

A game by Yoann Lévê - Artwork: Arnaud Demaegd

Zasady gry

W królestwie Myrmes, od wieków toczone są walki o dominację wśród mrówek.

Aby raz na zawsze zakończyć wojnę, królewscy konsulowie oznajmili iż ostateczna bitwa pomiędzy koloniami zadecyduje o końcowym zwycięstwie. Wysyłajcie swoich żołnierzy i robotników aby atakowali pozostałe kolonie w królestwie. Zapełniajcie magazyny, polujcie na zdobycze i mądrze rozsiewajcie feromony, aby zdobywać teren.

Najważniejsze jednak abyście nie zapomnieli o przygotowaniu się do zimy!

Zawartość pudełka



Plansza główna



3 kości pór roku: zielona = wiosna,
żółta = lato i czerwona = jesień



8 płytek farm mszyc / oczyszczalni



8 płytek pod-kolonii



4 znaczniki punktacji



20 płytek celu



1 znacznik pierwszego gracza



18 żetonów zdobyczy



1 znacznik roku



30
kosteczek
larw

30
kosteczek
jedzenia

30
kosteczek
ziemi

30
kosteczek
kamienia

Komponenty graczy:



1 plansza indywidualna



8 mrówek pracowników / żołnierzy



4 znaczniki wyjścia z tunelu



1 dysk (oznaczenia poziomu kolonii)



8 drewnianych robotnic



1 kosteczka wydarzenia

4 kosteczki do oznaczania własności płytek specjalnych



17 płytek feromonów

Cel gry

Każdy gracz dowodzi kolonią mrówek ze świata Myrmes, walczących o ustalenie panowania nad królestwem.

W trakcie rozgrywki, gracze będą zdobywać punkty poprzez umieszczanie płytek feromonów, polowanie na inne owady, karmienie królowej i wypełnianie celów. Na końcu gry, gracz z największą ilością punktów zostanie zwycięzcą.

Przygotowanie

(4 graczy)

Uwaga: zmiany dotyczące przygotowania rozgrywki w zależności od liczby graczy znajdują się na stronie 11.

- Planszę główną należy umieścić na środku stołu.
- Kosteczki zasobów, larw i specjalne płytki kładzione są obok planszy.
- Znacznik roku umieszczany jest na polu oznaczającym pierwszy rok gry.
- Kości pór roku zostają rzucone, a następnie umieszczone na odpowiadających im polach na torze pór roku.
- Żetony zdobyczy są umieszczane na odpowiednich polach na planszy w sposób losowy.
- Następnie losowo wybieracie po 2 płytki celów z poziomu 1, 2 i 3 i umieścicie je na odpowiednich polach na planszy.
- Każdy gracz wybiera kolor i otrzymuje: 1 planszę indywidualną, mrówki, ośmiokątne znaczniki (robotnice), dysk, kosteczki oraz feromony w wybranym kolorze, które umieszcza obok swojej planszy.
- Każdy gracz umieszcza 3 robotnice w poczekalni, 2 pracowników w pomieszczeniu pracowniczym i jedną larwę w wylęgarni.
- Znaczniki wyjścia z tunelu, oznaczające startowe pole wyjściowe każdego gracza, są umieszczane na odpowiednich polach startowych graczy na planszy głównej.
- Każdy gracz umieszcza swój dysk na poziomie 0 kolonii, a znacznik punktowy na startowym polu toru punktacji (10 punktów).
- Kosteczka wydarzenia kładzona jest na torze wydarzenia na planszy indywidualnej, na polu odpowiadającym wydarzeniu, które zostało wylosowane przez kość aktualnej pory roku.
- Pozostałe elementy są umieszczane obok plansz indywidualnych.
- Najniższy gracz zostaje graczem startowym i otrzymuje znacznik pierwszego gracza. Można rozpocząć grę.

