



# Myrmes

Игра Йоана Лева - Художник: Арно Демаэ

## Правила игры

*На протяжении многих веков колонии муравьев сражались друг с другом за власть над Муравьиным королевством. Чтобы положить конец этой войне, Совет Королев постановил, что окончательная победа достанется тому, кто победит в финальном сражении...*

*Посылайте своих солдат и рабочих на штурм королевства. Пополняйте запасы еды, выслеживайте насекомых и с умом распространяйте свои феромоны, чтобы завоевать территорию. Но самое главное - не забудьте подготовиться к зиме!*

# Компоненты игры



Основное игровое поле



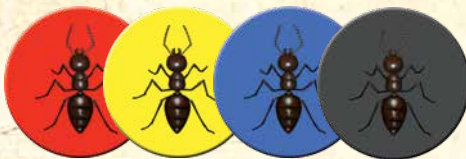
3 кубика сезонов: зеленый - весна, желтый - лето, красный - осень



8 тайлов ферм тли/уборки мусора



8 тайлов субколоний



4 жетона подсчета очков



20 тайлов заданий



1 жетон первого игрока



18 жетонов добычи



1 фишка года



30 кубиков личинок



30 кубиков еды



15 кубиков земли



15 кубиков камня

## Персональные компоненты:



1 персональное поле



8 Рабочих/ Солдат



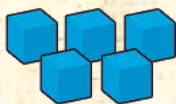
4 жетона выходов из туннелей



1 диск (отмечающий уровень муравейника)



8 нянек



1 кубик события и 4 кубика для специальных тайлов



17 тайлов феромона

## Цель игры

Каждый игрок возглавит колонию муравьев и попытается установить свою власть над Муравьиным королевством.

В процессе игры игроки будут зарабатывать очки, размещая тайлы феромонов, охотясь на добычу, принося еду Королеве и выполняя задания. В конце игры игрок, набравший наибольшее количество очков, становится победителем.

## Подготовка к игре

(для четверых игроков)

*Внимание: Изменения, которые вносятся в игру в зависимости от числа игроков, описаны на странице 11.*

- Поместите основное игровое поле в середине стола.
- Разместите кубики ресурсов, личинок и специальные тайлы около игрового поля.
- Поставьте фишку года на клетку, обозначающую первый год игры.
- Бросьте кубики сезонов. Поместите каждый из них на соответствующую клетку на треке сезонов.
- Случайным образом разместите жетоны добычи.
- Случайным образом вытащите по 2 цели каждого уровня и разместите их на соответствующих клетках.
- Каждый игрок выбирает цвет и получает: 1 персональное поле, муравьев, восьмигранники (нянек), диски, кубики и феромоны выбранного цвета, которые он кладет около персонального поля.
- Каждый игрок ставит 3х нянек, 2х рабочих и 1 личинку в соответствующие помещения.
- Разместите жетоны выходов, указывающие на начальные выходы игроков, в начальные клетки.
- При помощи диска отметьте начальный уровень муравейника - 0, и положите жетоны подсчета очков на стартовую клетку на треке подсчета очков (10 очков).
- Кубик события ставится на трек событий в соответствии с кубиком сезона.
- Оставшиеся элементы кладутся около персонального поля.
- Первым становится самый маленький (по росту) игрок. Он получает жетон первого игрока и игра начинается.

## Основы игры

Игра Муравьи длится три игровых года. Каждый год состоит из 4х сезонов. Во время первых трех сезонов игра идет по обычным правилам, а во время зимнего сезона игрокам придется использовать свои продовольственные запасы.

У каждого игрока есть персональное поле, которое олицетворяет его муравейник. Это поле состоит из несколько частей:

- A) Трек событий, на котором указывается событие текущего сезона.
- B) Помещение для личинок (и трек рождения), в котором хранятся личинки.
- C) Помещение для няnek (и трек рождения), в котором находятся няньки.
- D) Помещение для солдат (и трек рождения), в котором находятся солдаты.
- E) Помещение для рабочих (и трек рождения), в котором находятся рабочие.
- F) Мастерская, где могут работать няньки, не принимающие участия в выращивании муравьев.
- G) Кладовая, где будут храниться кубики ресурсов.
- H) Муравейник, разделенный на 4 уровня. В начале игры доступен только уровень 0 (самый верхний). Левая колонка муравейника состоит из помещений, где могут работать муравьи-рабочие. В правой колонке указаны варианты, доступные рабочим, выходящим во внешний мир.



Игроки начинают игру с 3 няньками, 2 рабочими, 1 личинкой и выходом из туннеля, который показывает точку выхода в сад.

