножки указана на шкале размера многоножек: поместите маркер силы многоножек на соответствующее деление шкалы силы.

3. Ярость

Равыграв карту для демонстрации ярости (или решив этого не делать), откройте карту из колоды муравьёв. Увеличьте силу многоножки (передвиньте её маркер силы вперёд) на столько, сколько  на открытой карте.

Непредсказуемый противник: если на открытой карте  (1 ярость), увеличьте силу многоножки на 1, затем откройте ещё 1 карту из колоды и снова увеличьте её ярость (продолжайте, пока не откроете карту с другим значением ярости).

4. Итог

Игрок побеждает в сражении, если его сила **больше** силы многоножки **или равна** ей.

Пример сражения между муравьями на жетоне поля

Спорный жетон: жетон «Лужа» является спорным (на нём находятся муравьи разных игроков, и на его окраине также есть муравьи).

- 1 Определение защитника:** **синий игрок** считается защитником, поскольку занял ячейку контроля.
- 2 Подсчёт силы:** у **красного игрока** 3 муравья и 1 карта эволюции головы, значит сила равна 4. У **синего игрока** 4 муравья и нет карт эволюций головы — сила тоже равна 4. Каждый игрок помещает свой маркер силы на деление 4.
- 3 Ярость:** **красный игрок** не является защитником, поэтому он первым решает, разыгрывать ли карту для демонстрации ярости. Он разыгрывает карту и кладёт её перед собой лицевой стороной вниз. После того, как **красный игрок** сделал свой выбор, **синий игрок** также решает разыграть карту.

Демонстрация ярости: **красный игрок** открывает свою карту с 3 . Затем **синий игрок** открывает свою карту с 2 .

- 4 Итог:** сила **синего игрока** равна 6. Сила **красного игрока** равна 7, он побеждает в сражении.
- 5 Потери:** **синий игрок** проиграл, поэтому за своих 4 муравьёв он наносит **красному игроку** 2 урона. **Красный игрок** победил, поэтому за своих 3 муравьёв он наносит **синему игроку** 3 урона. **Красный игрок** решает убрать 1 из своих муравьёв на окраине и ещё 1 из ячейки добычи 2 личинок. **Синий игрок** убирает 3 муравьёв с окраины.
- 6 Трофеи:** **красный игрок** получает  и перемещает 1 муравья в ячейку контроля, при этом сместив синего муравья из этой ячейки на окраину.
- 7 Обновление:** на жетоне осталась свободная ячейка, поэтому **синий игрок** перемещает в неё муравья. **Красный игрок** получает дополнительное  за карту эволюции головы «Зубастая голова», поскольку он разыграл карту для демонстрации ярости.



5. Потери

Победил игрок: уберите фишку многоножки и получите урон, равный половине ваших муравьёв на этом жетоне поля (округляя вверх).

Победила многоножка: получите урон, равный количеству ваших муравьёв на этом жетоне поля.

Этот урон нельзя отменить.

6. Трофеи

Если вы победили в сражении, получите награду, указанную на шкале размера многоножек. Также вы можете переместить 1 своего муравья в ячейку контроля (если её занял другой муравей, сместите его на окраину этого жетона).

7. Обновление

- Сбросьте все карты, открытые для многоножки.
- Если многоножка побеждает, а на жетоне поля ещё остались муравьи, начинается новое сражение.
- Если многоножка проигрывает, а жетон поля всё ещё считается спорным, муравьи сражаются между собой.

Шкала размера многоножек

Эта шкала показывает начальную силу всех многоножек на лугу, а также награды за победу над ними.

① Силу отображает число слева от маркера.

② Каждый раз, когда вы выкладываете на луг жетон поля с символом многоножки (🐜), продвигайте маркер на 1 деление вниз. *Некоторые эффекты также требуют продвинуть маркер размера многоножек.*

③ Когда маркер переходит на следующий сегмент шкалы, трофеи за победу над многоножкой становятся ценнее. Вы получаете только те трофеи, что указаны над сегментом, в котором находится маркер (а не все предыдущие).



