

Правила настольной игры «Муравьи» (Myrmes)

Автор: Yoann Levet

Игра для 2-4 игроков

Перевод правил на русский язык: Белова Любовь, ООО «Игровед» ©

В королевстве Мирмис колонии муравьёв веками сражаются за власть со своими соседями. Чтобы положить конец этой войне, королевы приняли решение, что последнее сражение определит, кому достанется окончательная победа. Пошлите своих солдат и рабочих в атаку на соседнее королевство. Пополняйте запасы еды, выслеживайте насекомых и разумно распространяйте свои феромоны, чтобы завоевать территорию. Но самое главное, не забудьте подготовиться к зиме!

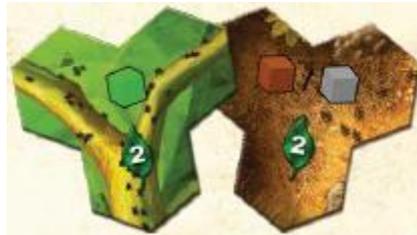
Компоненты игры



Основное игровое поле



3 кубика сезонов:
Зелёный = Весна
Жёлтый = Лето
Красный = Осень



8 тайлов фермы тли/
уборки мусора



8 тайлов суб-колоний



20 тайлов Задания



4 жетона подсчёта очков



1 жетон первого игрока



18 жетонов добычи



1 фишка года



30 кубиков

личинок

30 кубиков

еды

15 кубиков

земли

15 кубиков

камня

Компоненты на игрока



1 индивидуальное поле



8 Рабочих/ Солдат



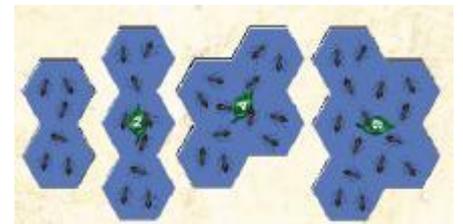
8 жетонов тоннеля для выхода



1 маркерный диск (уровень колонии муравьев)



8 Кормилиц

1 кубик События
4 кубика для обозначения
специальных тайлов

17 тайлов Феромона

Цель игры

Каждый игрок ведёт свою колонию муравьёв из королевства Мирмис на сражение, чтобы установить свою власть над королевством.

В течение игры игроки будут зарабатывать очки, размещая тайлы Феромона, охотясь на добычу, принося еду Королеве и выполняя задания. По окончании игры игрок, набравший наибольшее количество очков, становится победителем.

Подготовка к игре (на 4 игрока)

Внимание: Смотрите изменения, которые необходимо внести в игру в зависимости от числа игроков, на странице 17.

- Основное игровое поле помещается в середине стола.
- Кубики ресурсов, личинок и специальные тайлы помещаются около игрового поля.
- Фишка года ставится на ячейку, обозначающую первый год игры.
- Кубики сезонов бросают. Каждый из них помещается на соответствующей ячейке на треке сезонов.
- Жетоны добычи случайным образом размещаются на своих ячейках.
- Наугад вытаскивают по 2 цели каждого уровня – уровня 1, уровня 2 и уровня 3, и разместите их на соответствующих ячейках.
- Каждый игрок выбирает цвет и получает: 1 индивидуальное поле, муравьев, восьмиугольники (кормилиц), диски, кубики и феромоны выбранного цвета, которые он кладёт около индивидуального поля.
- Каждый игрок ставит трёх кормилиц в помещение для кормилиц, двух рабочих в помещение для рабочих и одну личинку в помещение для личинок.
- Жетон тоннеля для выхода в сад, указывающий на начальный выход каждого игрока, помещается на каждой из ячеек старта.
- Маркерный диск необходимо положить на уровень 0 колонии муравьев, а жетон подсчёта очков на стартовую ячейку на треке подсчёта очков (10 очков).
- Кубик События ставится на трек событий в соответствии с кубиком Сезона.
- Оставшиеся элементы игры размещаются около индивидуального поля.
- Первый становится игрок, который ниже всех по росту. Он получает жетон первого игрока. Игра начинается.