Основное игровое поле (см. следующую страницу) состоит из следующих областей:

A) Трек подсчета очков: на этом треке отображаются очки игроков в течение игры. Игроки будут зарабатывать очки, размещая феромоны, охотясь на добычу, очищая территорию от феромонов соперника и выполняя задания.

B) Треки года и сезонов: трек года показывает текущий год и то, что понадобится игрокам, когда придет зима. Трек сезонов состоит из трех клеток для кубиков сезона. В начале каждого года бросаются кубики. На них будут указаны события наступающего года.

C) Сад: рабочие, которые покидают персональные поля игроков, выходят из туннеля. Они будут перемещаться по местности и размещать феромоны (которые позволяют им получить доступ к кубикам ресурсов), очищать территорию от пустых феромонов, охотиться на добычу (сбрасывая солдат) или размещать специальные тайлы (при соответствующем уровне развития муравейника).

D) Мастерская: в этой области няньки, размещенные в мастерской, смогут рыть новые туннели, улучшать муравейник, выращивать новых няnek или выполнять задания.

E) Задания: сбрасывая элементы во время игры, можно выполнить 6 заданий. В игре 2 задания уровня 1, 2 задания уровня 2 и 2 задания уровня 3.



А) Трек подсчета очков

В) Трек сезонов

С) Сад (игровая зона)

Д) Мастерская

Е) Клетки для тайлов заданий

Ф) Стартовая позиция для 2/4 игроков

Г) Стартовая позиция для 4 игроков

Н) Стартовая позиция для 3 игроков

И) Клетка для жетонов добычи

Ж) Корректировка заданий в зависимости от числа игроков

К) Поле добычи

Л) Трек года



*Важно: В любой момент во время своего хода игрок может пожертвовать личинками, чтобы получить кубики еды. За каждые 3 сброшенные кубика личинок игрок получает по одному кубик еды, который можно положить в кладовую или сбросить зимой (см. далее).*

Обычный сезон (весна, лето, осень) состоит из 6 фаз:

1) Событие: для каждого сезона событие будет определяться кубиком этого сезона. В течение этой фазы у игроков будет возможность корректировать это событие, тратя личинки. События позволяют игрокам получать специальные бонусы за сезон.

2) Рождения: каждый игрок будет использовать своих няnek для рождения новых муравьев: **личинки** (используются для корректировки событий, получения новых няnek во время фазы 5 и обмена на еду во время зимы), **рабочих** (работают во время фазы 3) и **солдат** (используются для охоты за добычей, захвата феромонов противника и охраны еды зимой). Кроме того, несколько няnek можно выделить для фазы 5 (Мастерская).

3) Рабочие: игроки будут использовать рабочих, отправляя их в свой муравейник или в сад. Муравей, работающий в своем муравейнике, как правило, будет приносить один ресурс, и может быть снова использован во время следующего раунда. Рабочий, который уходит в сад, будет автоматически сбрасываться после выполнения действия. В саду рабочий может потратить три очка движения для того, чтобы:

- Найти добычу, на которую будут охотиться сбрасываемые солдаты.
- Разместить феромоны, которые будут приносить кубики ресурсов во время последующего сбора урожая.
- Убрать пустые феромоны, чтобы освободить пространство.
- Разместить специальные тайлы (например, ферму тли, которая дает игроку 1 кубик еды за раунд).

4) Сбор урожая: каждый игрок берет 1 любой кубик с каждого из своих феромонов и кладет его к себе в запас.

5) Мастерская: каждый игрок использует няnek, отправленных сюда во время фазы 2. Эти няньки позволяют игроку:

- Рыть новые туннели для удобства выхода рабочих в сад.
- Улучшать муравейник в обмен на ресурсы, что даст ему доступ к следующим уровням.
- Создавать новых няnek, чтобы получить больше возможностей в фазе 2.
- Выполнять задачи (задания), поставленные на совете Королев, что принесет победные очки.

6) Завершение хода: игроки обновляют свои запасы и передают жетон первого игрока.

Во время зимы игрок должен сбросить кубики еды, иначе он теряет очки. Однако солдаты защищают еду и дают игрокам возможность сохранить ее.

По прошествии трех лет игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает в игре.

## Обзор игры

Игра продолжается в течение трех игровых лет, каждый год состоит из 4х сезонов (весна, лето, осень, зима). Во время первых трех сезонов игроки делают стандартные ходы по очереди, а последний (зимний) сезон – фаза зимовки, когда игрокам необходимо расходувать продовольственные запасы, чтобы пережить зиму.

## Ход игры

Во время весны, лета и осени игроки делают стандартные ходы, которые состоят из 6 фаз.

### 1) Событие

Это необязательная фаза, которую все игроки играют одновременно. Используя личинки, которые игроки имеют у себя в распоряжении, можно изменить сезонное событие, определенное в начале года. В обмен на каждую личинку они могут переместить кубик событий на один шаг вправо или влево. На это можно потратить любое количество личинок. Как только игрок завершил эту фазу, он может переходить к фазе 2, не дожидаясь остальных игроков.