Пример сражения с многоножкой

- ① На жетоне поля «Бревно» находятся многоножка и муравьи, поэтому он считается спорным.
- ② У **красного игрока** больше муравьёв на жетоне, чем у **жёлтого**, поэтому он сражается с многоножкой первым. Его сила равна 4.
- ③ Размер многоножек равен 2, поэтому маркер силы многоножки нужно поместить на деление 2 на шкале силы.
- ④ **Красный** разыгрывает карту, добавляя 2 🐜 к силе. Его сила теперь равна 6.
- ⑤ Многоножка открывает карту с верха колоды, добавляя 1 🐜 к своей силе. Поскольку это карта с 1 🐜, нужно открыть ещё 1 карту.
- ⑥ Вторая карта многоножки добавляет 4 🐜. Её сила теперь равна 7. Многоножка побеждает, поэтому **красный игрок** теряет всех своих муравьёв.



- ① **Жёлтый игрок** перемещает 3 муравьёв с окраины в освободившиеся ячейки добычи. Ему предстоит сражение с многоножкой.
- ② Сила многоножки снова равна 2.
- ③ **Жёлтый игрок** разыгрывает карту с 4 🐜, его сила увеличивается до 7.
- ④ Многоножка открывает карту с 3 🐜, её сила теперь равна 5.
- ⑤ Жёлтый игрок побеждает и убирает жетон многоножки в общий запас. **Жёлтый игрок** теряет половину своих муравьёв (округляя вверх). **Жёлтый игрок** получает 1 пищу и 1 🍌 в соответствии с положением маркера размера многоножек.



ФАЗА КОРОЛЕВЫ

В фазе королевы игроки собирают урожай, кормят муравьёв и получают королевские дары.

Сбор урожая

Получите ресурсы из занятых вашими муравьями ячеек добычи.



Добавьте 1 пищу в своё хранилище пищи.



Добавьте 1 или 2 личинки в свою камеру личинок (как указано в ячейке добычи).



Возьмите 1 карту из колоды муравьёв в руку.



Получите 1 ПО.

Чтобы не сбиться при подсчёте, рекомендуем считать каждый тип ресурсов отдельно.

Кормление муравьёв

Всем муравьям на лугу необходима пища. **Личинок кормить не нужно.** Каждая пища может прокормить не более 4 муравьёв, а также 1 дополнительно за каждую карту эволюции брющка на вашем планшете.

Если у вас 1 такая карта, то 5 вашим муравьям требуется 1 пища, 10 муравьям — 2 пищи и т. д.

Вы можете не кормить любое количество своих муравьёв.

Голод: если вам не хватает пищи хотя бы для 1 своего муравья, вы теряете  (всего, а не за каждого муравья) и возвращаете всех не накормленных муравьёв в запас яиц.

Более того, если вы не сможете прокормить муравьёв осенью, вы не получите награды конца игры.

Получение даров

После кормления муравьёв вы определяете, что будет производить ваша королева: пищу, личинок или и то, и то. Так вы готовитесь к следующему раунду.

Каждый игрок должен дважды выбрать, что получить: 1 пищу или 3 личинки.

В последнем раунде вы не получаете королевские дары.

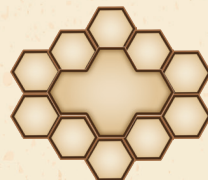
Можете выбирать дар в порядке хода, начиная с активного игрока.

ФАЗА СНА

В фазе сна игроки подсчитывают ПО и готовят компоненты для следующего раунда.

ПО за внутренние жетоны поля

Получите  за каждый внутренний жетон поля, который вы контролируете. **Внутренними жетонами** считаются жетоны, **соседние** с великим туннелем. Они не обязаны соединяться с ним.



ПО за цели колонии

За выполнение условий разыгранной вами карты колонии вы можете получить 1, 2 или 3 ПО. Количество очков зависит от того, насколько полно вы выполнили условия, и указано на самой карте. Подробнее см. на с. 12.



