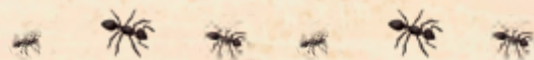





OMÓWIENIE GRY I ZAWARTOŚĆ



Wraz z nadejściem wiosny rozpoczyna się wielka odwilż. Głęboko pod bujną łąką królowa porusza się w gnieździe i cała kolonia ożywa. Żołnierze ruszają, aby walczyć o terytorium ze skolopendrami i wrogimi mrówkami. Robotnice kopią, stale powiększając sieć tuneli w swoim niestrudzonym poszukiwaniu jedzenia. A gdy wykluły się pierwsze larwy, stało się jasne, że to pokolenie będzie inne – młode szybko ewoluują w mnogość nowych form i chcą wyruszyć, aby zasiedlić łąkę na własność.

OMÓWIENIE GRY

Marsz Mrówek to gra cywilizacyjna, w której pokierujesz swoją kolonią mrówek. Będziesz eksplorować łąkę, zbierać zasoby, rozwijać się i walczyć.

Istnieje wiele dróg do zwycięstwa. W trakcie rozgrywki będziesz zdobywać punkty kolonii  dzięki poszerzaniu swojego terytorium, rozwijaniu swoich mrówek, realizowaniu celów kolonii i walce. Zwycięży gracz, który na końcu gry zgromadzi najwięcej punktów i to on będzie rządził łąką!

Rozgrywka w *Marsz Mrówek* trwa kilka rund, z których każda składa się z 4 faz:

- **Faza robotnicy**, w której wykonujesz swoje akcje w turach.
- **Faza żołnierza**, w której toczony są walki o sporne lokacje.
- **Faza królowej**, w której zbierasz zasoby i karmisz swoje mrówki.
- **Faza uśpienia**, w której punktujesz za osiągnięcia dokonane w danej rundzie.

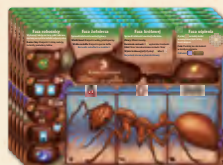
1 Wielki tunel



13 kafli standardowych (11-23)



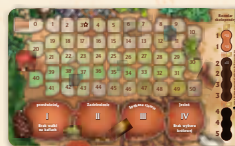
5 arkuszy gniazd



5 znaczników punktacji (+50)
6 znaczników siły (+10)



1 tor punktacji/rund



1 znacznik rundy



1 tor siły



TWÓRCY I PODZIĘKOWANIA!

Ryan Swisher: Główny twórca, grafika (karty wydarzeń)

Tim Eisner: Główny twórca, produkcja

Mr. Cuddington: Ilustracje i projekt graficzny (arkusze gniazd, karty, kafle, Wielki tunel)

E. „Alder” Doveton: Ilustracje (okładka pudełka, karty ewolucji)

Ana Gabriela Gatchalian-David: Ilustracje (karty celów kolonii)

Ben Eisner: Główny twórca, dział projektowy, projekt graficzny

Stephen Karmol: Autor oryginalnego pomysłu, dział projektowy

Bill Bryan: Rozwój projektu, kierownik testów online

Manny Vega: Ilustracje (projekt tła skolopendry)

Kicktester - Dodatkowe testy

Peter Wocken: Projekt graficzny oryginalnych zasad

LK: ilustracja „Polujące skolopendry” oraz „Atak wróbli”

Jason Maxfield: Współautor *The Ant and the Moon*

Angie Knowles: Projekt graficzny zawartości

Nasze najgłębsze podziękowania: Hannah Swisher, Leslie Talarico, Jordan Donovan, DK Reinemer, Julie Maxfield, Game Lab, KC Humphrey, Robert Lacrosse, Jennifer Geske, KublaCon Design Contest, Anthony

Gallela, Eric Etkin za pomysły graficzne i inspirację, Kevin Long, Angel May, Nathan Early, James Brady, Steve Ellis, Matt i Jessica Conwell, Keith Eisner, Marty Butzen, The Westmoreland Clan.

Korekta: Brooke Cardoza, Ross Graham, Sándor András, Matthew Pizzinato, Adam DAbundo, Eric Kuhlman, Carsten Ullrich, JuanCa Rodriguez S., Niko Passchyn, Tyler Lloyd, Dave Menci, Wayne Pullam, Perry Kurzynski, Ronan Jones, Sal DAbundo, Matthias Kuhn, Douglas Fisher, Josh Livingood, Shay Walsh, Mitch Goosen, Mads Braas, T H, Timothy Barnard, Richard Stroop, John Habert, Roger Nolan, John Crowl!

Testerzy: Corey Coleman, Mohammad, Gabe, Reed i Bryan Laginess, Scott Silver, Aaron Jensen, Ginette Smith, Michael Shear, Petrea Mitchell, Sasha Jelten, Adam Michaud, Tony Price, Daniel Reitman, Eric Wisdahl, Timothy Blazek, Chris Farthing, Zoey, Xander, Shane Richardson, Zee O., SimplyPuff i wszyscy, którzy testowali grę na Gamestorm, KublaCon, Stumpquest, Gencon, Origins i w wielu innych miejscach!

Wersja polska

GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl

Tłumaczenie: Łukasz Tkaczyk
Korekta: Łukasz Chełmecki
Skład: Krzysztof Bernacki

10 kafli startowych (1-10)



5 kafli poza łąką (24-28)



13 kafelków odpoczynku



1 znacznik aktywnego gracza



30 znaczników jedzenia



180 drewnianych mrówek (po 36 na kolor)



66 kart mrówek



6 kafelków nagród



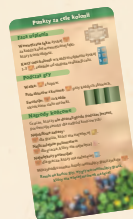
6 pionków skolopendr i 1 znacznik ich rozmiaru



12 znaczników dziur robaka / dodatkowych skolopendr



5 kart pomocy



1 arkusz trybu solo/ kooperacyjnego i 1 arkusz zasad



Mrówka, larwa czy jajo?

Drewniane znaczniki mrówek odpowiadają różnym etapom cyklu życia mrówek, w zależności od tego, gdzie się znajdują. Jeżeli znacznik znajduje się na łące (Wielki tunel lub kafle) to jest **mrówką**. Gdy przebywa w twojej komorze larwalnej – jest **larwą**. Natomiast ten obok arkusza gniazda jest **jajem**.

ZYSKAJ LARWĘ – Weź jajo ze swojej puli i umieść w swojej komorze larwalnej.

PORUSZ LARWĘ – Weź larwę ze swojej komory larwalnej i umieść na łące (larwa natychmiast staje się mrówką).



LIMIT MRÓWEK – Każdy gracz podczas rozgrywki ma do dyspozycji 36 drewnianych znaczników mrówek. Gdy wszystkie są aktualnie w użyciu, dany gracz nie może zyskiwać więcej larw ani mrówek. W pudełku zawarto również kilka zapasowych znaczników – trzymaj je osobno i użyj, gdy jakieś się zagubią lub zniszczą.

Korzystanie z instrukcji

Sekcje wyjaśniające

Sekcje opisane jako „Wyjaśnienie” zawierają ważne zasady, ale nie musisz czytać ich w całości. Zamiast tego zjrzyj do nich, gdy natrafisz na odnoszące się do nich akcje.

Uwagi

Tekst napisany zieloną kursywą zawiera uwagi i dodatkowe wyjaśnienia dotyczące zasad.

To przykładowa uwaga.

Klasyfikacje zasad i kart

Marsz Mrówek to gra o rozwijaniu mrówek przy pomocy zdolności, które będą zmieniać zasady gry, a czasami wprost je łamać. Na stronach 22 i 23 tej instrukcji znajdziesz odpowiedzi na pytania, które naszym zdaniem mogą się pojawić w związku z działaniem niektórych kart i zdolności.

PRZYGOTOWANIE GRY DLA 3-5 GRACZY



Przygotowanie gry

- 1 Umieść Wielki tunel na środku stołu.
- 2 Umieść tor punktacji/rund z boku obszaru gry (stroną z 4 rundami do góry), a poniżej niego tor siły. Umieść znacznik rund na rundzie 1, zaś znacznik rozmiaru skolopendry na polu odpowiadającym liczbie graczy.
- 3 Potasuj kafle startowe (1-10), weź po 2 na gracza i utwórz wspólny zakryty stos. Pozostałe kafle startowe odłóż do pudełka.
- 4 Losowo wybierz 2* kafle poza łąką (24-28) i potasuj je razem z kafkami standardowymi (11-23). Połóż na nich stos kafli startowych utworzony w kroku 3, a następnie tak zbudowany stos umieść obok Wielkiego tunelu.
**W grze dla 4-5 osób dołóż 1 dodatkowy kafel poza łąką.*
- 5 Umieść znaczniki jedzenia, dziur robaka oraz pionki skolopendr obok obszaru gry.
- 6 Umieść kafelek odpoczynku wielkiego obrońcy poniżej toru siły. Potasuj pozostałe kafelki odpoczynku i umieść je obok w formie zakrytego stosu. Dobierz i umieść odkryte pod torem siły tyle kafelków, aby łącznie było ich po 1 na gracza.
- 7 Losowo wybierz po 2 kafelki nagród każdego poziomu. Umieść 2 kafelki „I-II” na wierzchu 2 kafelków „III+”, tworząc zakryty stos. Pozostałe kafelki nagród odłóż do pudełka.
- 8 Odkryj wierzchni kafelek nagród i umieść odkryty na środku Wielkiego tunelu.
- 9 Losowo wybiercie pierwszego gracza – otrzymuje on znacznik aktywnego gracza.
- 10 Potasuj talię kart mrówek i umieść obok obszaru gry.

3 2 kafle startowe na gracza



4 Kafle standardowe i 2-3 kafle poza łąką



5 Znaczniki jedzenia



Znaczniki dziur robaka



Pionki skolopendr



7 Kafelki nagród



Tryby gry

2 graczy

Na str. 20 znajduje się specjalne przygotowanie i zasady dla tego trybu.

Tryby zaawansowane

Na str. 21 znajdują się zasady dla trybu epickiego (gra na 5 rund) oraz asymetrycznych starożytnych gatunków.