Если игрок выбирает событие «Победные очки +1», то при начислении победных очков за текущий сезон (например, за размещение феромона, поставку еды Королеве или выполнение задания), он получает одно дополнительное победное очко.



Пример: Идет весна. Выпавшее событие: «Солдат +1» (поскольку зеленый кубик показывает число 5). Синий игрок хочет поменять это событие на «Рабочий +1». Соответственно, он использует 2 личинки, чтобы переместить кубик событий на два шага вправо.

### 2) Рождения

В этой фазе все игроки совершают действия одновременно. Каждый игрок использует своих няnek, размещая их:

- или на одном из трех треков рождения, чтобы дать жизнь новым муравьям,
- или в мастерской, чтобы их можно было использовать во время фазы 5

Игрок может распределить своих няnek на треках рождения и в мастерской по своему усмотрению. Всех няnek использовать необязательно (хотя рекомендуется).

**Треки рождения:** Игрок может использовать своих няnek, чтобы дать жизнь трем различным типам муравьев.

• **Личинки:** игрок может использовать до 3х няnek на этом треке. Первая нянька выращивает одну личинку. Вторая и третья нянька могут выращивать по 2 личинки каждая.

• **Солдаты:** игрок может использовать до 3х няnek на этом треке. Первые две няньки выращивают одного солдата. Третья нянька выращивает второго солдата.

• **Рабочие:** игрок может использовать до 4х няnek на этом треке. Две няньки выращивают одного рабочего, еще две требуются для выращивания второго рабочего.

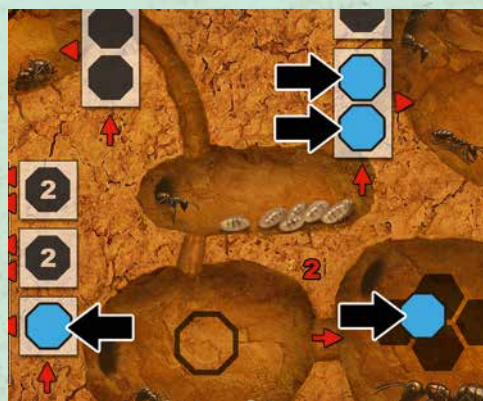


Если игрок выбрал событие «Личинки +2»/ «Рабочий +1»/ «Солдат +1», няньки этого игрока выращивают дополнительно 2 личинки/ 1 рабочего/ 1 солдата до тех пор, пока игрок использует достаточно няnek для выращивания как минимум одного муравья желаемого типа. Например, чтобы воспользоваться преимуществом события «Личинки +2», игроку необходимо использовать минимум одну няньку для выращивания личинки.

Как только все игроки заканчивают размещение няnek на треках рождения (и, возможно, в мастерской), они одновременно переходят к рождению муравьев. Муравьи, выращенные таким образом, помещаются в соответствующие их типу помещения на персональных полях игроков.

Далее игроки переходят к третьей фазе игры.

Внимание: в игре фигурки рабочих и солдат не различаются (это не имеет смысла, поскольку солдаты никогда не выходят в сад). У каждого игрока есть в запасе 8 солдат/рабочих. Ни при каких обстоятельствах их количество не может быть больше. Если у игрока есть, например, 5 солдат и 3 рабочих, он не сможет получить еще муравьев, пока несколько из них не будут сброшены (см. далее).



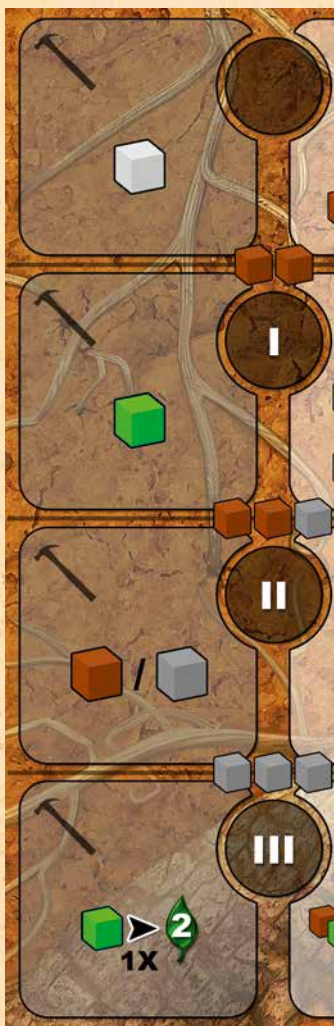
Пример (продолжение): У синего игрока 4 няньки. Одну из них игрок помещает в мастерскую, две на трек рабочих и одну на трек личинок. Когда все игроки заканчивают расставлять своих няnek, они приступают к рождению насекомых. Таким образом, синий получает одну личинку, которую он ставит в помещение для личинок, и двух рабочих (одного благодаря нянькам и одного дополнительно, за счет события «Рабочий +1»), которых он ставит в помещение для рабочих.