Подготовка к следующему раунду

Если это был последний раунд, игра заканчивается. В противном случае продвиньте маркер раундов на 1 деление и сделайте следующее:

1. Верните жетон отдыха великого защитника в область под планшетом трёх шкал.
2. Уберите остальные жетоны отдыха в стопку сброса лицевой стороной вверх. Откройте столько новых жетонов отдыха, чтобы в сумме на каждого игрока было по 1 жетону.

Если стопка жетонов отдыха опустела, перемешайте сброшенные жетоны и сформируйте новую.

3. Сбросьте текущий жетон награды. Откройте новый жетон награды с верха стопки и положите его в великий туннель.

4. Начинается новая фаза рабочих.

Участник, получивший маркер активного игрока в конце прошлой фазы рабочих, ходит первым.

Фаза королевы

Сбор урожая

Красный игрок получает 2 пищи, 3 личинки, 1 карту и .

Синий игрок получает 1 пищу, 2 личинки и .

Чёрный игрок получает 2 пищи и 5 личинок.

Кормление муравьёв

6 муравьям **красного игрока** необходимо 2 пищи.

4 муравьям **синего игрока** необходима 1 пища.

У **чёрного игрока** 9 муравьёв, которые в обычной ситуации требовали бы 3 пищи. Однако у него есть карта эволюции брюшка, поэтому каждая пища может прокормить дополнительно 1 муравья. Таким образом, муравьям **чёрного игрока** нужно всего лишь 2 пищи.

Получение даров

Каждый игрок должен дважды выбрать, что получить: 1 пищу или 3 личинки.

Синий игрок выбирает 2 пищи, **красный** — 6 личинок, а **чёрный** — 1 пищу и 3 личинки.

Фаза сна

ПО за внутренние жетоны поля

Красный игрок контролирует «Высохший ручей» и «Грунт» и получает . Он также контролирует «Бревно», но оно не соседствует с великим туннелем, поэтому игрок не получает за него очки.

Чёрный игрок контролирует «Дюну» и «Лужу» и получает за них .

Синий игрок контролирует «Туннели в глине» и получает за них .

ПО за цели колонии

Красный игрок контролирует 3 жетона, соединённых одним туннелем («Грунт», «Бревно» и «Высохший ручей»), и получает  за выполнение верхнего условия «Сети туннелей».



КОНЕЦ ИГРЫ И УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ



Завершив последний раунд, получите награды конца игры и определите победителя!

Награды конца игры: присуждаются за наибольшее количество какого-либо ресурса. Каждая награда даёт 2. При ничьей за награду каждый претендент получает 1.

Игроки, которые не смогли прокормить любое количество своих муравьёв осенью, не могут получить награды конца игры. Если же по количеству какого-либо ресурса такой игрок должен получить награду, вместо него награду получает следующий за ним по количеству этого ресурса.

Участники борются за следующие награды.

- Наибольшее потомство:** больше всего личинок.
- Наибольшие запасы:** больше всего пищи.
- Нераскрытый потенциал:** больше всего карт в руке.

Выигрывает участник, набравший больше всего победных очков!

В случае ничьей побеждает тот, у кого больше всего муравьёв на лугу. Если ничья не разрешается, претенденты делят победу.



ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ ВДВОЁМ

Следуйте обычным правилам, но со следующими изменениями.

Подготовка к игре

Проведите подготовку к игре, как описано на с. 4—5, но поместите маркер размера многоножек на деление с 2 соответствующей шкалы. Затем сделайте следующее:

- Начиная с активного игрока, каждый участник берёт по 2 случайных неиспользованных начальных жетона поля: 1 из них на свой выбор выкладывает рядом с великим туннелем так, чтобы они были соединены, а другой убирает в коробку. Остальные жетоны уберите в коробку.
- Каждый игрок помещает по 3 своих муравья на выложенный им жетон поля.
- Отложите в сторону муравьёв и маркеры силы тех цветов, которые не используются. Один из этих наборов пригодится для ветеранов.

Фаза рабочих

В начале каждой фазы рабочих открывайте 1 дополнительный жетон отдыха. В каждом раунде игрокам будет доступно 3 жетона отдыха: жетон отдыха великого защитника и 2 дополнительных жетона.