Основы игры

Игра Мирмис продолжается в течение трёх игровых лет. Каждый год состоит из 4 сезонов. Во время первых трёх сезонов игроки делают стандартные ходы, а в особенный, зимний сезон им необходимо будет использовать свои продовольственные запасы.

У каждого игрока есть индивидуальное поле, которое олицетворяет его колонию муравьев. Это поле подразделяется на несколько частей:

- A) Трек события, на котором указывается событие текущего сезона.
- B) Помещение для личинок (и трек рождения), в котором хранятся личинки.
- C) Инкубатор (и трек рождения) для хранения кормилиц.
- D) Помещение для солдат (и трек рождения), в котором хранятся солдаты.
- E) Помещение для рабочих (и трек рождения), в котором хранятся рабочие.

Ф) Мастерская, где могут работать кормилицы, не принимающие участия в выращивании личинок.

Г) Кладовая, где будут храниться кубики ресурсов.

Н) Колония муравьев, разделённая на 4 уровня. В начале игры доступен только уровень 0 (самый верхний). Левая колонка колонии муравьев состоит из помещений, где смогут работать муравьи-рабочие. В правой колонке указаны опции, доступные рабочим, выходящим во внешний мир (из колонии).



Игроки начинают игру с 3 кормилицами, 2 рабочими, 1 личинкой и выходом из тоннеля, который показывает количество заработанных очков при выходе в сад.

Основное игровое поле (смотрите следующую страницу) подразделяется на следующие области:

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

В) Треки года и сезонов: трек года показывает текущий год и продовольствие, которое понадобится игрокам, когда придёт зима. Трек сезонов состоит из трёх ячеек для кубиков сезона. В начале каждого года кубики бросают. На них будут указаны события наступающего года.

С) Сад: рабочие, которые покидают индивидуальные поля игроков, выходят через тоннель. Они будут продвигаться 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 (только в случае, если развитие колонии муравьев закончено).

D) Мастерская: в этой области кормилицы, размещённые в мастерской игроками, смогут рыть новые тоннели, улучшать колонию муравьёв, воспитывать новых кормилиц 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.



A) Трек подсчёта очков

B) Трек сезонов

C) Сад (игровая зона)

D) Мастерская

E) Ячейки для тайлов заданий

F) Стартовая позиция для 2/ 4 игроков

G) Стартовая позиция для 4 игроков

H) Стартовая позиция для 3 игроков

I) Ячейка для жетонов добычи

J) Корректировка целей в зависимости от числа игроков

K) Поле добычи

L) Трек года



Важно:

В любой момент во время своей очереди игрок может пожертвовать личинками, чтобы получить кубики еды. За каждый набор из 3 сброшенных личинок (или их части) игрок получает 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 кормилиц для рождения новых муравьёв: личинки используются для корректировки событий, создания новых кормилиц во время фазы 5 и обмена на еду во время зимы, рабочие (которые будут работать во время фазы 3) и солдаты (которые будут использованы для охоты

за добычей, захвата феромонов противника и охраны еды зимой). Кроме того, нескольких кормилиц можно выделить для фазы 5 (Мастерская).

3) Рабочие: каждый игрок будет использовать рабочих, отправляя их в свою колонию муравьев или в сад. Муравей, работающий в своей колонии, как правило, будет приносить один ресурс, и может быть использован снова во время следующего раунда. Рабочий, который уходит в сад, будет автоматически сбрасываться после выполнения действия. В саду рабочий может совершить три действия:

- Найти добычу, на которую затем будут охотиться сбрасываемые солдаты.
- Разместить феромоны, которые будут наполнены кубиками ресурсов для последующего сбора урожая.
- Убрать пустые феромоны, освободить пространство.
- Размещать специальные тайлы как, например, ферма тли, которая даёт игроку возможность получить 1 кубик еды за раунд.