### 3) Рабочие

Игра в этой фазе проходит по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В порядке очередности каждый игрок будет использовать рабочего, чтобы отправить его или в сад, или на работу в муравейнике. Игроки не могут пропустить ход.

*Внимание:* в зависимости от выбора игроков во время фазы 2 возможно, что у некоторых игроков рабочих больше, чем у других. В этом случае, часть игроков будет играть чаще других в этой фазе.

**а) Муравейник:** игрок может отправить рабочего трудиться в муравейник. Муравейник может быть 4х уровней, в начале игры доступен лишь первый из них (см. далее). На каждом уровне может работать только один рабочий. Чтобы использовать муравейник, игрок просто ставит своего рабочего соответствующую клетку и получает указанные на ней бонусы, после чего ход переходит к следующему игроку. И использованные рабочие остаются на своих местах. На этот уровень больше нельзя отправлять рабочих, а рабочего, который уже стоит на уровне, нельзя использовать снова.



- **Уровень 0 (инкубатор):** игрок получает личинку, которую он сразу же убирает в помещении для личинок.
- **Уровень 1 (хранилище):** игрок получает кубик еды, который он сразу же убирает к себе в запас.
- **Уровень 2 (карьер):** игрок получает кубик земли или камня (по выбору) и сразу же убирает его к себе в запас.
- **Уровень 3 (покои Королевы):** игрок расходует один кубик еды из запаса, чтобы накормить королеву и сразу же зарабатывает 2 победных очка.



Если игрок выбрал событие «Уровень +1», он может отправить одного из своих рабочих работать на следующий уровень. Например, если у игрока муравейник нулевого уровня (например, в начале игры) и он выбрал событие «Уровень +1», то он может отправить своего рабочего в Хранилище (уровень 1).

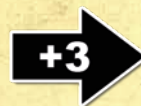


Пример: Красный игрок решает использовать своего первого рабочего для работы в муравейнике. Для этого он берет рабочего и ставит его в инкубатор (единственный уровень, который доступен в этот момент игры). Игрок получает личинку, которую он кладет в помещение для личинок, и ход переходит к следующему игроку.

**б) Вылазка:** игрок может отправить своего рабочего наружу. Для этого он берет рабочего и ставит его в саду на одном из своих выходов (в начале игры у игроков есть только по одному выходу в сад). Рабочий, который ушел в сад, не сможет вернуться обратно в муравейник, поскольку он сбрасывается после того, как разместит тайл (феромона или специальный) или закончит движение, если игрок решил не размещать тайл. За пределами муравейника у рабочего есть три очка движения, но ему не обязательно использовать их все. Используя очки движения, он может исследовать окружающее пространство, что позволит ему выполнить следующие действия:

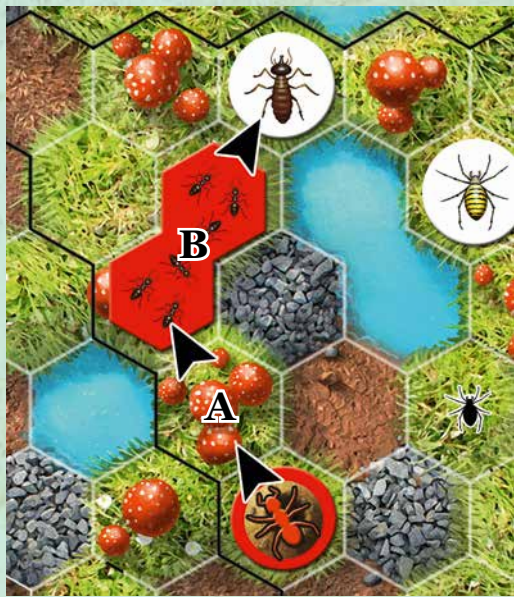
- Охотиться на добычу
- Разместить феромон
- Разместить специальный тайл
- Удалить феромон

**Движение:** за 1 очко движения рабочий может пройти через пустую клетку (без феромонов) или пересечь целый тайл феромона (который считается одной пустой клеткой). Клетки с водой пересекать нельзя. Через клетки с добычей можно проходить лишь в том случае, если игрок будет на нее охотиться (см. ниже).



Если игрок выбрал событие «Движение +3», он получает 6 очков движения вместо 3.

**Тайлы соперников:** рабочий может пересекать тайлы соперников. Но для этого необходимы солдаты. Таким образом, за каждый тайл соперника, на который заходит рабочий, игрок должен отдать солдата, который убирается из помещения для солдат и возвращается в резерв.