Podstawy gry

Rozgrywka w Myrmes toczy się przez 3 lata gry. Każdy rok podzielony jest na 4 pory roku. W trakcie 3 pierwszych pór, gracze będą rozgrywali normalne rundy, podczas gdy zima jest specjalną porą roku, w której należy korzystać ze swoich zapasów żywności.

Każdy gracz posiada planszę indywidualną, która reprezentuje kolonię mrówek. Jest ona podzielona na różne części:

- A) Tor wydarzeń, który pokazuje wydarzenia obowiązujące w aktualnej porze roku
- B) Wylęgarnia (i tor narodzin) gdzie przechowywane są larwy
- C) Poczekalnia, gdzie przechowuje się robotnice
- D) Koszary (i tor narodzin) gdzie przechowuje się żołnierzy
- E) Pomieszczenie pracownicze (i tor narodzin) gdzie przechowuje się pracowników
- F) Warsztat, gdzie robotnice nie uczestniczące w narodzinach będą mogły pracować
- G) Magazyn, gdzie przechowuje się kosteczki zasobów
- H) Kolonia podzielona na 4 poziomy. Na początku rozgrywki tylko poziom 0 (ten najwyższy) jest dostępny. Lewa kolumna kolonii składa się z pomieszczeń, do których można wysyłać pracowników. Prawa kolumna pokazuje jakie możliwości mają pracownicy wychodzący na zewnątrz.



Gracz rozpoczyna rozgrywkę z 3 robotnicami, 2 pracownikami, 1 larwą i wyjściem z tunelu, które reprezentuje miejsce wyjściowe w ogrodzie.

Główna plansza (patrz następna strona) jest podzielona na kilka obszarów:

A) Tor punktowy: pokazuje zdobycz punktową graczy w trakcie gry. Gracze zdobywają punkty przez umieszczanie feromonów, polowanie na zdobycze, usuwanie feromonów innych graczy i spełnianie celów.

B) Tory roku i pór roku: tor roku pokazuje aktualny rok oraz to, czego gracze będą potrzebowali kiedy nadejdzie zima. Tor pór roku składa się z 3 pór na kości. Na początku każdego roku rzuca się kości, które określają wydarzenia obowiązujące w nadchodzącym roku.

C) Ogród: pracownicy którzy opuszczają plansze indywidualne graczy wychodzą z tunelu. Następnie będą przemieszczać się po ogrodzie oraz mieli możliwość umieszczania feromonów (które dadzą im dostęp do kosteczek zasobów), usuwania pustych feromonów (aby zrobić miejsce), polowania na zdobycz (przez odrzucanie żołnierzy) oraz umieszczanie specjalnych płytek (ale tylko jeśli rozwinęli kolonię na odpowiedni poziom).

D) Warsztat: na tym obszarze robotnice umieszczone przez graczy w ich indywidualnych warsztatach będą mogły kopać nowe tunele, rozwijać kolonię, wychowywać nowe robotnice i spełniać cele.

E) Cele: w trakcie rozgrywki, 6 celów może zostać spełnionych poprzez odrzucanie odpowiednich elementów. Występują dwa cele poziomu 1, dwa poziomu 2 i dwa poziomu 3.



- A) Tor punktowy
- B) Tor pór roku
- C) Ogród
- D) Warsztat
- E) Pola na płytki celów
- F) Pozycje startowe dla 2/4 graczy
- G) Pozycje startowe dla 4 graczy
- H) Pozycje startowe dla 3 graczy
- I) Pole na znacznik zdobyczy
- J) Dostosowanie punktacji celów do ilości graczy
- K) Tabelka zdobyczy
- L) Tor roku



Ważne: w dowolnym momencie swojej tury, gracz może poświęcić larwy aby zdobyć kosteczki pożywienia. Za każdy zestaw 3 odrzuconych larw, gracz otrzymuje kosteczkę jedzenia, którą może umieścić w magazynie lub odrzucić w trakcie zimy (patrz dalej).