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

5) Мастерская: каждый игрок использует кормилиц, отправленных в мастерскую во время фазы 2. Эти кормилицы дают игроку возможность:

- Рыть новые тоннели для удобства выхода рабочих в сад.
- Улучшать колонию муравьев в обмен на ресурсы, что разрешит доступ к уровням ниже.
- Создавать новых кормилиц, чтобы получить больше возможности действий в фазе 2.
- Выполнять задания, поставленные на совете Королев. Это позволит игрокам зарабатывать победные очки.

6) Завершение хода: каждый игрок обновляет свои запасы. Жетон первого игрока передвигается.

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

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

Обзор игры

Игра продолжается в течение трёх игровых лет, каждый год разделяется на 4 сезона (весна, лето, осень, зима). Во время первых трёх 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, действия в которой все игроки выполняют одновременно. Используя личинки, которые игроки имеют у себя в распоряжении, можно корректировать сезонное событие, определённое в начале года. В обмен на каждую личинку они могут переместить кубик событий на один шаг вправо или влево. На количество личинок, которые может использовать игрок, ограничений нет. 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: Идёт весна. Выпавшее событие: «Солдат +1» (поскольку зелёный 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 кормилиц, 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 (Мастерская).

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

Треки рождения: Игрок может использовать своих кормилиц, чтобы дать жизнь трём различным типам насекомых.

- *Личинки:* игрок может использовать до трёх кормилиц на этом треке. Первая кормилица выращивает единственную личинку. Вторая и третья кормилица могут выращивать по 2 личинки каждая.
- *Солдаты:* игрок может использовать до трёх кормилиц на этом треке. Первые две кормилицы выращивают одного солдата. Третья кормилица выращивает одного дополнительного солдата.
- *Рабочие:* игрок может использовать до четырёх кормилиц на этом треке. Две кормилицы выращивают одного рабочего, ещё двое требуется для выращивания второго рабочего.

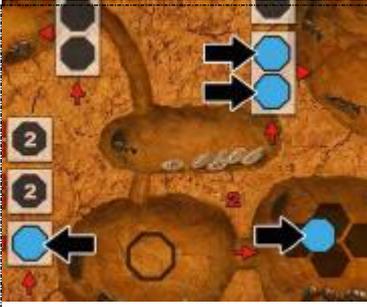


Если игрок выбрал событие «Личинки +2»/ «Рабочий +1»/ «Солдат +1», кормилицы этого игрока выращивают дополнительно две личинки/ одного рабочего/ одного солдата до тех пор, пока игрок использует достаточно кормилиц для выращивания по меньшей мере одного муравья желаемого типа. Например, чтобы воспользоваться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

Как только все игроки заканчивают размещение кормилиц на треках рождения (и, возможно, в мастерской), они одновременно переходят к рождению муравьев. Муравьи, выращенные таким образом, помещаются в соответствующие их типу помещения на индивидуальных 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 ещё муравьев, пока несколько из них не будут сброшены (смотрите далее).



Пример (продолжение): У синего игрока 4 кормилицы. Одну из них игрок помещает в мастерскую, две на трек рабочих и одну на трек личинок. Когда все игроки заканчивают расставлять своих кормилиц, они приступают к рождению насекомых. Таким образом, синий получает одну личинку, которую он ставит в помещение для личинок, и двух рабочих (одного благодаря кормилицам и одного дополнительно за счёт 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 очерёдности каждый игрок будет использовать рабочего, чтобы отправить его или в сад, или на работу в колонии муравьёв. 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) Колония муравьёв: игрок может принять решение отправить рабочего трудиться в колонию. Колония подразделяет на 4 уровня, в начале игры доступен лишь первый уровень (смотрите далее). На каждом уровне может работать *только один* рабочий. Чтобы использовать колонию, игрок просто ставит своего рабочего в ячейку по своему выбору и получает указанные там бонусы. Далее очередь переходит к следующему игроку. Использованные рабочие остаются на своих местах. Более ни один рабочий не может быть отправлен на работу на этот уровень, а рабочего, который уже стоит на своём уровне, нельзя использовать снова для того, чтобы сделать ход.



Уровень 0 (помещение для созревания): игрок получает личинку, которую он сразу же убирает в помещении для личинок.