*Пример: Красный игрок ставит своего рабочего на выход из туннеля. За 1 очко движения рабочий перемещается в клетку А, еще за одно - пересекает свой феромон В. За последнее очко движение он добирается до клетки с добычей.*

**Охота на добычу:** Если рабочий заходит на клетку с жетоном добычи, он немедленно сообщает об этом солдатам, которые тут же должны эту добычу поймать (значит, игроку нельзя заходить на клетку с добычей, если у него нет солдат, которые могут ее поймать или если игрок не хочет ловить эту добычу). Чтобы поймать добычу, игроку, в зависимости от типа добычи, нужно сбросить одного или нескольких солдат (см. ниже). Сброшенные солдаты возвращаются в резерв. Затем игрок берет жетон добычи, кладет его рядом со своим персональным полем и получает очки и кубики еды в зависимости от типа пойманной добычи (кубики еды кладутся в запас). Если у рабочего еще остались очки движения - он может продолжить ход.



**А) Божья коровка:** сбросьте одного солдата. Получите 2 кубика еды.

**В) Термит:** сбросьте одного солдата. Получите 1 кубик еды и 2 победных очка.

**С) Паук:** сбросьте двух солдат. Получите 1 кубик еды и 4 победных очка.

*Пример (продолжение): Красный игрок сбрасывает 1 солдата (взятого из помещения для солдат), чтобы поймать термита. Он получает 1 кубик еды и 2 победных очка, берет жетон добычи и кладет его около своего персонального поля. У рабочего больше нет очков движения, но он все еще может разместить тайл.*

**Размещение феромона:** если рабочий находится в пустой клетке (где нет жетона добычи, феромона или специального тайла), игрок может разместить там феромон из своего резерва. Максимальный размер размещаемого тайла зависит от уровня муравейника этого игрока:

**Уровень 0**



**Уровень 1**



**Уровень 2**



**Уровень 3**



- Необходимо соблюдать следующие правила размещения:
- Одну из клеток феромона необходимо положить на клетку, где находится рабочий.
  - Феромон не может закрывать другой тайл, жетон или выходить за границы сада.
  - Феромон нельзя класть на клетки с водой.



*Пример (продолжение): У красного игрока муравейник 1 уровня. Он решает положить феромон из трех клеток, чтобы закончить свой ход. Игрок кладет этот феромон на клетку, где закончил ход его рабочий, и на две соседние.*

Как только феромон размещен, игрок кладет на него кубики ресурсов (еды, земли или камня) в зависимости от клеток, на которых лежит феромон. Клетки с грибами не дают кубиков. Если феромон приносит победные очки (а это все феромоны, состоящие более чем из двух клеток), игрок тут же получает столько очков, сколько указано на феромоне. После этого рабочий сбрасывается, и ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке, который будет ходить своим рабочим.



*Пример (продолжение): Красный игрок кладет на феромон 1 кубик еды и 1 кубик земли, получает 2 победных очка и сбрасывает рабочего.*



**Размещение специального тайла:** если рабочий находится на пустой клетке (где нет жетона добычи, феромона или специального тайла), то игрок может разместить специальный тайл. Тип специального тайла, который он может разместить, зависит от уровня его муравейника:



Правила размещения специальных тайлов те же, что и у феромонов. Но для постройки специальных тайлов необходимы ресурсы.

- **Ферма тли:** один кубик камня
- **Котлован:** один кубик еды
- **Субколония:** по одному кубику камня, земли и еды

Как только специальный тайл будет размещен, игрок кладет на него один из своих кубиков (кубик будет показывать, кому именно принадлежит специальный тайл), после чего получает соответствующее количество очков, сбрасывает рабочего и передает ход следующему игроку.



Если игрок выбрал событие «Уровень +1», то он может использовать феромоны, возможности хранения (см. Завершение хода) или специальные тайлы следующего уровня (например, если у игрока муравейник уровня 0, то при таком событии он может использовать феромоны из трех клеток или построить ферму тли).

Если игрок выбрал событие «Клетка +1», то он может использовать феромоны следующего уровня. И если уровень его муравейника 3, то игрок может использовать феромон размера 6 (единственный феромон такого размера).

**Удалить феромон:** рабочий, который проходит через пустой феромон (не содержащий кубиков), может удалить его. Для этого ему необходимо сбросить один кубик земли из своего запаса, после чего феромон убирается с поля и из игры. Очки, указанные на феромоне, игрок не теряет.

**Феромоны соперников:** можно удалять и пустые феромоны других игроков (рабочий, опять таки, должен находиться на клетке с феромоном, который игрок хочет удалить). Для этого тоже нужно сбросить один кубик земли. За удаление феромона соперника игрок получает указанное на феромоне количество очков (владелец удаляемого феромона очки не теряет).