Solo/kooperacja

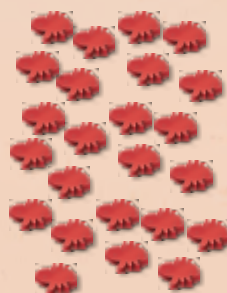
Zasady dla tych trybów znajdują się na osobnym arkuszu *Powstanie skolopendr*.

2 Mrówki

Mrówki

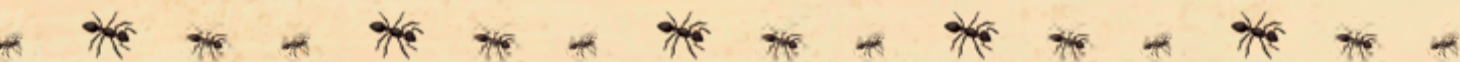
2 Pula jaj

Pula jaj

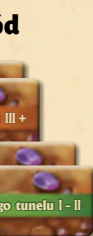
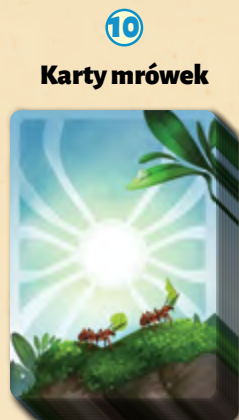


Larwy





Kafelek odpoczynku wielkiego obrońcy



Znaczniki punktacji i siły



Gwiazdka

Przygotowanie gracza

- 1 Wybierz kolor. Weź 36 znaczników mrówek w tym kolorze oraz 1 arkusz gniazda z ☆ ku górze.
- 2 Umieść 4 swoje znaczniki mrówek w komorze larwalnej jako larwy oraz 2 w Wielkim tunelu jako mrówki. Pozostałe połóż z boku swojego arkusza gniazda jako jaja.
- 3 Umieść swoje znaczniki punktacji oraz siły, zadrukowaną stroną do dołu, na polach odpowiednich torów oznaczonych ☆.
- 4 Umieść 2 znaczniki jedzenia w twojej spiżarni.
- 5 Dobierz 3 karty.

Tryb zaawansowany: Każdy gracz dobiera 2 karty plus jego pozycja w kolejności graczy (przykładowo 3. gracz dobierze 2+3, a więc 5 kart). Każdy gracz wybiera 3 karty, które zachowuje, a niewybrane tasuje i umieszcza na spodzie talii.

FAZA ROBOTNICY



Omówienie

W fazie robotnicy gracze (zaczynając od posiadacza znacznika aktywnego gracza) po kolei rozgrywają swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Trwa to do momentu, aż w wyniku akcji odpoczynku zabrany zostanie ostatni odkryty kafelek odpoczynku.

Na koniec fazy robotnicy każdy gracz z ewolucją tułowia będzie mógł wykonać dodatkowe reakcje.

Rozgrywanie tury

W swojej turze wybierz akcję, którą rozpatrzysz.

AKCJE – Eksploracja, szperanie, marsz, zagranie karty, odpoczynek. Najpierw opłacasz koszt, a następnie rozpatrujesz daną akcję.

REAKCJE – Po tym, jak wykonasz akcję, 2 sąsiednich graczy może wykonać powiązaną z nią reakcję. Reakcje są darmowe i rozpatruje się je w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara od aktywnego gracza. *Gracz po twojej lewej będzie pierwszy, a po prawej – drugi.*

Po tym, jak wykonasz swoją akcję i rozpatrzone zostaną reakcje, przekaz znacznik aktywnego gracza kolejnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Dany gracz rozpoczyna kolejną turę.

Akcje fazy robotnicy

W swojej turze możesz wybrać 1 z 5 akcji fazy robotnicy. Na kolejnych stronach znajdziesz szczegółowe ich omówienie.



EKSPLORACJA – Dołóż nowy kafelek do łąki i porusz na niego swoje mrówki z sąsiednich, połączonych lokacji.

Reakcja: porusz larwę na łąkę.



SZPERANIE – Dobierz 3 karty, następnie odrzuć 1 kartę z ręki.

Reakcja: zyskaj larwę.



MARSZ – Porusz swoje larwy na łąkę, a swoje mrówki w obrębie łąki, korzystając z kroków.

Reakcja: porusz mrówkę o 1 krok albo porusz larwę do Wielkiego tunelu.



ZAGRANIE KARTY – Opłać koszt karty na twojej ręce i ją zagraj.

Reakcja: odrzuć kartę z ręki i dobierz nową kartę.



ODPOCZYNEK – Spasuj w danej rundzie i zacznij pobierać kafelki odpoczynku.

Nie możesz wykonać tej akcji podczas swojej pierwszej tury w rundzie.

Reakcja: brak.

WYJAŚNIENIE: ZASADY DZIAŁANIA KAFLI

Umieszczanie kafla

Zawsze gdy umieszczasz kafelek na łące (dzięki eksploracji, efektowi karty lub innej zdolności):

- Musisz połączyć co najmniej jeden z jego wlotów tunelu z już obecnym na planszy wlotem tunelu.
- Możesz zablokować niektóre jego wloty tunelu lub wloty tunelu na innych kaflach.

Jeżeli kafelek ma jakąś cechę szczególną (dziurę robaka lub skolopendrę), umieść właściwy element na kafle. Następnie rozpatrz specjalnie zdolności.

Zasiedlanie kafla

Jeżeli masz co najmniej 1 mrówkę na polu zbiorów kafla, zasiedlasz dany kafelek. Zasiedlenie kafla pozwala w ramach ruchu larwy poruszyć larwę bezpośrednio na dany kafelek i jest wymagane do rozpatrzenia efektów wielu kart i zdolności.

Ruch i kafele

Kiedy poruszasz mrówkę na kafelek, natychmiast **zasiedla** ona wybrane przez siebie puste pole zbiorów. Jeżeli takiego nie ma, umieść ją na **obrzeźkach** (gdziekolwiek indziej na kafle).

Kiedy mrówka opuszcza pole zbiorów, dowolna mrówka na **obrzeźkach** danego kafla natychmiast je zasiedla na końcu bieżącej akcji lub reakcji.

Jeżeli kilku graczy ma mrówki na obrzeźkach danego kafla, każdy z nich zgodnie z kolejnością zasiedla tyle wolnych pól, ile może.

Współdzielone i sporne kafele

Mrówki z różnych kolonii mogą pokojowo współdzielić kafelek, póki jest tam wystarczająco wiele pól zbiorów dla nich wszystkich. Kafelek jest **współdzielony**, jeżeli zasiedla go co najmniej 2 graczy.

Współdzielony kafelek, na którym nie ma wystarczającej liczby pól dla wszystkich mrówek, jest równocześnie **sporny**. W fazie żołnierza na każdym spornym kafle dojdzie do walki.


WYJAŚNIENIE: PRZEWODNIK PO ŁĄCZE

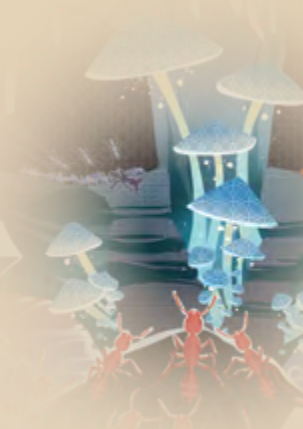
Łąka to plansza, na której rozgrywa się większość akcji w *Marszu Mrówek*. Składa się z różnych **lokacji**, takich jak Wielki tunel i umieszczone kafle. W czasie rozgrywki będzie się ona rozrastać dzięki eksploracji i nowym kafłom.

Wielki tunel

Wielki tunel to serce łąki i początek każdej kolonii mrówek. Jeżeli w fazie żołnierza będą w nim obecne mrówki różnych graczy, dojdzie do walki.


ZASADY WIELKIEGO TUNELU:


- Wielki tunel nie jest kafłem.
- W fazie uśpienia kafle sąsiadujące z Wielkim tunelem zapewniają  kontrolującym je graczom.
- Kiedy poruszasz larwę, zawsze możesz ją poruszyć do Wielkiego tunelu.



KAFLE

Kafle mają różne cechy szczególne, pola zbiorów, a nawet specjalne zasady. Mrówki na kafłu najpierw zasiedlają **poła zbiorów**, a gdy wszystkie są zajęte, trafiają na **obrzeża**.

 **POLE ZBIORÓW** – Zapewnia cenne zasoby, które mrówki mogą zebrać podczas fazy królowej. Każde pole może być **zasiedlone** przez maksymalnie 1 mrówkę.

 **POLE KONTROLI** – Rodzaj pola zbiorów, które dodatkowo zapewnia kontrolę nad kafłem. Kontrolowanie kafła jest istotne dla punktowania oraz podczas walki.

OBRZEŻA – Każde miejsce na kafłu, które nie jest polem. Mrówki mogą przebywać na obrzeżach tylko wtedy, gdy wszystkie pola zbiorów na danym kafłu są zasiedlone. Choć takie mrówki **nie zasiedlają** danego kafła, ani nie zbierają zasobów, to biorą udział w walce.


NAZWA I NUMER – Numery kafli są używane podczas fazy żołnierza i mają kolor powiązany z numerem. Nazwa kafła nie ma wpływu na grę.

TUNELE – Mrówki mogą poruszać się między sąsiednimi lokacjami pod warunkiem, że są połączone wlotami tunelu.


EFEKTY POZA ŁĄKĄ – Kafle poza łąką mają unikatowe, opisane na nich efekty. Gracz, który umieszcza taki kafel, rozpatruje jego efekty „Umieszczenie” przed reakcjami innych graczy.

Pomimo swej nazwy kafle poza łąką nadal są częścią łąki.



 **SKOLOPENDRY** (♣) – Umieść pionek skolopendry na kafłu. Zwiększ rozmiar skolopendry o 1. *Aby zwiększyć rozmiar skolopendry, porusz znacznik rozmiaru skolopendry na torze o 1 pole w dół.*

Skolopendry stanowią zagrożenie dla mrówek. Mrówki mogą poruszać się na kafle ze skolopendrami i zasiedlać je w zwykły sposób, ale podczas fazy żołnierza będą musiały z nimi walczyć.