Zwykła pora roku (wiosna, lato, jesień) składa się z 6 faz:

1) Wydarzenie: w każdej porze roku wyniku rzutu kością w odpowiednim kolorze, określa wydarzenie. W trakcie tej fazy gracze mają możliwość modyfikowania wydarzenia przez odrzucanie kosteczek larw. Wydarzenia dają możliwość otrzymania specjalnych bonusów w trakcie danej pory roku.

2) Narodziny: każdy gracz będzie używał swoich robotnic aby dawały początek nowym mrówkom - larwom (służącym do modyfikowania wydarzeń, tworzenia nowych robotnic w fazie 5 i jako jedzenie w zimie), pracownikom (pracującym w fazie 3) oraz żołnierzom (używanych do polowania, napadania na feromony rywali i pilnowania jedzenia w zimie). Dodatkowo część robotnic może zostać wysłanych do warsztatu, który aktywuje się w fazie 5.

3) Pracownicy: każdy gracz używa swoich pracowników do pracy w kolonii lub na zewnątrz w ogrodzie. Pracownik pracujący w swojej kolonii zazwyczaj przyniesie jeden surowiec i będzie ponownie dostępny w następnej rundzie. Pracownik który wyjdzie do ogrodu zostanie automatycznie odrzucony po wykonaniu swoich akcji. W ogrodzie pracownik może użyć 3 punktów ruchu do:

- znalezienia zdobyczy, która następnie zostanie upolowana przez odrzucenie żołnierzy,
 - umieszczenia feromonu, który zostanie zapełniony kosteczkami surowców, a te z kolei będą później zbierane,
 - usuwania pustego feromonu, aby zrobić miejsce,
 - umieszczenia specjalnej płytki, takiej jak farma mszyc, która pozwala graczowi na zdobywanie pożywienia co rundę.
- 4) Zbiory: każdy gracz zabiera po 1 dowolnej kosteczce zasobu z każdej posiadanej płytki feromonu i kładzie je w magazynie.
- 5) Warsztat: każdy gracz użyje swoich robotnic umieszczonych w warsztacie w trakcie fazy 2. Robotnice pozwalają na:
- Kopanie nowych tuneli, co daje więcej opcji wychodzenia do ogrodu pracownikom.
 - Ulepszenie kolonii przez wydanie odpowiednich surowców, co daje dostęp do niższych poziomów.
 - Narodziny nowych robotnic, aby posiadać więcej opcji w fazie 2.
 - Spełnianie celów ustalonych przez królewskich konsuli, które dają punkty zwycięstwa.
- 6) Koniec rundy: każdy gracz aktualizuje swoje zasoby, a znacznik pierwszego gracza wędruje dalej.

W trakcie zimy, gracze muszą odrzucać kosteczki z jedzeniem lub stracą punkty. Jednakże żołnierze pilnują jedzenia i pozwalają na jego zachowanie.

Na końcu trzeciego roku, gracz z największą ilością punktów zostaje zwycięzcą.

Opis rozgrywki

Rozgrywka toczy się przez trzy lata gry, gdzie każdy rok składa się z czterech pór roku (wiosna, lato, jesień, zima). Trzy z tych pór roku to zwykłe rundy, a ostatnia (zima) jest fazą żywienia, w której gracze muszą wydawać jedzenie aby przetrwać zimę.

Runda gry

W trakcie wiosny, lata i jesieni gracze rozgrywają zwykłą rundę podzieloną na 6 faz.

1) Wydarzenie

Ta opcjonalna faza jest rozgrywana równocześnie przez wszystkich graczy. Używając posiadanych larw, gracze mogą modyfikować wydarzenie określone na początku roku. Każda wydana larwa pozwala na przesunięcie kosteczki wydarzenia w lewo lub prawo. Nie ma limitu ilości wydawanych larw. Po tym jak gracz wykona tę fazę, może przejść do fazy 2 nie czekając na pozostałych współgraczy.