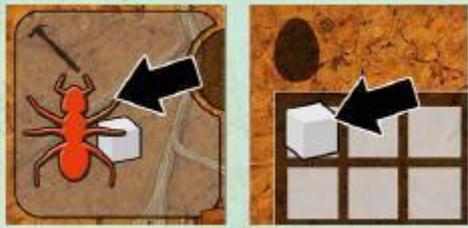
Уровень I (кладовая): игрок получает кубик еды, который он сразу же убирает к себе в запас.

Уровень II (каменоломня): игрок получает кубик земли или камня (по выбору) и сразу же убирает его к себе в запас.

Уровень III (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 уровень выше. Например, если у игрока колония муравьев нулевого уровня (как, например, в начале игры), он может отправить своего рабочего в кладовую (уровень 1), если на кубике событие «Уровень +1».



Пример: Красный игрок решает использовать своего первого рабочего для работы в колонии. Так игрок берёт рабочего и ставит его в помещение для созревания (единственный уровень, который доступен в этот момент игры). Игрок получает личинку, которую он кладёт в помещение для личинок. Теперь ход следующего игрока.

б) Вылазка: игрок может принять решения отправить своего рабочего в сад. Для этого он берёт рабочего и ставит его на одном из своих выходов из тоннеля в саду (в начале игры у игроков только по одному тоннелю для выхода в сад). Рабочий, который ушёл в сад, никогда не сможет вернуться обратно в колонию муравьев, поскольку рабочий сбрасывается, как только он разместит тайл (феромона или специальный) или закончит движение, если игрок не хочет размещать тайл. За пределами колонии у рабочего есть три очка движения, но ему не обязательно использовать их полностью. Используя такие очки движения, он может исследовать окружающие области, что позволит предпринять следующие возможные действия:

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

Движение: за 1 очко движения рабочий может пройти через пустую ячейку (без феромонов) или пересечь целый тайл феромона (который считается за одну пустую ячейку). Ячейки с водой пересекать нельзя. Через ячейки с добычей можно проходить лишь в том случае, если добыча поймана (смотрите ниже).



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

Тайлы соперников: рабочий может пересекать тайлы соперников. Однако это действие стоит солдата. 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 тоннель для выхода. За 1 очко движения рабочий перемещается в шестиугольник А, ещё за одно очко он пересекает дружественный феромон В. За последнее очко движение он добирается до ячейки с добычей.

Охота на добычу: Если рабочий заходит на ячейку с жетоном добычи, он немедленно сообщает об этом солдатам. Добычу необходимо тут же поймать (значит, игроку нельзя заходить на ячейку с жертвой, если у игрока нет солдат, которые могут поймать добычу, или игрок не хочет охотиться на эту добычу). Чтобы поймать добычу, игроку нужно сбросить солдат в соответствии с типом добычи (смотрите ниже). Сброшенные солдаты возвращаются в резерв. Затем игрок берёт жетон добычи, кладёт его рядом со своим индивидуальным полем и получает победные очки и кубики еды в зависимости от типа пойманной добычи (кубики еды кладутся в запас). Рабочий может продолжать движение дальше, если у него ещё остались очки движения.



- A) **Божья коровка:** сбросьте одного солдата. Получите 2 кубика еды.
- B) **Термит:** сбросьте одного солдата. Получите 1 кубик еды и 2 победных очка.
- C) **Паук:** сбросьте двух солдат. Получите 1 кубик еды и 4 победных очка.

Пример (продолжение): Красный сбрасывает 1 солдата (взятого из помещения для солдат), чтобы поймать термита. Он получает 1 кубик еды и 2 победных очка. Игрок берёт жетон добычи и кладёт его около своего индивидуального поля. У его рабочего больше нет очков движения, но он всё ещё может разместить тайл.

Разместите феромон: если рабочий находится на пустой ячейке (где нет жетона добычи, феромона или специального тайла), игрок может разместить там феромон из своего резерва. Максимальный размер размещаемого тайла зависит от уровня колонии муравьев этого игрока:



Игрокам необходимо соблюдать следующие правила размещения:

- Один из шестиугольников феромона необходимо положить на ячейку, где находится рабочий.
- Феромон не может закрывать другой тайл, жетон или выходить за границы сада.
- Феромон нельзя класть на ячейки с водой.