 **DZIURY ROBAKA** (Ⓞ) – Umieść znacznik dziury robaka na kafłu. W ramach 1 kroku mrówki mogą poruszyć się pomiędzy 2 kafłami z dziurami robaka.

Dziury robaka nie łączą kafli na potrzeby efektów kart i eksploracji.





W tym segmencie opisano dostępne akcje. Są one przedstawione w formie symboli na arkuszu gniazda każdego gracza.

Schemat akcji



- 1 Koszt, jaki należy opłacić przed wykonaniem akcji.
- 2 Wykonywana akcja.
- 3 Reakcja, którą każdy sąsiedni gracz może rozpatrzyć.

Eksploracja *Koszt: 1 jedzenie*

AKCJA: dobierz kafel i umieść go tak, by łączył się wlotem tunelu z sąsiednią lokacją, w której masz co najmniej 1 swoją mrówkę.

Najpierw dobierz kafel, a potem zdecyduj, gdzie go umieścisz. Na str. 6 znajdziesz wszystkie zasady umieszczania kafli.

Porusz dowolną liczbę swoich mrówek z dowolnych sąsiednich, połączonych lokacji na kafel, który właśnie eksplorowałeś. **Musisz poruszyć co najmniej 1 mrówkę.** *Mrówki natychmiast wejdą na pola zbiorów (lub trafią na obrzeża, jeżeli wszystkie pola będą już zajęte).*

REAKCJA: każdy sąsiedni gracz może poruszyć 1 larwę ze swojej komory larwalnej na kafel, który zasiedla lub do Wielkiego tunelu.

Zasiedlasz każdy kafel, na którego polu zbiorów masz mrówkę. Kiedy larwa wchodzi na tłąkę, staje się mrówką.

Przykład eksploracji

- 1 **NIEBIESKI** chce wykonać akcję eksploracji. Płaci 1 jedzenie i dobiera wierzchni kafel (Ściółka). Postanawia umieścić go, łącząc wlotami tunelu z Grzybnią oraz Kamiennym kopcem.
- 2 **NIEBIESKI** musi poruszyć co najmniej 1 swoją mrówkę z połączonej lokacji na kafel, który właśnie dołożył. Porusza po 1 mrówkę z Grzybni oraz Kamiennego kopca (mrówki te natychmiast zasiedlają pola zbiorów na Ściółce).
- 3 **CZERWONY** siedzi po lewej od **NIEBIESKIEGO**, więc jako pierwszy rozpatruje reakcję z jego eksploracji. Umieszcza larwę ze swojej komory larwalnej na Kamiennym kopcu, gdzie natychmiast zasiedla pole zbiorów, które zwolnił **NIEBIESKI**.
- 4 **ŻÓŁTY** siedzi po prawej od **NIEBIESKIEGO**, więc reaguje jako drugi. Nie zasiedla żadnego kafała, więc postanawia umieścić larwę ze swojej komory larwalnej w Wielkim tunelu.



Szperanie

Koszt: 1 jedzenie 

AKCJA: dobierz 3 karty, następnie odrzuć 1 dowolną kartę z ręki. *Nie ma limitu kart na ręce.*

REAKCJA: każdy sąsiedni gracz może zyskać 1 larwę.

Aby zyskać larwę, porusz jajo z twojej puli do twojej komory larwalnej. Jeżeli nie masz już jaj w swojej puli, nie możesz zyskać larwy.

Jeżeli w dowolnym momencie miałbyś dobrać kartę, a talia byłaby pusta, potasuj stos kart odrzuconych, utwórz nową talię i dobierz z niej kartę.

Marsz

Koszt: 1 jedzenie 

AKCJA: wykonaj do 6 kroków swoimi mrówkami i/lub larwami.

REAKCJA: każdy sąsiedni gracz może wykonać 1 krok mrówką albo poruszyć 1 larwę ze swojej komory larwalnej do Wielkiego tunelu.

Wykonanie kroku jest zawsze dobrowolne. W ramach marszu możesz wykonać maksymalnie 6 kroków.

WYJAŚNIENIE: KROKI

Kroki umożliwiają ci poruszanie swoich mrówek po łące oraz umieszczanie na niej larw (które stają się wówczas mrówkami). Wykonanie kroku jest zawsze dobrowolne.

W ramach 1 kroku możesz poruszyć:

- 1 mrówkę z dowolnej lokacji do sąsiedniej, połączonej lokacji.
- 1 mrówkę z lokacji z dziurą robaka do dowolnej innej lokacji z dziurą robaka.
- 1 mrówkę z pola zbiorów na dowolne puste pole zbiorów na tym samym kaflu.
- 1 larwę z twojej komory larwalnej na dowolny kafl, który **zasiedlasz** albo do Wielkiego tunelu.

KROK MRÓWKĄ – Jeżeli jakaś zdolność mówi, abyś wykonał kroki mrówką, to nie możesz wówczas poruszyć larw.

Korzystając z dostępnych kroków, możesz poruszyć 1 mrówkę wielokrotnie lub rozdzielić je między kilka mrówek lub larw.

Zagranie karty

Koszt: wskazany na karcie.

AKCJA: zagraj 1 kartę z twojej ręki.

REAKCJA: każdy sąsiedni gracz może odrzucić 1 kartę z ręki, aby dobrać 1 kartę.

Zagranie karty nie kosztuje jedzenia. Aby opłacić koszt karty, usuń wskazaną na niej liczbę **larw i/lub mrówek** z twojej komory larwalnej albo łąki i zwróć je do puli swoich jaj.



Opłać dowolną kombinacją larw z twojej komory larwalnej i mrówek z łąki.



Opłać tylko mrówkami z łąki.



Opłać tylko larwami z twojej komory larwalnej.

Na str. 12-13 omówiono rodzaje kart, sposoby ich użycia oraz efekty.

Odpoczynek

Koszt: brak.

Nie możesz wybrać tej akcji w swojej pierwszej turze, chyba że nie masz żadnego jedzenia ani kart na ręce.

AKCJA: Weź 1 wybrany, odkryty kafelek odpoczynku dla danej rundy i zyskaj wskazane na nim nagrody. W swoich kolejnych turach możesz wykonywać tylko kolejne akcje odpoczynku.

REAKCJA: brak.

Odpoczynek jest specjalną akcją, którą wybierasz, gdy wykonasz już wszystkie inne zaplanowane w danej rundzie akcje. Kiedy się na nią zdecydujesz, musisz rozpatrywać ją również w każdej swojej kolejnej turze danej rundy.

Podczas każdego odpoczynku wybierasz dostępny kafelek odpoczynku i umieszczasz go obok swojego arkusza gniazda. Część kafelków zapewnia natychmiastowe nagrody, inne zaś premie lub efekty w dalszej części rundy. Na końcu tej instrukcji znajduje się opis działania każdego z nich.

Kiedy gracz zabierze ostatni odkryty kafelek odpoczynku, kończy swoją turę i przekazuje znacznik aktywnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Następnie faza robotnicy dobiega końca (na następnej stronie opisano związane z tym efekty).

Posiadacz znacznika aktywnego gracza zachowuje go do końca rundy i jako pierwszy rozpocznie kolejną fazę robotnicy.

KONIEC FAZY ROBOTNICY



Na końcu fazy robotnicy gracze, zaczynając od aktywnego, w kolejności rozpatrują tyle reakcji, ile ewolucji tułowia mają w grze.

- Gracz może wybrać każdą reakcję maksymalnie 1 raz.
- Gracz rozpatruje wszystkie przysługujące mu reakcje, zanim będzie mógł to zrobić kolejny gracz.
- Gracze wybierają spośród standardowych reakcji z akcji eksploracji, szperania, marszu lub zagrania karty.

Przykładowo, **CZERWONY** ewoluował swój tułów 2 razy, a **NIEBIESKI** tylko raz. Kończy się faza robotnicy i **CZERWONY** zostaje aktywnym graczem. Wybiera zyskanie larwy i wykonanie 1 kroku mrówką. Następnie **NIEBIESKI** wybiera zyskanie larwy. **ŻÓŁTY** nie ma żadnej ewolucji tułowia, więc nie rozpatruje reakcji.

Jeżeli miałbyś więcej niż 4 ewolucje tułowia to nadal rozpatrzyłbyś tylko 4 reakcje – każdą po 1 razie.

Po rozpatrzeniu wszystkich reakcji tułowia rozpoczyna się faza żołnierza (początek na str. 14).

WYJAŚNIENIE: OBROŃCA WIELKIEGO TUNELU

Kafelek odpoczynku wielkiego obrońcy jest dostępny w każdej rundzie. Zapewnia on jego posiadaczowi status obrońcy Wielkiego tunelu, co daje premie w walce: obrońca wygrywa remisy i może działać jako ostatni (szczegóły na str. 14).

Może się zdarzyć, że gracz weźmie ten kafelek, ale nie będzie brał udziału w walce w Wielkim tunelu. W takim przypadku nadal będzie obrońcą na potrzeby określania kolejności zagrywania kart i rozstrzygania remisów, mimo że nie uczestniczy w walce.



Przykład marszu



- 1 **CZERWONY** chce poruszyć larwę na Obornik, ale nie może tego zrobić, ponieważ jego mrówki nie zasiedlają żadnego pola zbiorów na tym kaflu.
- 2 **CZERWONY** wydaje 1 jedzenie, aby rozpatrzyć marsz. Ma do dyspozycji do 6 kroków. Używa trzech, aby poruszyć 3 larwy na obrzeża Kamiennego kopca (po wejściu na łąkę larwy stały się mrówkami).
- 3 Następnie przy pomocy czwartego kroku porusza mrówkę z Kamiennego kopca na puste pole zbiorów na Oborniku.
- 4 **CZERWONY** teraz już zasiedla Obornik, więc korzysta z kolejnego kroku i porusza larwę na drugie puste pole zbiorów na tym kaflu. Postanawia nie używać ostatniego kroku.
- 5 Na Kamiennym kopcu nie ma pustych pól zbiorów, więc 2 mrówki czerwonego pozostają na obrzeżach. Ten kafel jest obecnie sporny, ponieważ znajdują się na nim mrówki 2 graczy oraz mrówki są na obrzeżach. Jeżeli do fazy żołnierza sytuacja nie ulegnie zmianie, dojdzie tam do walki.