После удаления феромона рабочий может продолжить движение.

#### 4) Сбор урожая

После того, как игроки сделали ходы всеми своими рабочими, они переходят к фазе сбора урожая. Эта фаза проводится всеми игроками одновременно. С каждого из своих не пустых феромонов на поле владелец берет один кубик по своему выбору. Это обязательное действие. Собранные кубики складываются в запас игрока. Более того:

- Каждая **Ферма тли** приносит владельцу 1 кубик еды.
- Каждый **Котлован** приносит владельцу 1 кубик земли или камня.
- Каждая **Субколония** приносит владельцу 2 победных очка.



**Сбор урожая +3:** если игрок выбрал событие «Сбор урожая +3», то после обычного сбора урожая он может собрать до 3х дополнительных кубиков на выбор из тех, что находятся на его феромонах. Эти кубики складываются в запас. Это действие не является обязательным.

#### 5) Мастерская

После того, как все игроки закончили сбор урожая, игра переходит к фазе Мастерская. Игроки, которые поставили в мастерскую 1 или больше няnek во второй фазе, по очереди выполняют действия. Они забирают няnek из своих мастерских и ставят их на клетки мастерской на основном поле. На одну клетку игрок не может ставить больше одной няньки (таким образом, игрок может выполнить только одно действие за свой ход). Если в мастерской игрока находится более одной няньки, то он может сам выбирать, в каком порядке их выставлять.

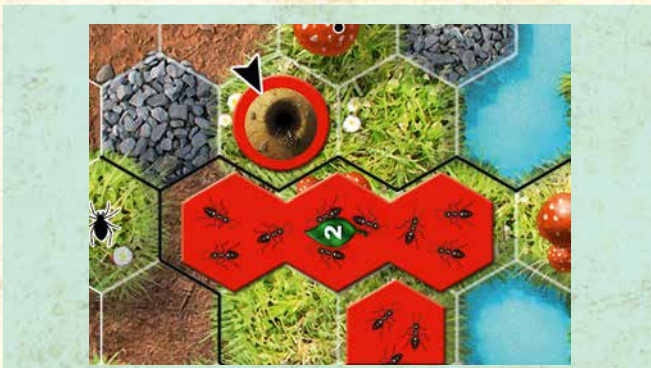
Мастерская состоит из 4 участков:



**Туннель:** Игрок, разместивший няньку на этом участке, может прорыть новый выход в сад и получить кубик земли, который он кладет в свой запас. Новые выходы обозначаются одним из 4х жетонов соответствующего цвета и размещаются на пустой клетке, смежной с одним из элементов игрока на поле (феромоном, выходом или специальным тайлом).

Новый выход предоставит игроку больше возможностей для вывода его рабочих из муравейника во время соответствующей фазы.

*Внимание: максимальное количество выходов у одного игрока - 4, включая начальный.*

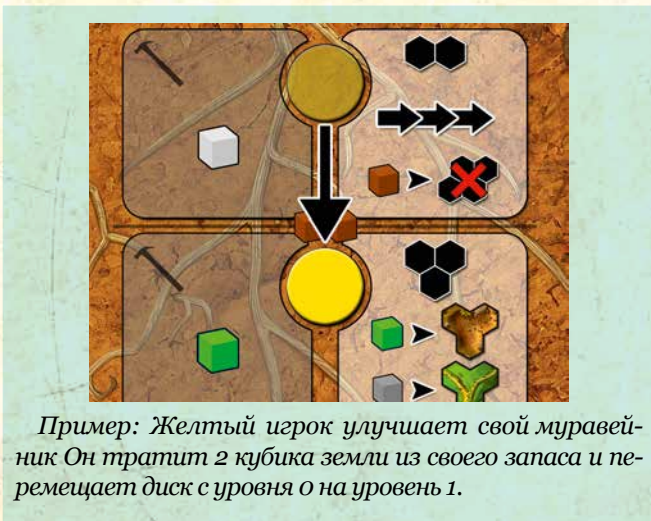


*Пример: Красный игрок размещает новый выход рядом с одним из своих феромонов, после чего он получает 1 кубик земли, который убирает к себе в запас.*

**Уровень муравейника:** игрок, разместивший здесь свою няньку, повышает уровень своего муравейника. Для этого нужно отдать несколько кубиков земли или камня:

- Повысить уровень с 0 до 1 - 2 кубика земли
- С 1 до 2 - 1 кубик камня и 2 кубика земли
- С 2 до 3 - 3 кубика камня.