Пример (продолжение): Красный игрок, у которого колония муравьёв 1 уровня, решает положить феромон из трёх шестиугольников, чтобы закончить свои действия. Игрок кладёт этот феромон, начиная с ячейки, где находится рабочий.

Как только феромон размещён, игрок кладёт на него кубики ресурсов (еды, земли или камня) в зависимости от ячеек, на которых лежит феромон. Ячейки с грибами неплодородны, они не будут давать кубики. Если феромон приносит победные очки (все феромоны, состоящие более чем из двух шестиугольников), они тут же начисляются игроку. Количество победных очков указано на феромоне. После этого рабочий сбрасывается. Следующий по часовой стрелке игрок начинает ходить своим рабочим.



Пример (продолжение): Красный кладёт 1 кубик еды и 1 кубик земли на феромон и получает 2 победных очка. Затем рабочий сбрасывается.

Размещение специального тайла: если рабочий находится на пустой ячейке (где нет жетона добычи, феромона или специального тайла), игрок может разместить там специальный тайл. Тип специального тайла, который может разместить игрок, зависит от уровня его колонии муравьёв.

Как только специальный тайл будет размещён, игрок кладёт на него один из своих кубиков. Кубик всего лишь показывает, что специальный тайл принадлежит игроку.



- A) Ферма тли**
B) Уборка мусора
C) Суб-колония

Далее игрок получает очки в соответствии с размещением тайла и сбрасывает рабочего. Следующий игрок делает ход рабочим.



Если игрок выбрал событие «Уровень +1», он может использовать феромоны, власть (кладовую, сотрите Завершение хода) или специальные тайлы уровня выше (например, если у игрока колония муравьев 0 уровня, он может использовать феромоны из трёх шестиугольников при таком событии или убрать мусор).

Если игрок выбрал событие «Шестиугольник +1», он может использовать феромоны на один уровень выше. Более того, если уровень колонии муравьев 3, игрок может использовать феромон размера 6.

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 этого феромон убирается с доски и извлекается из игры. Очки, указанные на феромоне, игрок НЕ теряет.

Феромоны соперников: пустые феромоны других игроков также могут быть удалены (опять же, рабочий должен находиться на ячейке с феромоном, который он хочет удалить). Цена действия такая же (кубик земли). За удаление феромона соперника начисляется количество очков, указанное на нём. Игрок, чей феромон удаляется, не теряет очки.

Как только феромон удалён, игрок может продолжить движение.

4) Сбор урожая

Как только игроки сделали ходы всеми своими рабочими, они переходят к фазе сбора урожая. Фаза сбора урожая проводится всеми игроками одновременно. На каждом из своих не пустых феромонов на поле владелец феромона собирает кубик по своему выбору. Это действие обязательное для всех игроков. Собранные кубики складываются в запас игрока. Более того:

- Каждый тайл **Фермы тли** приносит один кубик еды своему владельцу.

- Каждый тайл **Уборки мусора** приносит **один кубик земли или камня** своему владельцу.
- Каждый тайл **Суб-колонии** приносит **2 победных очка** своему владельцу.



Сбор урожая +3: если игрок выбрал событие «Сбор урожая +3», то после планового сбора урожая он может собрать 3 дополнительных кубика на выбор из тех, что находятся на его феромонах. Эти кубики складываются в запас. Это действие не обязательное.

5) Мастерская

Как только все игроки закончили сбор урожая, игра переходит к фазе Мастерская. Игроки, которые поставили в мастерскую 1 или больше кормилиц во второй фазе, выполняют действия по очереди. Они забирают кормилиц из своих мастерских и ставят их в мастерские на основном поле. Игрок не может поставить более одной кормилицы на участок мастерской (таким образом, все игроки выполняют только одно действие за свой ход). Если игрок поставил в мастерскую более одной кормилицы, он может сам выбирать порядок действий для них.