Сражение в великом туннеле

В начале каждой фазы солдат помещайте 1 муравья не занятого игроками цвета в великий туннель. Это **ветеран**.

Ветераны — это последние стражи древней колонии, некогда расположенной в великом туннеле. Эти муравьи не могут перемещаться. С ними нельзя взаимодействовать.

Однако ветераны участвуют в сражениях в великом туннеле, как если бы они были муравьями игрока. После того, как оба участника выберут, будут ли они разыгрывать карты для демонстрации ярости, ветераны открывают карту с верха колоды муравьёв и добавляют её значение ярости к своей силе.

При ничьей между игроком и ветераном всегда побеждает игрок.

Ветераны наносят урон по обычным правилам, но сами потерь не несут.

Ветераны получают трофеи в великом туннеле, если они занимают 1-е или 2-е места в сражении. Они не получают ресурсы, но и не дают получить их игрокам.

Не рекомендуем использовать усложнённые варианты правил в первых партиях.

ЭПИЧЕСКАЯ ИГРА

Эпическая игра длится 5 раундов, а не 4. За некоторыми исключениями она проходит по обычным правилам.

Партия займёт больше времени: добавьте по 10 минут на каждого игрока. Дополнительный раунд даёт возможность лучше развить свою колонию.

Участники должны быть знакомы с базовой игрой, хорошо понимать правила и процесс кормления муравьёв, а также иметь в виду, что набирать очки можно разными способами.

- При подготовке к партии положите планшет трёх шкал стороной с 5 раундами вверх. Поместите 1 дополнительный жетон награды «III+» под низ стопки с жетонами.
- В 4-м и 5-м раундах 1 пищей можно прокормить не более 3 муравьёв вместо 4 (до применения бонусов эволюции брюшка).



ДРЕВНИЕ ВИДЫ

Это усложнённый вариант, который добавляет в игру асимметрию: на обороте каждого планшета муравейника есть уникальные способности, которые по-разному влияют на ход партии. Каждый древний вид поощряет определённые стили игры и вознаграждает за использование его сильных сторон.

Партия займёт примерно на 10—15 минут больше за каждого участника. Эти правила также повышают сложность игры, вносят элемент неожиданности и меняют баланс сил.

Участники должны очень хорошо разбираться в правилах базовой игры, знать, как управлять ресурсами.

Подготовка к игре

Раздайте всем игрокам по 1 случайному планшету муравейника. Каждый играет за тот древний вид, который указан на обороте его планшета (без символа ☆).

Игровой процесс

Партия проходит по обычным правилам. При этом каждый древний вид должен следовать правилам, указанным на его планшете.

Особое действие — это уникальное действие, которое есть у каждого древнего вида. Его можно выполнять **1 раз в каждой фазе рабочих**. У этого действия **масштабная реакция**, то есть после его выполнения все остальные игроки могут разыграть реакции (а не только соседние с активным).

В начале каждой фазы рабочих помещайте свой маркер силы на круглое деление под вашим особым действием на планшете в качестве напоминания. Выполнив это действие, верните маркер на шкалу силы. Если вы не выполнили его и фаза солдат закончилась, также верните маркер на шкалу силы.

Штрафы и способности — у каждого древнего вида есть свой недостаток, а у некоторых есть особые способы получения ПО в фазе сна.

Пояснения к особым действиям

Хранители яиц

Вы можете разыграть 2 карты эволюции одной и той же части тела и выложить их на планшет в любом порядке (только верхняя карта станет активной). Получите столько личинок, чему равна полная (а не оплаченная) стоимость выбранной карты. Если в качестве реакции никто не разыграет карту эволюции, вы не получите личинки.

Если какая-либо способность позволяет вам разыграть больше 1 карты для демонстрации ярости, вы потеряете 1 ПО за каждую из них.

Вы не теряете 👑 за розыгрыш карт для демонстрации ярости во время сражения в великом туннеле.