Przykład reakcji marszu



Ciąg dalszy do powyższego przykładu:

- 1 **ŻÓŁTY** i **NIEBIESKI** są sąsiednimi graczami **CZERWONEGO**, więc przysługuje im reakcja na jego akcję marszu. **ŻÓŁTY** jest pierwszym graczem po lewej od **CZERWONEGO**, więc rozpatruje teraz swoją reakcję – porusza mrówkę o 1 krok z Kamiennego kopca na Suchą ścieżkę.
- 2 Mrówka **CZERWONEGO** na obrzeżach Kamiennego kopca natychmiast zasiedla opuszczone tam pole zbiorów. Dzieje się to automatycznie i nie wymaga użycia kroku (patrz Ruch i kafle na str. 6).
- 3 **NIEBIESKI** również może wykonać reakcję i porusza swoją mrówkę na obrzeża Suchoj ścieżki, przez co staje się ona sporna.

Inaczej niż w punkcie 2, mrówki czerwonego na Oborniku nie poruszają się automatycznie, aby zająć puste pole zbiorów, ponieważ nie są na obrzeżach kafla. Czerwony będzie musiał użyć kroku w przyszłej turze, aby poruszyć mrówkę z jednego pola zbiorów na drugie.



WYDARZENIA

Wydarzenia to karty z jednorazowymi efektami, które przedstawiają działania mrówek lub sił natury. Po rozpatrzeniu wydarzenia umieść je odkryte na stosie kart odrzuconych.



- 1 **RODZAJ KOSZTU** – Zasoby, które trzeba wydać. *Atak wróbli* można opłacić tylko 2 larwami.
- 2 **KOSZT** – Ilość, którą trzeba wydać.
- 3 **NAZWA KARTY** – Nie wpływa na grę.
- 4 **ZACIEKŁOŚĆ** (🐜) – Liczba kropek określa siłę karty, jeżeli zostanie użyta w walce (patrz str. 15).
- 5 **RODZAJ KARTY** – Opisane na tej stronie.
- 6 **TREŚĆ KARTY** – Opis efektów i zdolności karty.
- 7 **SYMBOL SOLO** – Wskazuje, że karta jest używana w specjalnej talii trybu solo/kooperacyjnego (patrz osobny arkusz *Powstanie skolopendr*).

CELE KOLONII

Cele kolonii wyznaczają unikatowe zadania, za które można punktować **podczas każdego uśpienia** oraz dają natychmiastowe premie w momencie zagrania. Kiedy zagrywasz kartę celu kolonii, umieść ją odkrytą po prawej stronie swojego arkusza gniazda.



- 1 **RODZAJ KOSZTU** – Powyższą kartę można opłacić 2 mrówkami, 2 larwami lub po 1 z obu.
- 2 **SYMBOL POMOCNICZY CELU** – Przypomina ci, za co punktuje dany cel.
- 3 **POZIOMY NAGRODY** – Podczas każdego uśpienia zyskaj punkty w oparciu o poziom realizacji celu.
- 4 **NATYCHMIASTOWY EFEKT** – Rozpatrywany, gdy zagrasz daną kartę.
- 5 **OPIS CELU** – Warunki punktowania podczas każdego uśpienia.

LIMIT CELÓW – Możesz mieć maksymalnie 2 karty celu kolonii w grze. Jeżeli chcesz zagrać kolejny, musisz odrzucić jeden z już posiadanych.

Przykład punktowania celu kolonii

W każdej fazie uśpienia zyskujesz 🏆 w oparciu o stopień realizacji danego celu.

Przykładowo, podczas punktowania za Sprytnych innowatorów (pokazanych powyżej) policz, ile pól zbiorów z kartą zasiedlasz i zyskaj nagrodę tylko za właściwy poziom.

- 0-1 pole: brak punktów.
- Dokładnie 2 pola: 🏆1.
- 3-4 pola: 🏆2.
- 5 lub więcej pól: 🏆3.

EWOLUCJE

Ewolucje zagrywasz na odpowiednie segmenty ciała mrówki (głowę, tułów lub odwłok) na swoim arkuszu gniazda. Dzięki temu twoje mrówki zyskują unikatowe zdolności i premie. Tułowię wpływają na fazę robotnicy, głowy na fazę żołnierza, zaś odwłoki na fazę królowej.



- 1 **RODZAJ KOSZTU** – Tę kartę można opłacić wyłącznie mrówkami.
- 2 **NAUKOWA NAZWA** – Nie wpływa na grę.
- 3 **SYMBOL SEGMENTU CIAŁA** –
- 4 **CIEKAWOSTKI** – Wiadomości na temat mrówek.

Kiedy zagrywasz ewolucję, umieść ją na wierzchu pozostałych ewolucji w danym segmencie ciała. Choć tylko **wierzchnia ewolucja** w każdym segmencie zapewnia swoją unikatową zdolność, to wszystkie będą się liczyć do **premi segmentu**.

PREMIE SEGMENTU – Każdy segment ciała (głowa, tułów i odwłok) zapewnia premię, w oparciu o liczbę kart ewolucji, którą masz w grze w tym segmencie.



Głowa (): Za każdą ewolucję głowy, którą masz, zyskaj +1 siły w walce.



Tułów (): Na końcu fazy robotnicy, za każdą ewolucję tułowia, którą masz, wybierz 1 (zawsze różną) **reakcję** z 4 standardowych akcji: eksploracji, szperania, marszu lub zagrania karty.



Odwłok (): Za każdą ewolucję odwłoka, którą masz, twoje jedzenie wykarmi 1 dodatkową mrówkę w fazie królowej.

ROZPATRYWANIE ZDOLNOŚCI EWOLUCJI – Kiedy kilka zdolności miałyby zadziałać równocześnie, każdy gracz, zaczynając od aktywnego, rozpatruje wszystkie swoje zdolności w dowolnej kolejności, zanim będzie mógł to zrobić kolejny gracz, zgodnie ze wskazówkami zegara.

Ewolucja nie może wpływać sama na siebie. Przykładowo, Tułów prządki nie może obniżyć kosztu samego siebie.

PEŁNA EWOLUCJA CIAŁA MRÓWKI – Kiedy ukończysz ciało mrówki, natychmiast zyskujesz . Ukończone ciało składa się z głowy, tułowia i odwłoka. Możesz ukończyć i zyskać te punkty za kilka ukończonych ciał, ale na potrzeby punktacji każdej karty możesz użyć tylko 1 raz.

Przykład ewolucji

1. **CZERWONY** ma w grze 2 ewolucje głowy, więc zyskuje premię za segment głowy dwukrotnie. W każdej walce, w której bierze udział, będzie otrzymywał +2 siły. **CZERWONY** zyskuje również zdolność z Opancerzonej głowy, ale nie z ewolucji, która znajduje się pod nią.
2. **CZERWONY** ma w grze 1 ewolucję tułowia. Zyskuje zdolność z Tułowia zwiadowcy. Otrzymuje również premię z segmentu tułowia, która na końcu fazy robotnicy pozwoli mu rozpatrzyć 1 wybraną reakcję.
3. **CZERWONY** nie ma w grze żadnej ewolucji odwłoka. Podczas karmienia mrówek nie otrzyma zatem premii z tego segmentu.
4. Jeżeli **CZERWONY** zagra ewolucję odwłoka, natychmiast otrzyma za ukończenie ciała mrówki.

Ewolucje czerwonego gracza



FAZA ŻOŁNIERZA

KROKI FAZY ŻOŁNIERZA:

1. Rozpatrz walkę w Wielkim tunelu tylko wtedy, gdy są w nim mrówki co najmniej 2 graczy. Jeżeli tylko 1 gracz ma tam mrówki, otrzymuje nagrodę za 1. miejsce i nie dochodzi do walki.
2. Rozpatrz walki na spornych kafłach, w rosnącej kolejności numerów kafli.
W rundzie 1 nie rozpatruje się walk (pomiń ten krok).
3. Po rozpatrzeniu wszystkich walk faza żołnierza się kończy i rozpoczyna się faza królowej.





Sporne kafle





Kafel jest sporny, jeżeli znajdują się na nim mrówki co najmniej 2 graczy oraz mrówki są na obrzeżach. Jest też sporny, gdy na kafli z mrówkami obecna jest skolopendra.

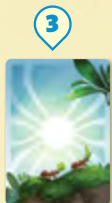
Jeżeli przed rozpoczęciem walki kafel przestanie być sporny, nie dochodzi do walki.

Przykład walki w Wielkim tunelu

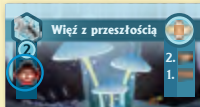
CZERWONY, CZARNY, NIEBIESKI i ŻÓŁTY mają swoje mrówki w Wielkim tunelu, więc wykonują poniższe kroki, aby rozpatrzyć walkę.

- 1 **WSKAZANIE OBROŃCY** – **CZERWONY** wzięł kafelek odpoczynku wielkiego obrońcy, więc zostaje obrońcą Wielkiego tunelu.
- 2 **OKREŚLENIE SIŁY** – () **CZERWONY** ma 1 mrówkę (1 siły). **NIEBIESKI** – 2 mrówki (2 siły). **CZARNY** – 4 mrówki (4 siły). **ŻÓŁTY** – 2 mrówki oraz 1 ewolucję głowy (3 siły). Każdy z nich oznacza swoją siłę na torze siły.
- 3 **ZACIEKŁOŚĆ** – **CZERWONY** jest obrońcą, więc gracz po jego lewej (**NIEBIESKI**) postanawia jako pierwszy zagrać zakrytą kartę dla zaciekłości. **ŻÓŁTY** jest następny w kolejności i również zagrywa kartę. To samo robi po nim **CZARNY**. **CZERWONY** jest na końcu i postanawia nie zagrywać karty.
- 4 **ODKRYCIE ZACIEKŁOŚCI** – **NIEBIESKI** odkrywa swoją kartę z 2 . **ŻÓŁTY** odkrywa swoją z 1 , a **CZARNY** – również z 2 . Każdy dodaje odpowiednią wartość do swojej siły, przesuwając swój znacznik siły na torze.