Чтобы указать новый уровень своего муравейника, игрок передвигает диск на полученный уровень. Игрок не может перепрыгнуть через уровень (например, попасть с уровня 0 на уровень 2) или подняться сразу на два уровня (даже если у него достаточно кубиков для этого).



*Пример: Желтый игрок улучшает свой муравейник. Он тратит 2 кубика земли из своего запаса и перемещает диск с уровня 0 на уровень 1.*

**Новая нянька:** игрок, поместивший няньку в этой части мастерской, получает новую няньку. Для этого он отдает 2 кубика еды и 2 личинки из своего запаса, берет из резерва новую няньку и ставит ее в помещение для нянек на своем персональном поле. Эту няньку можно будет использовать в следующем раунде. Игрок не может получить 2х нянек, даже если у него достаточно для этого ресурсов.

**Задание:** игрок, поместивший няньку в этой части мастерской, может выполнить задание. Задания бывают трех уровней (по 2 на каждый уровень). В качестве первого задания игрок должен выполнить задание первого уровня. Это даст ему возможность в дальнейшем выполнять задания уровня 2 (или ниже), а после

выполнения задания 2 уровня игрок может выполнять задания 3 уровня (или ниже). Во время игры нельзя дважды выполнить одно и то же задание. Большинство заданий требуют от игрока сбросить определенные элементы (см. детальное описание заданий на последней странице). Игрок, выполнивший задание, ставит свою няньку на первую свободную клетку рядом с заданием и тут же получает победные очки, указанные в этой клетке (6 очков за задание 1го уровня, 9 очков - за задание 2го и 12 - за задание 3го уровня). Более того, если другие игроки выполнили те же задания во время предыдущих раундов, каждый из них получает по 3 очка (очки не начисляются, если задание было выполнено во время одной и той же фазы Мастерская).



*Пример: Синий игрок выполняет задание «2 добычи». Он сбрасывает 2 жетона добычи, ставит свою няньку на первую свободную клетку и получает 6 очков. Поскольку красный игрок уже выполнил эту задачу в предыдущем раунде, он получает 3 очка.*

## 6) Окончание раунда

Эта фаза играется всеми игроками одновременно.

- Игроки сбрасывают личинок, которые были использованы во время фазы 1.
- Игроки сбрасывают все избыточные кубики из запаса: муравейник уровня 0 или 1 позволяет оставить в запасе до 4х любых кубиков, муравейник уровня 2 или 3 - до 6ти любых кубиков, остальные кубики необходимо сбросить.
- Рабочие, которые работали в муравейнике, возвращаются обратно в помещение для рабочих.
- Няньки (за исключением тех, которые использовались для выполнения заданий) возвращаются в помещение для нянек.
- Кубик сезона, который только что завершается, убирается с игрового поля.
- Жетон первого игрока переходит к следующему игроку слева.
- Если только что закончилась весна или лето - игроки переставляют свои кубики событий на клетку, соответствующую выпавшему результату для наступающего сезона. Если же закончилась осень, то игроки просто переходят к зимнему сезону.

## 7) Зима

Во время зимы игрокам придется расходовать еду из своих запасов.

● **В первый год** каждому игроку нужно сбросить **4 кубика еды**.

● **Во второй год** каждому игроку нужно сбросить **5 кубиков еды**.

● **В третий год** каждому игроку нужно сбросить **6 кубиков еды**.

Если у игрока нет необходимого количества кубиков еды - он теряет по 3 очка за каждый недостающий кубик.

**Солдаты:** каждый солдат, который есть у игрока зимой, сокращает количество сбрасываемых кубиков на 1. Сами солдаты не сбрасываются.



*Пример: Зимой второго года игроки должны сбросить по 5 кубиков еды. Однако у желтого игрока есть два солдата, поэтому он сбрасывает только 3 кубика еды.*

## Окончание года

После зимнего сезона заканчивается один год и начинается следующий. Кубики сезонов бросаются заново, игроки перемещают свой кубик событий в соответствии с числом, выпавшем на весеннем кубике. Начинается новый раунд.

## Окончание игры

Игра заканчивается после зимнего сезона третьего раунда. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков. При равенстве очков победа достается всем этим игрокам.

## Благодарности

Я благодарю людей, без которых эта игра даже бы не появилась на свет: Селин, Кароль и Мишель, Матье, Винсент Ж. и Патрис.

Люди, благодаря которым игра нашла издателя: Селин, Сириль, Винсент Ж., Карин и Стефан.

И, наконец, люди, благодаря которым эта игра стала тем, чем стала: Селин, Сириль, Томас, Арно, Винсент Ж., Давид, Дэви, Этьен, Гийом, Жером, Оливье, Стефан, Сюэль, Винсент С., Дункан, Марк а также Манон и Лео. Одельные слова благодарности хотелось бы сказать ассоциации Les Ludochons, а также всем игрокам из Анси, Лиона, Монпелье и Вальменье, которые принимали участие в тестировании.