Jeśli gracz wybierze wydarzenie +IPZ, wówczas za każdym razem gdy zapunktuje w trakcie tej rundy (na przykład umieszczając feromon, karmiąc królową czy wypełniając cel), otrzymuje dodatkowo 1 punkt.



Przykład: jest wiosna a wynik na kości pokazuje wydarzenie Żołnierz +1 (ponieważ na zielonej kości wypadła 5). Niebieski gracz pragnie zmienić wydarzenie na Pracownik +1. Wydaje więc 2 larwy i przemieszcza kosteczkę wydarzenia o dwa pola w prawo.

2) Narodziny

Faza ta jest rozgrywana równocześnie przez wszystkich graczy. Każdy gracz umieszcza swoje robotnice:

- Na torach narodzin aby dały początek nowym mrówkom,
- Lub w warsztacie aby mogły być użyte w trakcie fazy 5 (warsztat).

Gracze mogą rozdzielać swoje robotnice pomiędzy torami narodzin a warsztatem, wedle potrzeby. Nie muszą użyć wszystkich swoich robotnic (jednak zaleca się korzystanie ze wszystkich).

Tory narodzin: gracze mogą użyć robotnic aby dały początek trzem różnym rodzajom mrówek.

Larwy: gracz może użyć do 3 robotnic na tym torze. Pierwsza robotnica daje początek jednej larwie. Druga i trzecia robotnica dają początek 2 larwom każda.

Żołnierze: gracz może użyć do 3 robotnic na tym torze. Pierwsze dwie robotnice dają początek jednemu żołnierzowi. Trzecia robotnica daje początek kolejnemu żołnierzowi.

Pracownicy: gracz może użyć do 4 robotnic na tym torze. Dwie robotnice dają początek jednemu pracownikowi, a kolejne dwie drugiemu.

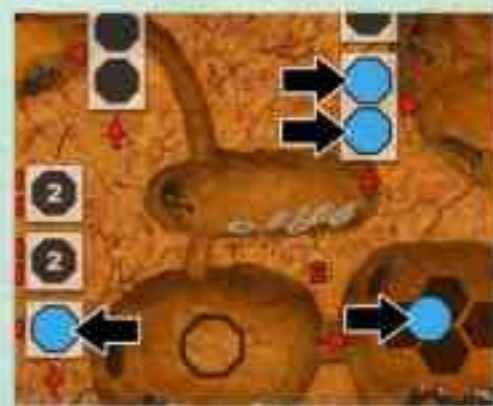


Jeśli gracz wybrał wydarzenie Larwa +2/Pracownik +1/Żołnierz +1, wówczas robotnice dają początek dodatkowym dwóm larwom/jednemu pracownikowi/jednemu żołnierzowi jeśli gracz użył wystarczającej ilości robotnic aby dać początek przynajmniej jednej mrówce odpowiedniego rodzaju. Dla przykładu: aby skorzystać z wydarzenia Larwa +2, gracz musi użyć przynajmniej jednej robotnicy na torze narodzin larw.

Jak tylko wszyscy gracze zakończą umieszczanie robotnic na torach narodzin (i ewentualnie w warsztacie), równocześnie przechodzą do narodzin mrówek. Powstałe w ten sposób mrówki zostają umieszczane w odpowiednich pomieszczeniach na planszach graczy.

Następnie rozgrywana jest faza 3.

Uwaga: w grze, żołnierze i pracownicy nie są zróżnicowani (nie miałyby to sensu gdyż żołnierze nigdy nie wychodzą do ogrodu). Każdy gracz posiada rezerwę 8 żołnierzy/pracowników. Limit ten nie może pod żadnym pozorem zostać przekroczony przez gracza. Oznacza to że gracz, który na przykład posiada 5 żołnierzy i 3 pracowników nie będzie w stanie otrzymać nowych mrówek, dopóki nie odrzuci części z nich (patrz dalej).