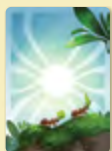
- 5 **REZULTAT** – **CZARNY** wygrywa, mając 6 siły. **NIEBIESKI** i **ŻÓŁTY** remisują, mając po 4 siły. W tej sytuacji **NIEBIESKI** wygrywa remis o 2 miejsce, ponieważ jest pierwszy w kolejności według ruchu wskazówek zegara względem obrońcy (**CZERWONEGO**). **CZERWONY** ma 1 siły.
- 6 **STRATY** – **CZARNY** wygrywa, pozostali przegrywają. **CZERWONY, ŻÓŁTY** i **NIEBIESKI** mają łącznie 5 mrówek, więc przypisują **CZARNEMU** 2 straty. **CZARNY** przypisuje 4 straty, rozdzielając je w kolejności wskazówek zegara tak równo, jak to możliwe: po 1 **CZERWONEMU, NIEBIESKIEMU** oraz **ŻÓŁTEMU** i jeszcze 1 **NIEBIESKIEMU** (**CZERWONEMU** przypisano już wystarczająco strat, by musiał usunąć wszystkie swoje mrówki). Każdy gracz traci 1 mrówkę za każdą przypisaną mu stratę (zwraca je do swojej puli jaj).
- 7 **ŁUPY** – **CZARNY** zyskuje   za 1. miejsce. **NIEBIESKI** –   za 2. miejsce (mimo że stracił wszystkie swoje mrówki), a **ŻÓŁTY** –  za 3. miejsce. **CZERWONY** zajął 4. miejsce, więc niczego nie zyskuje.



Karta zaciekłości niebieskiego



Karta zaciekłości żółtego



Karta zaciekłości czarnego



WALKA MRÓWEK

Walka toczy się pomiędzy wszystkimi graczami, którzy mają swoje mrówki w spornej lokacji. W fazie żołnierza w każdej takiej lokacji dochodzi tylko do jednej walki mrówek, nawet jeżeli po jej rozstrzygnięciu kafel nadal jest sporny.

SPÓR: SIŁA, ZACIEKŁOŚĆ I REZULTAT

1. Wskazanie obrońcy

Gracz, który zasiedla pole kontroli danego kafela jest jego obrońcą. W Wielkim tunelu jest nim posiadacz kafelka odpoczynku wielkiego obrońcy.



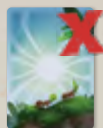
2. Określenie siły


Każdy gracz zlicza swoje mrówki w danej lokacji i dodaje liczbę swoich zagraną ewolucji głowy. Następnie umieszcza swój znacznik siły na odpowiednim polu toru siły.



3. Zaciekłość

Zaczynając od gracza po lewej od obrońcy i dalej zgodnie ze wskazówkami zegara, każdy uczestnik walki może zagrać 1 zakrytą kartę z ręki.



ODKRYCIE ZACIEKŁOŚCI – Każdy gracz odkrywa swoją zagraną kartę i dodaje wartość (kropki) na symbolu  do swojej siły i odpowiednio aktualizuje swoje położenie na torze siły.



4. Rezultat

Gracz z najwyższą wartością siły wygrywa. W Wielkim tunelu siła decyduje również o 2. i 3. miejscu.

Remisy: Remisy są rozstrzygane zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara, zaczynając od obrońcy.

Wygrywa tylko jeden gracz. Pozostali, w tym ci na 2. i 3. miejscu, przegrywają.



ROZSTRZYgniĘCIE: ŁUPY I STRATY

5. Straty

Gracze wzajemnie przypisują sobie straty, a następnie tracą mrówki.

Przegran: Za każde 2 mrówki (policzcie razem mrówki przegranych graczy) przypiszcie 1 stratę zwycięzcy.



Zwycięzca: Za każdą mrówkę przypisz po 1 stratę przegranym graczom zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara, licząc od zwycięzcy. Rozdziel straty tak równo, jak to możliwe.




ZASADY STRAT –

- **Samotny ocalały:** Zwycięzca nie może stracić swojej ostatniej mrówki w lokacji.
- Każdemu graczowi można przypisać maksymalnie tyle strat, aby usunął wszystkie swoje mrówki.
Przykładowo, graczowi, który ma 3 mrówki oraz Opancerzoną głowę (która zapobiega 1 stracie) można przypisać do 4 strat.

Po przypisaniu wszystkich strat, każdy gracz traci 1 wybraną mrówkę z lokacji, w której doszło do walki, za każdą przypisaną mu stratę.

6. Łupy

Gracze otrzymują łupy:

Kafle: Zwycięzca zdobywa  i może poruszyć 1 mrówkę na kafelu na jego pole kontroli, wypychając na obrzeża obecną tam mrówkę.

Wielki tunel: 1., 2. i 3. gracz zyskują odpowiednie łupy z kafelka nagrody.



Gracze zyskują łupy nawet wtedy, gdy stracą wszystkie swoje mrówki.

PO WALCE

7. Porządkowanie

Gracze po kolei, zaczynając od zwycięzcy i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, poruszają **wszystkie** swoje mrówki na obrzeżach danego kafela na jego puste pola zbiorów. Zresetuj tor siły do 0. Odrzuć wszystkie karty zagrane w czasie walki.

WALKA ZE SKOLOPENDRĄ

Jeżeli na kafłu jest skolopendra i jakiegokolwiek mrówki, jest on sporny. Walka ze skolopendrą odbywa się według zasad walki mrówek, z poniższymi zmianami:

1. Wskazanie obrońcy


Skolopendry walczą pojedynczo z każdym graczem na kafłu, zaczynając od tego, który ma tam **najwięcej mrówek**. *Remisy rozpatruje się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od kontrolującego dany kafel lub aktywnego gracza, jeżeli nikt nie zasiedla pola kontroli.*


Gracz walczący ze skolopendrą jest obrońcą.

2. Określenie siły

Startową siłę skolopendry wskazuje tor rozmiaru skolopendry. Na początku walki umieść na odpowiednim polu toru siły znacznik siły skolopendry.

3. Zaciekłość

Po kroku zaciekłości gracza, dobierz i odkryj kartę z talii mrówek i przesunź znacznik siły skolopendry o wartość  wskazaną na tej karcie.



Nieprzewidywalny wróg: Jeżeli którakolwiek dobrana karta ma  (1 zaciekłości), podnieś siłę skolopendry na torze o 1, a następnie dobierz i rozpatrz kolejną kartę.



4. Rezultat

Gracz wygrywa, jeżeli jego siła jest większa lub równa od siły skolopendry.

Przykład walki mrówek na kafłu

SPORNY KAFEL – Brzeg kałuży jest sporny (są na nim mrówki kilku graczy i mrówki są tam na obrzeżach).

- 1 WSKAZANIE OBROŃCY** – **NIEBIESKI** jest obrońcą, ponieważ zasiedla pole kontroli.
 - 2 OKREŚLENIE SIŁY** – **CZERWONY** z 3 mrówkami i 1 głową ma 4 siły. **NIEBIESKI** – 4 siły (4 mrówki i żadnej głowy). Każdy z nich oznacza swoją siłę na torze siły.
 - 3 ZACIEKŁOŚĆ** – **CZERWONY** nie jest obrońcą, więc musi jako pierwszy zdecydować czy chce zagrać kartę dla zaciekłości. Postanawia tak zrobić i umieszcza zakrytą kartę przed sobą. Po nim decyduje **NIEBIESKI**, który również zagrywa kartę.
- ODKRYCIE ZACIEKŁOŚCI** – **CZERWONY** odkrywa swoją kartę z 3 . Po nim robi to **NIEBIESKI** – jego karta ma 2 .

- 4 REZULTAT** – łączna siła **NIEBIESKIEGO** wynosi 6, zaś **CZERWONEGO** – 7, i to on wygrywa.
- 5 STRATY** – **NIEBIESKI** przegrał, więc swoimi 4 mrówkami zadaje 2 straty **CZERWONEMU**. **CZERWONY** jako zwycięzca zadaje swoimi 3 mrówkami 3 straty **NIEBIESKIEMU**. **CZERWONY** postanawia stracić 1 mrówkę na obrzeżach i 1 z pola zbiorów z dwiema larwami. **NIEBIESKI** traci 3 mrówki na obrzeżach.
- 6 ŁUPY** – **CZERWONY** zyskuje  i porusza swoją mrówkę na pole kontroli, wypychając stamtąd na obrzeża niebieską mrówkę.
- 7 PORZĄDKOWANIE** – Jedno z pól jest puste, więc **NIEBIESKA** mrówka na nie wchodzi. **CZERWONY** zyskuje dodatkowy  dzięki swojej Głowie pułapkowej, ponieważ zagrał kartę dla zaciekłości.



5. Straty

Wygrana gracza: Usuń skolopendrę i otrzymaj straty równe połowie liczby twoich mrówek na tym kaflu (zaokrąglone w górę).

Wygrana skolopendry: Otrzymaj straty równie liczbie wszystkich twoich mrówek na tym kaflu.

Tym stratom nie można zapobiec.

6. Łupy

W przypadku wygranej gracza, zyskuje on nagrodę wskazaną na torze rozmiaru skolopendry i może poruszyć 1 mrówkę na pole kontroli, wypychając na obrzeża obecną tam mrówkę.

7. Porządkowanie

- Odrzuć wszystkie karty dobrane przez skolopendrę.
- Jeżeli wygrała skolopendra, a na kaflu nadal są mrówki, dochodzi do kolejnej walki.
- Jeżeli pokonano skolopendrę, a kafel nadal jest sporny, obecne na nim mrówki będą walczyć.