## 2, 3 или 4 игрока

Правила игры одинаковы для любого количества игроков, за исключением следующих двух пунктов:

● В зависимости от количества игроков меняется размер игровой области поля и расположение начальных выходов из туннелей (см. стр. 5, Стартовые позиции).

При игре втроем используются только следующие клетки (затененные не используются):



При игре вдвоем используются только следующие клетки (затененные не используются):



● В зависимости от количества игроков меняется число очков, зарабатываемое другими игроками, когда выполняется задание, которое они уже выполнили - 3 очка при игре вчетвером, 4 очка при игре втроем и 5 очков при игре вдвоем - см. краткую таблицу на основном поле и на стр. 5).

## Задания



**Ресурсы:** для выполнения таких заданий нужно сбросить кубики ресурсов - кубики еды (задание слева - 3 кубика), любую комбинацию (по выбору игрока) из кубиков земли и/или камней (задание в центре, всего 6 кубиков) или кубики камня (справа - 3 кубика). Эти кубики возвращаются в резерв.



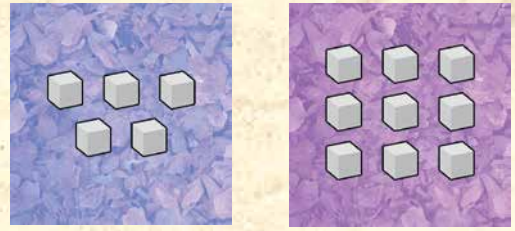
**Добыча:** для выполнения таких заданий нужно сбросить жетоны добычи, которую игрок заранее поймал и положил рядом со своим персональным полем (слева направо - 2, 3 и 4 жетона соответственно). Сброшенные жетоны возвращаются в коробку, поэтому одни и те же жетоны не могут быть использованы для двух различных заданий по добычке.



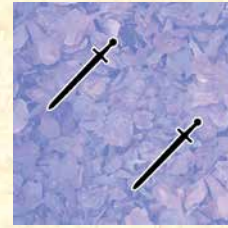
**Специальные тайлы:** для выполнения таких заданий требуется построить 2 (задание слева) или 3 (задание справа) специальных тайла (любого типа, в том числе и одинаковых). Чтобы закончить выполнение задания, игрок убирает с одного (задание слева) или с двух (задание справа) любых своих специальных тайлов кубик, который указывал, что тайл принадлежит ему. Сами тайлы остаются на поле, но становятся бесполезными.



**Уровень муравейника:** для выполнения таких заданий требуется, чтобы игрок достиг определенного уровня развития муравейника и передвинул свой диск назад. Для выполнения задания слева нужно, чтобы муравейник был как минимум 2го уровня, а диск нужно передвинуть назад на 1 уровень. Для выполнения задания справа, нужно, чтобы муравейник был минимум 3го уровня, а диск нужно передвинуть назад на 2 уровня. Уровень муравейника при этом немедленно понижается (это особенно заметно влияет на размер кладовой).



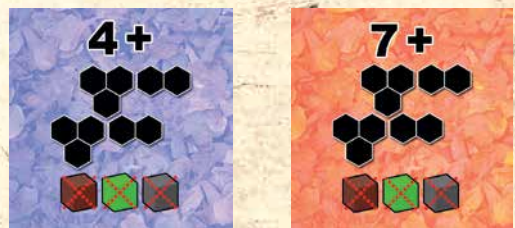
**Личинки:** для выполнения таких заданий нужно сбросить личинки из своего помещения для личинок (задание слева - 5, задание справа - 9). Сброшенные кубики возвращаются в резерв.



**Солдаты:** для выполнения таких заданий требуется сбросить двух солдат из помещения для солдат. Они возвращаются обратно в резерв игрока.



**Няньки:** для выполнения задания слева игроку необходимо иметь в игре (включая использованных для выполнения задания) 6 няnek и сбросить одну из них (ту, которая не используется для отметки о выполненном задании). Для выполнения задания справа игроку необходимо иметь в игре 8 няnek (включая использованных для выполнения задания) и сбросить две из них (тех, которые не используются для отметки о выполненном задании). Сброшенные няньки возвращаются в резерв игрока.



**Феромоны:** для выполнения таких заданий у игрока должно быть 4 или более (задание слева) или 7 и более (задание справа) соединенных феромонов (специальные тайлы и выходы не считаются). Эти феромоны (4 и 7 соответственно) нужно очистить от кубиков (кубики возвращаются в резерв). Число кубиков, расположенных на феромонах, не имеет значения, таким образом, игрок может выполнить задание слева, выбрав 4 феромона, на котором вообще нет кубиков (они просто должны быть соединены).