Ищущие горизонт

Для всех игровых эффектов **расширение** считается одним действием разведки. Способности, срабатывающие из-за выполнения действия разведки («Грудной отдел собирателя» или «Грудной отдел опылителя») применяются только к одному из выложенных жетонов поля. Если вы выкладываете оба жетона поля, они оба должны быть соединены с одной и той же территорией, и вы должны переместить хотя бы 1 своего муравья на каждый из них.

Мудрая королева

У вас нет ограничения на количество карт целей колонии в игре, но если у вас их хотя бы 2, то дополнительные цели вы можете разыгрывать только с помощью вашего особого действия. Если вы разыгрываете карту цели любым другим образом, вы должны сбросить одну из разыгранных ранее целей.

Дополнительная стоимость эволюции всегда равна 1 муравью или 1 личинке, независимо от стоимости разыгрываемой вами карты.

Дикие танцоры

Шаги необходимо потратить до применения эффектов карты.

ПОЯСНЕНИЯ К КАРТАМ И ЖЕТОНАМ

Карты событий

«Адаптивная радиация»: если из-за того, что вы украли карту у игрока, тело его муравья стало не полным, этот участник не теряет ПО, полученные за сбор головы, грудного отдела и брюшка (но и не получит их ещё раз, разыграв на планшет карту недостающего типа).

«Брачный полёт»: можете поменять местами муравьёв любых игроков (выберите своего муравья и муравья соперника или муравьёв 2 соперников).

«В неизвестность»: на жетоне поля может быть только 1 червоточина и только 1 многоножка.

«Засада»: в 1-м раунде сражение не начинается. Сражение проходит по правилам, затем фаза рабочих продолжается. Если на жетоне есть многоножка, сражайтесь с ней, пока она не проиграет (или пока она не уничтожит всех муравьёв здесь). Затем, если жетон всё ещё спорный, проведите 1 сражение между муравьями.

Карты эволюции

«Бронированная голова»: эта карта не защищает вашего последнего муравья на жетоне от гибели, если вам нанесли больше 1 урона. Карта не защищает вас от потери всех муравьёв, если вы проиграли сражение многоножке, и она нанесла больше 1 урона.

«Брюшко / голова предателя»: вместо сражения с многоножкой можете убрать 1 своего муравья с того же жетона поля. Если вы это сделаете, остальные игроки всё равно будут сражаться с многоножкой.

«Голова амазонки»: вы получаете личинку, даже если ваши соперники не могут убрать личинку.

«Голова воина»: вы не обязаны занимать ячейку добычи на жетоне сражения, чтобы использовать эту способность.

«Голова разрушителя»: если вы хотите убрать муравьёв других игроков, они сами решают, каких именно муравьёв потерять. Если после применения этого эффекта жетон поля перестанет быть спорным, сражение не проводится. Вы должны убрать ровно столько муравьёв, сколько указано на карте, даже если для этого вам придётся убрать своих муравьёв. Можно использовать в 1-м раунде.

«Грудной отдел копателя»: выполняя разведку, вы по-прежнему должны выкладывать жетон поля так, чтобы он соединялся туннелям хотя бы с 1 соседней территорией. Поскольку жетоны поля с червоточинами всегда считаются занятыми вами, вы можете перемещать личинки на такие жетоны с помощью реакций на разведку или за 1 шаг.

«Грудной отдел паразита»: если у нескольких соперников одинаково много личинок, украдите по 1 у каждого из них. Когда вы крадёте личинку у соперника, он теряет 1 личинку, а вы получаете 1.

«Грудной отдел походника»: когда вы выполняете марш в качестве реакции за бонус грудного отдела, эта способность не срабатывает.

«Грудной отдел разведчика»: вы не обязаны показывать невыложенный жетон поля другим игрокам.

«Грудной отдел ренегата»: нельзя переместить многоножку в великий туннель или на жетон с другой многоножкой.

«Грудной отдел с крыльями»: эта карта не позволяет вам перемещать личинки на жетоны, не занятые вами, или выкладывать жетоны поля, не соединив их туннелями с существующими.