Мастерская состоит из 4 участков:



Тоннель: Игрок, разместивший в этом участке мастерской кормилицу, может сделать новый тоннель для выхода в сад. За это он получает кубик земли, который откладывает в запас. Новые тоннели в сад представляют собой один из 4х жетонов в соответствии с выбранным цветом игрока, размещать их необходимо на пустом шестиугольнике, смежном с одним из элементов игрока на поле (феромон, тоннель для выхода, специальный тайл). Такой новый тоннель для выхода предоставит игроку альтернативу вывода его рабочих из колонии во время соответствующего хода.

Внимание: у игрока не может быть более 3 дополнительных тоннелей для выхода в сад, не считая первоначального, на протяжении всей игры.

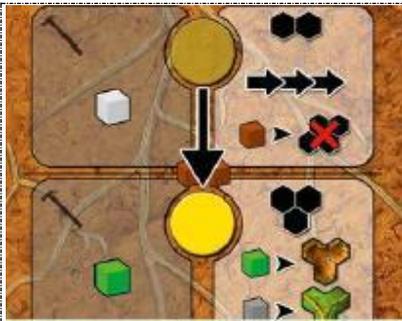


Пример: Красный игрок размещает новый тоннель для выхода рядом с одним из своих феромонов. За это он получает 1 кубик земли, который убирает к себе в запас.

Уровень колонии муравьев: игрок, который поместил кормилицу в этой части мастерской, может повысить уровень своей колонии муравьев. Для этого им необходимо расплатиться кубиками земли или камня.

- Повысить уровень с 0 до 1: 2 кубика земли
- Повысить уровень с 1 до 2: 1 кубик камня или 2 кубика земли
- Повысить уровень с 2 до 3: 3 кубика камня.

Чтобы указать новый уровень своей колонии, игроку необходимо переместить маркерный диск на достигнутый им уровень. Игрок не может перепрыгнуть через уровень (например попасть с уровня 0 на уровень 2) или играть сразу на двух уровнях (даже если у него достаточно кубиков для этого).



Пример: Жёлтый игрок улучшает свою колонию муравьев. Он тратит 2 кубика земли из своего запаса и перемещает маркерный диск с уровня 0 на уровень 1.

Новая кормилица: игрок, поместивший кормилицу в этой части мастерской, получает новую кормилицу. Для этого он отдает 2 кубика еды и 2 личинки из своего запаса, берёт из резерва новую кормилицу и ставит её в помещение для кормилиц на своем индивидуальном поле. Эту новую кормилицу можно будет использовать в игре, начиная со следующего хода. Игрок не может получить 2 новых кормилиц, даже если у него достаточно ресурсов для этого.

Задание: игрок, поместивший кормилицу в этой части мастерской, может выполнить задание. Задания разделяются на 3 уровня (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 второго уровня игрок может выполнять задания 3 уровня (или ниже). Во время игры недопустимо дважды выполнять одно и то же задание. Большинство заданий подразумевают, что игроки будут сбрасывать

определённые элементы (смотрите детальное описание заданий на последней странице). Игрок, выполнивший задание, ставит свою кормилицу на первую свободную ячейку рядом с заданием и тут же получает победные очки, указанные на этой ячейке (6 очков за задания 1го уровня, 9 очков за задания 2го уровня и 12 очков за задания 3го уровня). Более того, если другие игроки выполнили те же задания во время предыдущих фаз Мастерская, каждый из них получает по 3 дополнительных очка (очки не начисляются, если задание было выполнено во время одной и той же фазы Мастерская).



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

6) Окончание раунда

Игроки действуют во время этой фазы одновременно.