Przykład (kontynuacja): niebieski gracz posiada 4 robotnice. Umieszcza jedną w warsztacie, dwie na torze narodzin pracowników i jedną na torze narodzin larw. Kiedy wszyscy gracze zakończą umieszczanie swoich robotnic, przechodzą do narodzin mrówek. Niebieski otrzymuje jedną larwę, którą umieszcza w wylęgarni oraz dwóch pracowników (jednego dzięki robotnicom, a drugiego z wydarzenia Pracownik +1), których umieszcza w pomieszczeniu pracowniczym.

3) Pracownicy

Ta faza rozgrywana jest przez każdego gracza w kolejności, rozpoczynając od gracza startowego i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze, każdy gracz ma możliwość użycia jednego pracownika, do wysłania go na zewnątrz lub pracy w mrowisku. Gracze nie mogą pasować.

Uwaga: w zależności do wyboru dokonanego w fazie 2, możliwa jest sytuacja, w której jedni gracze będą posiadać więcej pracowników od innych. W takim przypadku będą oni mieli więcej ruchów w tej fazie od pozostałych.

a) Kolonia mrówek: gracz może zdecydować się na wysłanie pracownika do pracy w kolonii. Kolonia składa się z 4 poziomów, a na początku rozgrywki, tylko poziom 0 jest dostępny (patrz dalej). Na każdym poziomie może pracować jeden i tylko jeden pracownik. Aby wykonać tę akcję gracz po prostu kładzie swojego pracownika na polu, na którym chce aby pracował, po czym otrzymuje określony bonus, a tura przechodzi do następnego gracza. Użyty pracownik pozostaje na miejscu. Żaden inny pracownik nie może być użyty do pracy na tym poziomie w tej rundzie.



- Poziom 0 (porodówka):** gracz otrzymuje larwę, która natychmiastowo jest umieszczana w wylęgarni.
- Poziom I (spiżarnia):** gracz otrzymuje kosteczkę jedzenia i natychmiast umieszcza ją w swoim magazynie.
- Poziom II (kamieniolom):** gracz otrzymuje kosteczkę ziemi lub kamienia (jego wybór) którą natychmiast umieszcza w swoim magazynie.
- Poziom III (pomieszczenie królowej):** gracz wydaje 1 kosteczkę jedzenia z magazynu, aby nakarmić królową i natychmiastowo otrzymać 2 punkty.



Jeśli gracz wybrał wydarzenie Poziom +1, może wysłać jednego ze swoich pracowników do pracy na wyższym poziomie. Na przykład, jeśli gracz posiada kolonię na poziomie 0 (na początku gry), może wysłać pracownika do pracy w spiżarni (poziom 1), przy użyciu bonusu z tego wydarzenia.



Przykład: czerwony gracz decyduje się na użycie swojego pierwszego pracownika do pracy w kolonii. Umieszcza go więc w porodówce (jedyny poziom do którego ma dostęp), a następnie otrzymuje larwę, którą kładzie w wylęgarni. Czas na ruch następnego gracza.

b) Wymarsz: gracz może zdecydować się wysłanie pracownika na zewnątrz. Aby tego dokonać bierze pracownika i umieszcza go na wyjściu z tunelu w ogrodzie (na początku rozgrywki gracze posiadają tylko jedno wyjście z tunelu). Pracownicy którzy opuszczają mrowisko, już nigdy do niego nie powrócą, gdyż zostaną odrzuceni jak tylko umieszczą płytkę (z feromonem lub specjalną) lub na końcu swojego przemieszczenia się, jeśli gracz nie chce umieścić płytki. Pracownik posiada 3 punkty ruchu na zewnątrz kolonii i nie musi zużyć wszystkich. Używając ich może przemierzać otaczający go teren, co pozwoli mu na wykonywanie wielu akcji:

- Polowanie na zdobycz
- Umieszczenie feromonu
- Umieszczenie specjalnej płytki
- Usunięcie feromonu

Przemieszczanie: za 1 punkt ruchu, pracownik może przejść przez puste pole (bez feromonu) lub przekroczyć całą płytkę z feromonem (która uważana jest za pojedyncze puste pole). Pola z wodą nie mogą być przekraczane. Pola ze zdobyczą mogą być przekraczane tylko jeśli zostanie ona upolowana (patrz poniżej).