«Грудной отдел ткача»: другие игроки никаким образом не могут переместить ни своих, ни ваших муравьёв с контролируемых вами жетонов. Это касается и эффектов, меняющих муравьёв местами. Но они могут использовать своих муравьёв на контролируемых вами жетонах поля для оплаты стоимости карт, а также перемещать муравьёв на контролируемые вами жетоны.

«Огненная голова»: разыграйте 2-ю карту для демонстрации ярости сразу после 1-й.

Карты целей колонии

«Сеть туннелей»: жетоны, соединённые одним туннелем — это несколько жетонов, через которые муравей может пройти, не повторяя свой маршрут.

«Слепые владыки»: на одном жетоне может быть только 1 червоточина.

Жетоны поля «За лугом»

«Заброшенное паучье логово»: игрок, выложивший этот жетон, может не разыгрывать ни одну из открытых карт.

«Гнездо многоножек»: одновременно на жетоне поля может располагаться только 1 многоножка. Если на всех соединённых жетонах есть фишка многоножки, не выкладывайте новую фишку.

«Логово муравьиного льва»: сбрасывайте карты по количеству занятых точек, а не по общему количеству муравьёв на жетоне.



ПОЯСНЕНИЯ К ПРАВИЛАМ

Активный игрок. Это участник с жетоном активного игрока.

Великий туннель. Это центр луга. Перемещая личинку, вы всегда можете переместить её в великий туннель. Если в великом туннеле есть муравьи хотя бы 2 игроков, в нём происходит сражение. Великий туннель не считается жетоном поля.

Внешний жетон поля. Это жетон поля, не являющийся соседним с великим туннелем.

Жетон отдыха великого защитника. Этот жетон доступен игрокам в каждом раунде. Участник, забравший его, считается защитником великого туннеля в сражении, даже если не участвует в нём. Ничьи разрешаются в порядке хода, начиная с защитника, а карты для демонстрации ярости разыгрываются, начиная с игрока слева от защитника.

Жетон с червоточиной. Жетон поля, на котором есть жетон червоточкины.

Занять, занятый жетон. Вы занимаете жетон поля, когда хотя бы в 1 его ячейке добычи оказывается ваш муравей.

Луг. Состоит из территорий: великого туннеля и всех выложенных жетонов поля.

Многоножка. Одновременно на жетоне поля может быть только 1 фишка многоножки. Нельзя поместить фишку многоножки в великий туннель.

Общий жетон. Это жетон поля, занятый хотя бы 2 игроками.

Окраина. Любое место на жетоне поля, не являющееся ячейкой добычи. Если все ячейки добычи на жетоне заняты, все муравьи, оказавшись здесь, располагаются на окраине. Муравьи автоматически перемещаются с окраины в освободившуюся ячейку добычи сразу после окончания текущего действия или реакции.

Перемещение личинок. Когда личинка перемещается на луг, она немедленно становится муравьём. Тратя шаги, вы можете переместить личинку на любой занятый вами жетон поля или в великий туннель.

Порядок хода. Это порядок, в котором игроки делают ходы. Если не указано иное, участники ходят по часовой стрелке, начиная с активного игрока.

Потерять муравья. То же, что убрать муравья с луга в ваш запас яиц. Если в результате применения эффекта или по итогам сражения вы должны потерять муравьёв, вы сами выбираете, каких муравьёв убрать.

Приоритет. Если не указано иное, приоритет определяется по порядку хода.

Реакция. Участники разыгрывают реакции только в ответ на действие их соседа, совершаемое им в свой ход. Участники не разыгрывают реакции в ответ на эффекты карт или способностей.

Рука. Это ваши карты, которые вы не показываете другим участникам. Количество карт в руке не ограничено и является открытой информацией.

Спорный жетон. Жетон поля считается спорным, если на нём находятся муравьи нескольких игроков, и при этом

на его окраине есть хотя бы 1 муравей. Также жетон считается спорным, если на нём есть хотя бы 1 муравей и многоножка. Если жетон остаётся спорным в фазе солдат, на нём происходит сражение.

Сражение на жетоне поля. Это сражение, которое происходит на жетоне поля (сражения в великом туннеле не являются сражением на жетоне поля).