Tor rozmiaru skolopendry

Tor rozmiaru skolopendry wskazuje podstawową siłę każdej skolopendry na łące oraz premie za jej pokonanie.

- 1 Wartość siły widnieje po lewej stronie znacznika.
- 2 Zawsze gdy umieszczany jest kafel z symbolem skolopendry (🐜), należy poruszyć znacznik o 1 pole w dół. *Inne efekty również mogą to spowodować.*
- 3 Kiedy znacznik przesunie się do nowej sekcji, łupy za pokonywanie skolopendr stają się cenniejsze. Otrzymujesz tylko te z górnej części sekcji ze znacznikiem.



Przykład walki ze skolopendrą

- 1 Na kaflu Kory jest skolopendra oraz mrówki, więc jest on sporny.
- 2 **CZERWONY** ma na kaflu więcej mrówek, niż **ŻÓŁTY**, więc jako pierwszy będzie walczył ze skolopendrą. Jego siła wynosi 4.
- 3 Rozmiar skolopendry to 2, więc znacznik siły skolopendry zostaje umieszczony na polu 2 toru siły.
- 4 **CZERWONY** zagrywa kartę, dodając 2 🐜 do swojej siły (ma jej teraz 6).
- 5 Skolopendra dobiera i odkrywa wierzchnią kartę z talii, dodając 1 🐜 do swojej siły na torze siły. Ponieważ dobrała kartę z tylko 1 🐜, dobiera kolejną.
- 6 Druga dobrana karta ma aż 4 🐜, więc łączna siła skolopendry to 7. Wygrywa ona walkę, a **CZERWONY** traci wszystkie swoje mrówki.



- 1 **ŻÓŁTY** porusza z obrzeży 2 swoje mrówki na puste pola zbiorów i musi teraz stoczyć walkę ze skolopendrą.
- 2 Siła skolopendry zostaje zresetowana do 2.
- 3 **ŻÓŁTY** zagrywa kartę z 4 🐜, ma więc łącznie 7 siły.
- 4 Skolopendra dobiera kartę z 3 🐜, więc ma łącznie 5 siły.
- 5 Żółty wygrywa, skolopendra zostaje pokonana, a jej znacznik wraca do puli. **ŻÓŁTY** traci połowę swoich mrówek (zaokrąglając w górę), więc traci ich 2. W oparciu o położenie znacznika rozmiaru skolopendry **ŻÓŁTY** zyskuje 1 jedzenie oraz 1 🍪.






FAZA KRÓLOWEJ


Podczas fazy królowej zbierasz zasoby, karmisz mrówki i dokonujesz wyboru królowej.

Zbiory

Zyskaj zasoby z pól zbiorów, które zasiedlają twoje mrówki.

-  Umieść 1 jedzenie w swojej spiżarni.
-  Umieść 1 lub 2 larwy (zgodnie ze wskazaniem pola) w twojej komorze larwalnej.

 Dobierz kartę.

 Przesuń swój znacznik punktacji o 1 pole.


Aby uniknąć pomyłki, zalecamy zliczanie każdego rodzaju zasobu osobno.

Karmienie mrówek

Wszystkie mrówki na łące muszą jeść, aby żyć. Larwy nie muszą jeść. Każdym znacznikiem jedzenia możesz nakarmić maksymalnie 4 mrówki + 1 dodatkową za każdą ewolucję odwłoka, którą posiadasz.

Jeżeli masz 1 ewolucję odwłoka, możesz nakarmić do 5 mrówek przy pomocy 1 jedzenia, do 10 mrówek 2. sztukami jedzenia itd.

Możesz zdecydować, że nie nakarmisz dowolnej liczby swoich mrówek, ale tracisz wszystkie nienakarmione mrówki (wracają do twojej puli jaj).

Głód: Jeżeli nie zdołasz nakarmić dowolnej liczby swoich mrówek, stracisz  (łącznie, nie za mrówkę!).

Dodatkowo, jeżeli nie uda ci się nakarmić wszystkich swoich mrówek podczas jesieni, stracisz szansę zyskania nagrody końcowej.

Wybór królowej

Po wykarmieniu mrówek decydujesz czy twoja królowa wytworzy jedzenie, larwy, czy kombinację obu wymienionych, aby przygotować kolonię na kolejną rundę.

Każdy gracz wybiera **dwukrotnie** czy zyskuje 1 jedzenie, czy 3 larwy.


W ostatniej rundzie nie ma wyboru królowej.

W razie potrzeby rozpatrujcie wybór królowej, zaczynając od aktywnego gracza i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

UŚPIENIE

Podczas uśpienia zdobywasz punkty i przygotowujesz planszę na kolejną rundę.

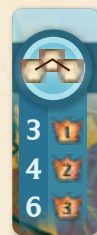
Punkty za kafle wewnętrznej łąki

Zyskaj  za każdy kafel wewnętrznej łąki, który kontrolujesz. Wszystkie kafle, które sąsiadują z Wielkim tunelem, są częścią wewnętrznej łąki. Nie muszą być z nim **połączone**.



Punkty za cele kolonii

Możesz zyskać po 1-3 punktów za spełnianie warunków poszczególnych kart celu kolonii, które masz w grze. Liczba zyskiwanych punktów zależy od stopnia realizacji każdego celu (patrz str. 12).



Przygotowanie do kolejnej rundy

Jeżeli to ostatnia runda, gra dobiega końca. W przeciwnym razie porusz znacznik rundy o 1 pole w prawo i przygotuj kolejną według poniższych kroków:

1. Odłóż kafelek odpoczynku wielkiego obrońcy poniżej toru siły.
2. Odrzuć pozostałe kafelki odpoczynku na odkryty stos odrzuconych kafelek. Odkryj i umieść pod torem siły po 1 nowym kafelek odpoczynku na gracza
Jeśli wszystkie kafelki odpoczynku zostały użyte, potasuj odrzucone kafelki odpoczynku i utwórz nowy stos.
3. Odrzuć obecny kafelek nagród. Odkryj wierzchni kafelek nagród i umieść odkryty na środku Wielkiego tunelu.
4. Rozpoczyna się kolejna faza robotnicy.

Gracz, który na końcu minionej fazy robotnicy otrzymał znacznik aktywnego gracza, jako pierwszy rozgrywa swoją turę.

Faza królowej

Zbiory

CZERWONY zbiera 2 jedzenia, 3 larwy, 1 kartę oraz **1**.

NIEBIESKI zbiera 1 jedzenie, 2 larwy oraz **1**.

CZARNY zbiera 2 jedzenia oraz 5 larw.

Karmienie mrówek

6 mrówek **CZERWONEGO** musi zjeść 2 jedzenia.

4 mrówki **NIEBIESKIEGO** muszą zjeść 1 jedzenie.

CZARNY ma 9 mrówek, więc standardowo musiałyby zjeść 3 jedzenia. **CZARNY** ma jednak w grze 1 ewolucję odwłoka, więc każdym jedzeniem nakarmi 1 dodatkową mrówkę. Dzięki temu mrówki **CZARNEGO** muszą zjeść tylko 2 jedzenia.

Wybór królowej

Każdy gracz wybiera dwukrotnie czy zyskuje 1 jedzenie, czy 3 larwy.

NIEBIESKI zyskuje 2 jedzenia, **CZERWONY** 6 larw, a **CZARNY** wybiera 1 jedzenie i 3 larwy.

Uśpienie

Punkty za wewnętrzną łąkę

CZERWONY kontroluje Suchą ścieżkę oraz Glebę i zyskuje **2**. Kontroluje również Korę, ale ponieważ nie sąsiaduje ona z Wielkim tunelem, to nie otrzymuje on za nią punktu.

CZARNY kontroluje Wysokie piaski oraz Brzeg kałuży i zyskuje **2**.

NIEBIESKI kontroluje Gliniaste tunele i zyskuje **1**.

Punkty za cele kolonii

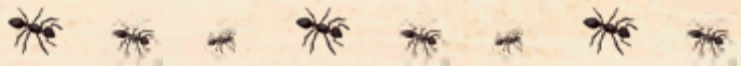
CZERWONY zyskuje **1** za spełnienie górnego warunku Rozległego tunelu, ponieważ kontroluje 3 kafle połączone jednym tunelem (Gleba, Kora oraz Sucha ścieżka).





Karta czerwonego



KONIEC GRY I ZWYCIĘSTWO



Po ostatniej rundzie określ, kto zdobył poszczególne nagrody końcowe i ogłoś zwycięzcę!

NAGRODY KOŃCOWE – Porównaj liczbę posiadanych zasobów. Każda nagroda zapewnia  graczowi, który ją zdobędzie. W przypadku remisu remisujący gracze zyskują po .

Gracze, którzy podczas jesieni nie zdołają wykarmić wszystkich swoich mrówek, tracą szansę na uzyskanie nagród końcowych. Gdyby mieliby jakąś zdobyć, przypada ona kolejnemu graczowi, który ma najwięcej danego zasobu.

Nagroda trafia do gracza, który ma:



NAJLICZNIEJSZE POTOMSTWO – Najwięcej larw.



NAJOBITSZE ZAPASY – Najwięcej jedzenia.



NAJWIĘKSZY POTENCJAŁ – Najwięcej kart na ręce.

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów!

W przypadku remisu, wygrywa ten z remisujących graczy, który ma więcej mrówek na łące. Jeżeli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem!



ROZGRYWKA DLA 2 GRACZY

Rozgrzywka 2-osobowa w *Marsz Mrówek* wymaga wprowadzenia kilku dodatkowych zasad.

Dodatkowe przygotowanie gry

Po zakończeniu standardowego przygotowania gry, wykonaj poniższe, dodatkowe kroki:

1. Zaczynając od aktywnego gracza, każdy gracz bierze 2 losowe, nieużywane kafle startowe, wybiera 1 z nich i umieszcza, przyłączając go do Wielkiego tunelu. Niewybrane kafle odłóż do pudełka.
2. Każdy gracz umieszcza 3 mrówki na kafle, który właśnie umieścił.
3. Odłóż na bok mrówki i znacznik siły w nieużywanym kolorze – to Stara gwardia.