- Они сбрасывают личинок, которые были использованы во время фазы 1.
- Игроки сбрасывают все избыточные кубики из запаса: если колония муравьев 0 или 1 уровня, можно хранить в кладовой до 4 любых кубиков, все остальные необходимо сбросить. Если уровень колонии муравьев 2 или 3, в кладовой можно хранить до 6 любых кубиков, все остальные необходимо сбросить.
- Рабочие, которые работали в колонии муравьев, возвращаются обратно в помещение для рабочих.
- Игроки получают обратно своих кормилиц и ставят их в помещение для кормилиц на своем индивидуальном поле. Однако, те кормилицы, которые использовались для выполнения заданий, игроку не возвращаются.
- Кубик сезона, который завершается, убирается с доски.
- Жетон первого игрока переходит к следующему игроку слева.
- Если только что законченный сезон был весенним или летним, игрокам необходимо поставить обратно кубик событий на ячейку, соответствующую выпавшему результату для наступающего сезона. Если закончилась осень, игроки просто переходят к зимнему сезону.

7) Зима

Во время зимнего сезона каждому игроку необходимо израсходовать еду из своего запаса.

- **В первый год** игроку требуется сбросить **4 кубика еды**.
- **Во второй год** игроку требуется сбросить **5 кубиков еды**.

- **В третий год** игроку требуется сбросить **6 кубиков еды**.

Если у игрока недостаточно кубиков еды, он теряет по 3 победных очка за каждый недостающий кубик.

Солдаты: каждый солдат, который есть у игрока, зимой сокращает количество затрачиваемых кубиков на 1. Солдаты не сбрасываются.



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

Окончание года

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

Окончание игры

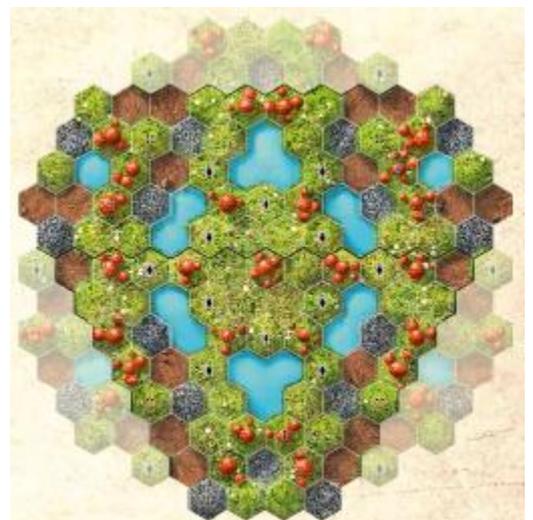
Игра заканчивается после зимы третьего раунда. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков. В случае пата победа присуждается игрокам с одинаковым количеством очков.

2, 3 или 4 игрока

В независимости от количества игроков правила игры остаются теми же с двумя исключениями:

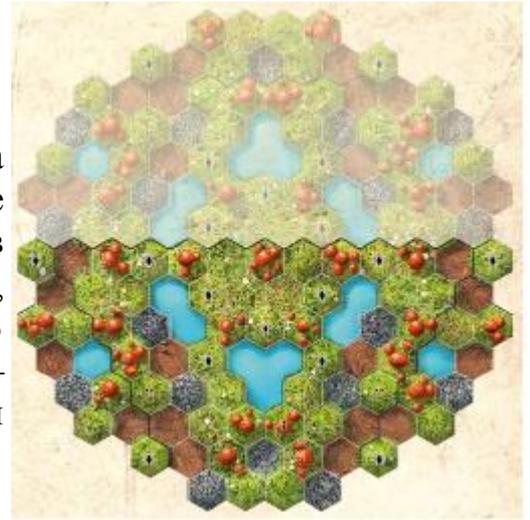
- Область игрового поля и начальные ячейки для тоннеля корректируются в зависимости от количества игроков (смотрите Стартовые позиции на странице 5).

Если в игре принимают участие 3 человека, ячейки, выделенные серым цветом, не используются:

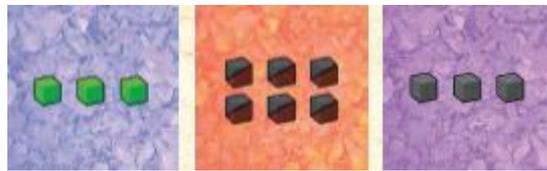


Если в игре принимают участие 2 человека, ячейки, выделенные серым цветом, не используются:

- Очки, зарабатываемые другими игроками, когда один из игроков выполняет задание, уже выполненное ими ранее, меняется в зависимости от количества игроков (3 очка, если играют 4 человека, 4 очка, если играют 3 человека, 5 очков, если играют 2 человека – смотрите краткую таблицу на основном поле и на странице 5).