Территория. Это жетон поля на лугу и великий туннель.

Червоточина. Муравьи с любого жетона поля с червоточиной могут переместиться на любой другой такой жетон за 1 шаг. Нельзя использовать червоточину для действия разведки.

Ячейка контроля. Занявший такую ячейку муравей контролирует её жетон. Это позволяет выигрывать при ничьей и приносит 1 ПО в фазе сна, если жетон является соседним с великим туннелем.

Комментарий к научным названиям

Научные названия, указанные на картах эволюции, включают реальный род и вымышленный вид. Особенности и характеристики каждого рода муравьёв легли в основу способностей на картах эволюции.



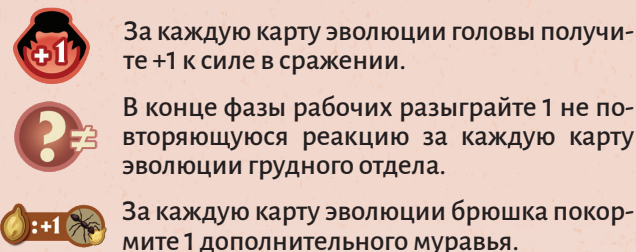
ОПИСАНИЕ СИМВОЛОВ



Жетоны поля



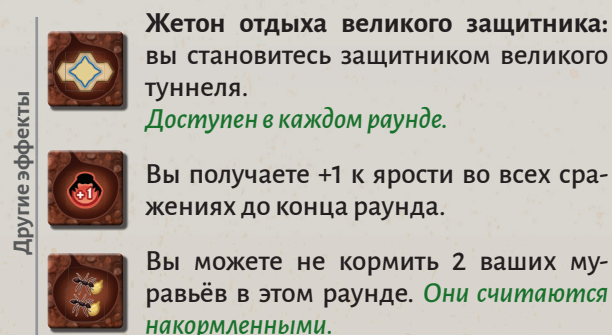
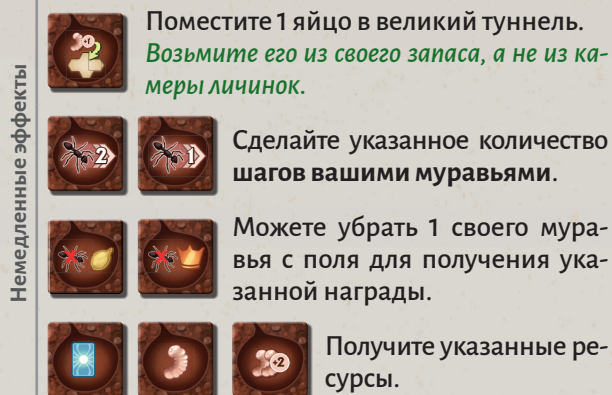
Бонусы частей тела



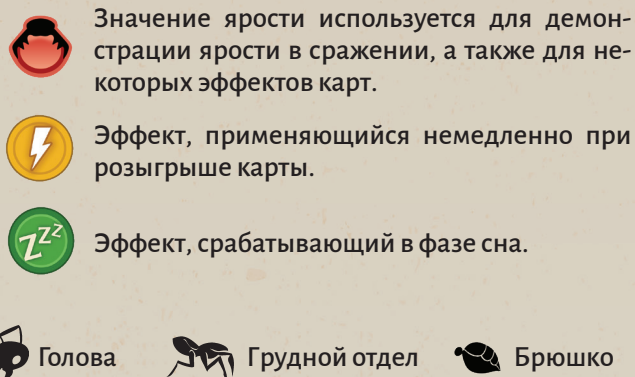
Действия в фазе рабочих



Жетоны отдыха



Символы на картах



Правила великого туннеля

- Великий туннель не считается жетоном поля.
- В фазе сна соседние с великим туннелем жетоны поля приносят по 1 тому, кто их контролирует, даже если эти жетоны не соединены с великим туннелем.
- Перемещая личинки, вы обязаны перемещать их в великий туннель, если нет иных указаний.