Faza robotnicy

Na początku fazy robotnicy odkryj 1 dodatkowy kafelek odpoczynku. W każdej rundzie będą dostępne 3 kafelki: kafelek wielkiego obrońcy (zawsze) oraz 2 dodatkowe kafelki.

Walka w Wielkim tunelu

Na początku każdej fazy żołnierza umieść w Wielkim tunelu mrówki Starej gwardii w liczbie odpowiadającej obecnej rundzie.

Stara gwardia reprezentuje niedobitki prastarej kolonii, która onegdaj zamieszkiwała Wielki tunel. Tych mrówek nie można poruszać ani w jakikolwiek sposób na nie wpływać.

Stara gwardia bierze udział w walce w Wielkim tunelu tak, jakby była graczem. Po tym, jak obaj gracze zdecydują czy chcą zagrać kartę dla zaciekłości, Stara gwardia odrzuca wierzchnią kartę z talii i dodaje jej zaciekłość do swojej siły.

Gracze zawsze wygrywają remisy ze Starą gwardią.

Stara gwardia zadaje i ponosi straty jak zwykły gracz (usadowiony po lewej od obrońcy).

Stara gwardia „zyskuje łup” z Wielkiego tunelu, jeżeli zdobędzie 1. lub 2. miejsce (fizycznie nie zyskuje żadnych zasobów, ale blokuje graczom tę możliwość).



Zalecamy, aby przeprowadzić kilka pierwszy rozgrywek bez wykorzystywania trybów zaawansowanych.

EPICKA ROZGRYWKA

Epicka rozgrywka w *Marsz Mrówek* trwa 5 rund, zamiast 4. Przebiega ona według standardowych zasad z drobnymi zmianami.

Ten tryb wydłuża rozgrywkę o ok. 10 minut na gracza. Dodatkowo dzięki 1 rundzie więcej, kolonie mogą rozwinąć się w bardziej złożone struktury.

Gracze powinni dobrze znać grę podstawową, zasady jej ekonomii, karmienia mrówek i punktowania.

- Podczas przygotowania gry odwróć tor punktacji na stronę z 5 rundami i dołóż na spód stosu kafelków nagród 1 dodatkowy kafelek „III+”.
- W rundzie 4 i 5 każde jedzenie wykarmia maksymalnie 3 mrówki, a nie 4 (przed uwzględnieniem premii za ewolucje odwłoka).



STAROŻYTNE GATUNKI

Starożytne gatunki to tryb zaawansowany, w którym rozpoczniesz grę z unikatowymi zdolnościami, utrudnieniami i warunkami punktowania. Każdy z gatunków zachęca do odmiennego stylu gry i wynagradza za efektywne wykorzystanie jego mocnych stron.

Ten tryb wydłuża rozgrywkę o ok. 10-15 minut na gracza. Zwiększa również złożoność, nieprzewidywalność oraz wahania sił podczas gry.

Gracze powinni doskonale znać grę podstawową, przebieg rundy i zarządzanie zasobami, aby właściwie wykorzystać potencjał starożytnych gatunków.

Przygotowanie gry

Rozdaj każdemu graczowi losowy arkusz gniazda. Każdy gracz pokieruje starożytnym gatunkiem, znajdującym się na odwrocie jego arkusza.

Rozgrywka

Podstawowe zasady pozostają bez zmian. Na każdym starożytnym gatunku opisano nowe zasady, które go dotyczą.

UNIKATOWE AKCJE – Każdy starożytny gatunek ma unikatową akcję, której gracz nim kierujący może użyć **1 raz na fazę robotnicy**. Akcje te zapewniają **globalne reakcje**, a więc takie, z których mogą skorzystać wszyscy pozostali gracze, a nie tylko sąsiedni.


Na początku każdej fazy robotnicy umieść swój znacznik siły na okrągłym polu swojej unikatowej akcji, aby pamiętać czy już jej użyłeś. Odłóż znacznik na tor siły po tym, jak z niej skorzystasz lub na początku fazy żołnierza.


CECHY – Cechy to dodatkowe zdolności lub utrudnienia, które posiada dany gatunek. Każdy gatunek ma swoje utrudnienia, a niektóre mają specjalne sposoby punktowania w fazie uśpienia.

Klaryfikacje unikatowych akcji

Opiekunowie jaj

Reakcja: Wybierz jedną z zagrywanych kart ewolucji i zyskaj tyle larw, ile wynosi jej koszt. Jeżeli w ramach reakcji nie zostaną zagrane ewolucje, nie otrzymujesz żadnej larwy.

Jeżeli zdolność pozwala ci zagrać więcej niż 1 kartę dla zaciekłości, tracisz  za każdą z nich.

Nie tracisz  za zagrywanie kart dla zaciekłości w walkach w Wielkim tunelu.

Badacze horyzontów

Na potrzeby kart i innych efektów **ekspansja** liczy się jako pojedyncza akcja eksploracji. Zdolności, które aktywują się po eksploracji (np. z tułowia zbieracza lub zapylacza) działają tylko na jednym z eksplorowanych kafli. Jeżeli umieścisz oba, to muszą być połączone z tym samym kaflem i musisz poruszyć na każdy z nich po co najmniej 1 mrówce.

Wizjonerska królowa

Możesz mieć w grze dowolną liczbę kart celów kolonii, ale gdy masz ich co najmniej 2, możesz dodawać kolejne tylko przy pomocy swojej unikatowej akcji. Jeżeli zagrasz kartę celu kolonii w jakikolwiek inny sposób, musisz zastąpić ją jedną z już posiadanych.

Dodatkowy koszt każdej kolejnej ewolucji danego segmentu to zawsze 1 mrówka lub 1 larwa, niezależnie od kosztu zagrywanej karty.

Tancerze chaosu

Przed rozpatrzeniem karty musisz najpierw wykonać kroki.



KARTY I KAFLI

Karty wydarzeń

ATAK Z ZASKOCZENIA – W rundzie 1. ta karta nie wywoła walki na kaflu. Walka odbywa się tak samo, jak w fazie żołnierza, a po jej rozpatrzeniu kontynuowana jest faza robotnicy. Jeżeli na kaflu jest skolopendra, walka trwa do momentu jej pokonania. Następnie, jeżeli kafel nadal jest sporny, należy rozpatrzyć 1 walkę mrówek.

KU NIEZNAEMU – Na każdym kaflu może być maksymalnie 1 dziura robaka i maksymalnie 1 skolopendra.

LOT GODOWY – Możesz wybrać mrówkę dowolnego gracza (w tym własną) i zamienić z mrówką dowolnego innego gracza.

RADIACJA ADAPTACYJNA – Jeżeli ta karta sprawi, że stracisz, a następnie ponownie ukończysz ciało mrówki, to nie tracisz ani nie zyskujesz przez to punktów.

Karty ewolucji


GŁOWA AMAZONKI – Zyskujesz larwę, nawet jeżeli żaden z przeciwników nie ma larwy, którą mógłby stracić.

ODWŁOK ZDRAJCY / ZDRADZIECKA GŁOWA – Zamiast walczyć ze skolopendrą na kaflu, na którym jesteś, możesz stracić z niego 1 mrówkę. Jeżeli tak zrobisz, pozostali gracze nadal muszą walczyć ze skolopendrą.

OGNISTA GŁOWA – Musisz zdecydować czy używasz tej zdolności natychmiast po zagranie swojej standardowej karty dla zaciekości.

OPANCERZONA GŁOWA – Nie zapobiegnie ona stracie twojej ostatniej mrówki na kaflu, o ile przypisano ci wystarczająco dużo strat. Nie zapobiegnie ona stracie wszystkich twoich mrówek, kiedy przegrasz ze skolopendrą.

SKRZYDLATY TUŁÓW – Ta zdolność nie pozwala poruszyć larw na kafel, którego nie zasiedlasz, ani umieścić eksplorowanego kafla, nie łącząc go wlotem tunelu.

STRZELAJĄCA GŁOWA – Gracz, którego mrówki są usuwane decyduje, które z nich usunie. Jeżeli efekt tej karty sprawi, że kafel przestanie być sporny, nie dojdzie na nim do walki. Nie możesz usunąć mniej mrówek, niż wskazuje , nawet gdybyś musiał przez to usuwać własne. Można użyć w rundzie 1.

TUŁÓW BUNTOWNIKA – Skolopendra nie może zakończyć ruchu na Wielkim tunelu ani na kaflu z inną skolopendrą.

TUŁÓW KOPACZA – Nie możesz umieścić eksplorowanego kafla, nie łącząc go wlotem tunelu. Ponieważ zawsze zasiedlasz kaflę z dziurą robaka, możesz poruszyć larwę bezpośrednio na taki kafel przy pomocy 1 kroku lub reakcji z akcji eksploracji.

TUŁÓW PASOŻYTA – Jeżeli co najmniej 2 przeciwników ma tyle samo larw, kradniesz po 1 od każdego z nich.

Kradzież oznacza, że przeciwnik traci 1 larwę, a ty ją zyskujesz.

TUŁÓW PRZĄDKI – Nie można obniżyć kosztu kart do 0.

TUŁÓW TKACZA – Przeciwnicy nie mogą używać akcji ani efektów kart do poruszania mrówek z kafla, które kontrolujesz (w tym efektów, które miałyby poruszyć twoje mrówki albo zamienić jakieś mrówki miejscami). Mogą jednak użyć mrówek na tych kaflach do opłacenia kosztów kart.

TUŁÓW WĘDROWCY – Nie podwaja reakcji z marszu podczas rozpatrywania dodatkowych reakcji tułowia.

TUŁÓW ZWIADOWCY – Nie musisz pokazywać niewybranego kafla innym graczom.

WOJSKOWA GŁOWA – Możesz poruszyć 1 larwę z komory larwalnej lub 1 mrówkę z sąsiedniej lokacji do tej, w której odbywa się obecnie walka.