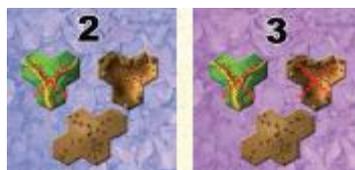
Задания



Запасы: для выполнения таких заданий требуется, чтобы игрок в зависимости от ситуации сбросил кубики еды (слева – 3 кубика), кубики земли и камня (в середине – 6 кубиков) или кубики камня (справа – 3 кубика). Эти кубики возвращаются в резерв.



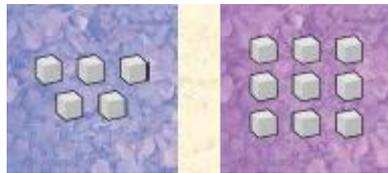
Добыча: для выполнения таких заданий требуется, чтобы игрок сбросил жетоны предварительно пойманной добычи, которые лежали рядом с его индивидуальным полем (слева – 2, в середине – 3, справа – 4). Сброшенные жетоны возвращают в коробку, таким образом, одни и те же жетоны не могут быть использованы для двух различных заданий по добыче.



Специальные тайлы: для выполнения таких заданий требуется, чтобы игрок разместил 2 (слева) или 3 (справа) специальных тайла любого типа (включая специальный тайл, который был собран дважды или трижды). Чтобы подтвердить выполнение задания слева, игрок убирает с тайла по выбору кубик, указывающий, что тайл принадлежит ему. Тайл остаётся на поле, но теперь он бесполезен. Чтобы подтвердить выполнение задания справа, игрок должен убрать свои кубики с двух любых тайлов. Тайлы остаются на доске, но они более не приносят пользы.



Уровень колонии муравьев: для выполнения таких заданий требуется, чтобы игрок достиг определённого уровня развития своей колонии муравьев и передвинул назад свой маркерный диск, определяющий уровень колонии. Для выполнения задания слева нужно, чтобы колония муравьев игрока была по меньшей мере второго уровня, маркерный диск нужно передвинуть на 1 уровень назад. Чтобы выполнить задание справа, нужно, чтобы колония была минимум третьего уровня, а маркерный диск требуется передвинуть на 2 уровня назад. Уровень колонии муравьев немедленно понижается (Это особенно заметно в отношении склада с запасами).



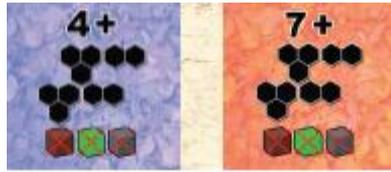
Личинки: для выполнения таких заданий требуется, чтобы игроки сбросили личинки из своего помещения для личинок (слева – 5, справа – 9). Сброшенные кубики возвращаются в резерв.



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



Кормилицы: для выполнения задания слева игроку необходимо иметь в игре 6 кормилиц (включая использованных для выполнения задания) и сбросить одну, которая не используется для отметки о выполненном задании. Для выполнения задания справа игроку необходимо иметь 8 кормилиц в игре (включая использованных для выполнения задания) и сбросить одну, которая не используется для отметки о выполненном задании. Сброшенные кормилицы возвращаются в резерв игрока.



Феромоны: для выполнения задания слева у игрока должно быть 4 или больше соединённых феромона (специальные тайлы и тоннели для выхода не считаются). Эти 4 феромона нужно очистить от кубиков (они возвращаются в резерв). Для выполнения задания справа у игрока должно быть 7 и больше соединённых феромонов (специальные тайлы и тоннели для выхода не считаются). Эти 7 феромонов нужно очистить от кубиков (они возвращаются в резерв). Количество кубиков, расположенных на феромонах, не имеет значение, таким образом, игрок может выполнить задание слева, выбрав 4 феромона, на котором вообще нет кубиков (они всего лишь должны быть соединены).