Jeśli gracz wybrał wydarzenie Ruch +3, wówczas każdy jego pracownik w tej rundzie posiada 6 punktów ruchu zamiast 3.

Płytki przeciwnika: pracownik może przekroczyć płytkę przeciwnika, jednakże akcja ta kosztuje żołnierza. Tak więc za każdą płytkę przeciwnika na którą wejdzie pracownik, gracz musi wydać żołnierza, który jest usuwany z koszar do rezerwy gracza.



Przykład: czerwony gracz decyduje się na wyjście pracownikiem do ogrodu. Za pierwszy punkt ruchu, mrówka wchodzi na pole A, za kolejny przekracza własny feromon B. Ostatni punkt ruchu pozwala na dotarcie na pole ze zdobyczą.

Połowanie: jeśli pracownik wchodzi na pole zawierające żeton zdobyczy, natychmiastowo daje znać żołnierzowi, iż owa zdobycz musi zostać upolowana (tak więc gracz nie może wejść na pole ze zdobyczą jeśli nie posiada odpowiedniej liczby żołnierzy, która pozwoli na jej upolowanie). Aby upolować zdobycz, gracz musi odrzucić określoną liczbę żołnierzy (patrz poniżej). Zwracani są oni de rezerwy ogólnej gracza. Następnie gracz bierze żeton zdobyczy i umieszcza obok swojej planszy, jak również otrzymuje punkty i kosteczki jedzenia, zgodnie z tym co upolował (jedzenie jest umieszczane w magazynie). Pracownik może po tym kontynuować przemieszczanie się, jeśli wciąż posiada jakieś punkty ruchu.



A) Biedronka: odrzuć 1 żołnierza. Warta 2 kosteczki jedzenia.

B) Termit: odrzuć 1 żołnierza. Wart 1 kosteczkę jedzenia i 2 punkty.

C) Pająk: odrzuć 2 żołnierzy. Wart 1 kosteczkę jedzenia i 4 punkty.

Przykład (kontynuacja): czerwony gracz odrzuca 1 żołnierza (z koszar) aby upolować termita. Otrzymuje 1 kosteczkę jedzenia i 2 punkty. Gracz umieszcza żeton zdobyczy obok swojej planszy. Pracownik nie posiada już punktów ruchu ale wciąż może umieścić płytkę.

Umieszczenie feromonu: jeśli pracownik znajduje się na pustym polu (bez żetonu zdobyczy, płytki feromonu czy specjalnej) gracz może zdecydować się na umieszczenie feromonu z rezerwy. Maksymalny rozmiar płytki feromonu zależy od poziomu kolonii:

Poziom 0



Poziom I



Poziom II



Poziom III



Gracz musi przestrzegać kilku zasad umieszczania płytki:

- Jedno z pól feromonu musi zakrywać pole na którym znajduje się pracownik,
- Feromon nie może zakrywać innej płytki, żetonu ani wychodzić poza obszar gry,
- Feromon nie może być umieszczony na polu z wodą.



Przykład (kontynuacja): czerwony gracz, którego poziom kolonii wynosi 1 decyduje się na umieszczenie feromonu o rozmiarze 3 aby zakończyć swą akcję. Umieszcza płytkę na polu z pracownikiem.