Karty celu kolonii

ROZLEGŁY TUNEL – „Kaflę połączone jednym tunelem” to grupa kafla, po których mrówka może przejść, przechodząc przez każdy tylko raz.

ŚLEPI WŁADCY – Na kaflu może być tylko 1 dziura robaka.

Kaflę poza łąką

GNIAZDO SKOLOPENDR – Na każdym kaflu może być maksymalnie 1 skolopendra. Jeżeli na każdym sąsiednim kaflu już jest skolopendra, nie umieszczaj kolejnej skolopendry.

JAMA MRÓWKOLWA – Odrzucaj karty tylko za zasiedlone pola, a nie za łączną liczbę mrówek na kaflu.

PUSTE LEŻE PAJĄKA – Gracz, który umieścił ten kafel, może zdecydować, że nie zagra żadnej z odkrytych kart.



ZASADY OGÓLNE

AKTYWNY GRACZ – Posiadacz znacznika aktywnego gracza.

DZIURY ROBAKA – Lokacja ze znacznikiem dziury robaka. Mrówki za pomocą 1 kroku mogą poruszyć się z kafla z dziurą na inny kafel z dziurą. Mrówki nie mogą użyć dziury robaka do eksploracji.

KAFELEK ODPOCZYNKU WIELKIEGO OBRÓŃCY – Ten kafelek jest dostępny w każdej rundzie. Jego posiadacz jest obrońcą w walce w Wielkim tunelu, nawet jeżeli nie bierze w niej bezpośredniego udziału. Remisy są rozstrzygane, zaczynając od tego gracza i zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaś karty zaciekłości zagrywają gracze, zaczynając od tego po lewej od wielkiego obrońcy.

KAFEL Z DZIURĄ – Kafel na którym znajduje się znacznik dziury robaka jest czasem nazywany kaflem z dziurą.

KAFEL ZEWNĘTRZNEJ ŁĄKI – Kafel, który nie sąsiaduje z Wielkim tunelem.

KOLEJNOŚĆ GRACZY – Kolejność rozgrywania tur. Zaczyna aktywny gracz, a po nim grają pozostali zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (chyba że jakiś efekt stanowi inaczej).

KONFLIKT ZAGRAŃ – W razie potrzeby stosujcie kolejność według ruchu wskazówek zegara, chyba że jakiś efekt stanowi inaczej.

LOKACJA – Każdy kafel oraz Wielki tunel.

ŁĄKA – Wielki tunel wraz ze wszystkimi dołożonymi kaflami.

NADMIAROWE STRATY – Po przydzieleniu wszystkich strat, wszelkie nadmiarowe nie mają żadnego efektu.

OBREŻA – Dowolne miejsce na kaflu, które nie jest polem zbiorów. Jeżeli wszystkie pola zbiorów na kaflu są zajęte, wchodzące do niego mrówki są umieszczane na obrzeżach. Mrówki na obrzeżach kafla automatycznie zasiedlają pola zbiorów, które się zwalniają, natychmiast po rozpatrzeniu bieżącej akcji lub reakcji.

POLE KONTROLI – Pole na kaflu, które daje właścicielowi zasiedlającej go mrówki kontrolę nad nim, pozwala wygrywać remisy w walce i zapewnia 1 punkt podczas uśpienia, jeżeli kafel sąsiaduje z Wielkim tunelem.

REAKCJE – Gracze wykonują reakcje tylko z akcji, którą wykonał w swojej turze ich sąsiedni gracz. Graczom nie przysługują reakcje do efektów z kart i innych zdolności, które naśladują akcje.

RUCH LARWĄ – Kiedy larwa poruszy się na łąkę, staje się mrówką. Kiedy wykonujesz kroki, możesz poruszyć larwę bezpośrednio na dowolny kafel, który zasiedlasz, lub do Wielkiego tunelu.

RĘKA – Karty gracza. Nie ma limitu kart na ręce. Liczba posiadanych kart jest jawną informacją.

SKOLOPENDRY – W dowolnym momencie na kaflu może być jednocześnie tylko 1 skolopendra. Nie można umieszczać skolopendr w Wielkim tunelu.

SPORNY KAFEL – Jeżeli na kaflu znajdują się mrówki co najmniej 2 graczy oraz mrówki są na obrzeżach, jest on sporny. Jeżeli na jednym kaflu jest skolopendra oraz mrówki – jest on sporny. Jeżeli kafel jest sporny podczas fazy żołnierza, dojdzie na nim do walki.

STRAĆ MRÓWKI – Usuń swoje mrówki z łąki. Kiedy masz stracić mrówki w wyniku efektu karty lub strat w walce, wybierasz, które usuniesz.

WALKA NA KAFLU – Walka, która ma miejsce na kaflu (w odróżnieniu od walki w Wielkim tunelu, która nie jest walką na kaflu).

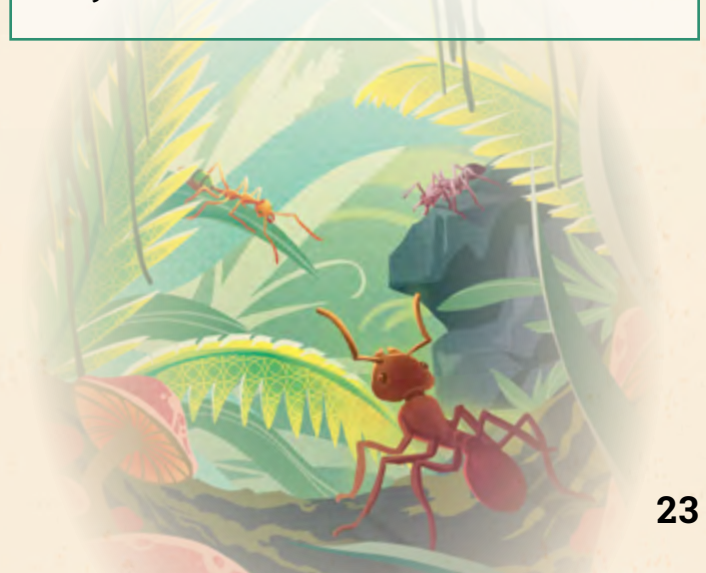
WIELKI TUNEL – Centralna lokacja na łące. Zawsze możesz poruszyć larwę do Wielkiego tunelu. Jeżeli w fazie żołnierza będą tu obecne mrówki co najmniej 2 graczy, dojdzie do walki. Wielki tunel nie jest kaflem.

WSPÓŁDZIELONY KAFEL – Kafel, który zasiedla co najmniej 2 graczy.

ZASIEDLENIE – Kafel zasiedla każdy gracz, który ma co najmniej 1 mrówkę na jego polu zbiorów.

Naukowe nazwy kart

Naukowe nazwy na kartach ewolucji obejmują prawdziwy rodzaj i fikcyjny gatunek. Zdolności i cechy każdego rodzaju mrówek wykorzystano jako inspirację dla tych kart.



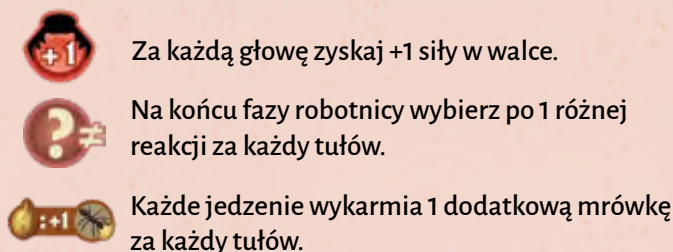
SPIS SYMBOLI



Symbole na kafłach



Premie segmentów

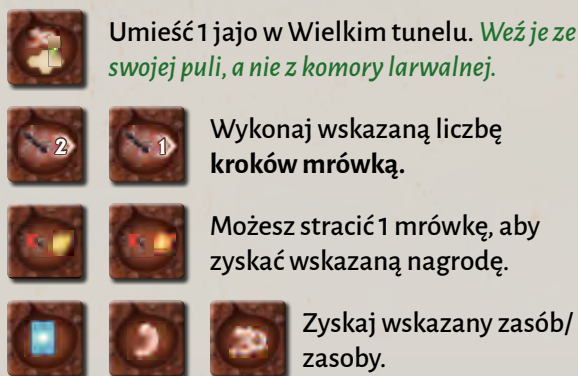


Akcje fazy robotnicy

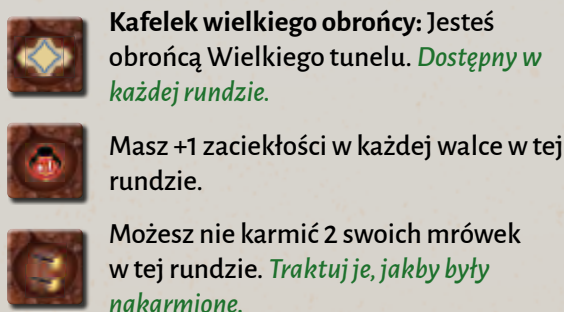


Kafle odpoczynku

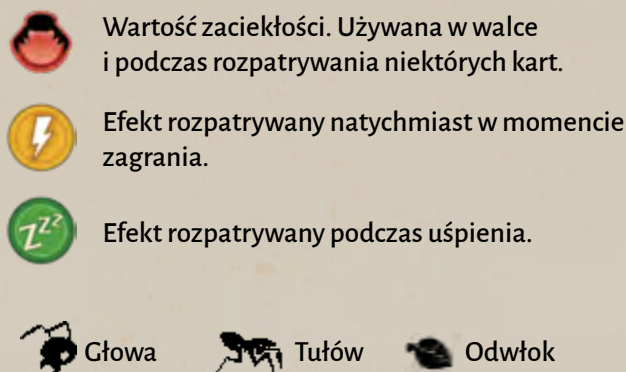
Natychmiastowe efekty



Inne efekty



Symbole na kartach



Zasady Wielkiego tunelu

- Wielki tunel nie jest kaflem.
- Podczas uśpienia kafle sąsiadujące z Wielkim tunelem zapewniają kontrolującym je graczom.
- Kiedy poruszasz larwę, zawsze możesz ją poruszyć do Wielkiego tunelu.