Po tym jak feromon zostanie umieszczony, gracz kładzie na nim kosteczki zasobów (jedzenie, ziemia, kamień) w zależności od tego, jakie pola zostały zakryte. Pola z grzybami są jałowe i nie przynoszą zasobów. Jeśli feromon daje punkty zwycięstwa (wszystkie feromony większe niż 2), gracz natychmiastowo otrzymuje punkty pokazane na nim. Następnie pracownik jest odrzucany do rezerwy i kolejny gracz wykonuje swoją turę.



Przykład (kontynuacja): czerwony gracz umieszcza 1 kosteczkę jedzenia i 1 ziemi na feromonie oraz otrzymuje 2 punkty zwycięstwa, po czym odrzuca pracownika.

Umieszczenie płytki specjalnej: jeśli pracownik znajduje się na pustym polu (bez żetonu zdobyczy, płytki feromonu czy specjalnej) gracz może zdecydować się na umieszczenie płytki specjalnej. Rodzaj płytki zależy od poziomu jego kolonii:



Poziom II



A) Farma mszyc
B) Oczyszczalnia
C) Pod-kolonia

Zasady umieszczania płytek specjalnych są takie same jak feromonów. Jednakże aby wybudować płytkę specjalną należy wydać odpowiednie surowce:

- **Farma mszyc:** jedna kosteczka kamienia
- **Oczyszczalnia:** jedna kosteczka jedzenia
- **Pod-kolonia:** jedna kosteczka ziemi, kamienia i jedzenia

Po tym jak specjalna płytka zostanie umieszczona, gracz umieszcza na niej jedną z kosteczek w swoim kolorze. Służy ona do tego, aby oznaczyć własność płytki. Następnie gracz otrzymuje punkty pokazane na płytce i odrzuca pracownika. Kolej na ruch następnego gracza.



Jeśli gracz wybrał wydarzenie Poziom +1, wówczas może użyć feromonu, zdolności (przechowalnia, patrz Koniec rundy) lub specjalnej płytki wyższego poziomu (na przykład jeśli poziom kolonii wynosi 0, gracz może użyć feromonu o wielkości 3 dzięki temu wydarzeniu lub zbudować oczyszczalnię).

Jeśli gracz wybrał wydarzenie Pole +1, może umieścić płytkę feromonu o jeden poziom wyższą. Co więcej, jeśli poziom jego kolonii wynosi 3, jest to jedyna możliwość na umieszczenie feromonu o rozmiarze 6.

Usunięcie feromonu: pracownik który wchodzi na pusty feromon (nie posiadający kosteczek) może zdecydować się na jego usunięcie. Aby to uczynić, gracz musi odrzucić jedną kosteczkę ziemi ze swojego magazynu. Następnie feromon jest usuwany z planszy i z całej gry. Punkty pokazane na nim nie zostają utracone.

Feromony przeciwników: puste feromony przeciwników również mogą być usunięte (pracownik musi znajdować się na polu z feromonem, który chce usunąć). Koszt jest taki sam (jedna kosteczka ziemi). Akcja usunięcia wrogiego feromonu jest warta punkty pokazane na nim. Gracz którego feromon jest usuwany nie traci punktów.

Po tym jak feromon zostanie usunięty, pracownik może kontynuować swój ruch.

4) Zbiory

Po tym jak wszyscy gracze użyją swoich wszystkich pracowników, przechodzi się do fazy zbiorów. Faza ta rozgrywana jest równocześnie. Z każdej swojej nie-pustej płytki feromonu na planszy, gracz zbiera jedną (wybraną) kosteczkę zasobu. Akcja ta jest obowiązkowa. Kosteczki zebrane w ten sposób są umieszczane w magazynie. Co więcej:

- Każda **farma mszyc** daje jedną kosteczkę jedzenia właścicielowi,
- Każda **oczyszczalnia** daje jedną kosteczkę ziemi lub kamienia (do wyboru) właścicielowi,
- Każda **pod-kolonia** daje 2 punkty zwycięstwa właścicielowi.



Zbiory +3: jeśli gracz wybrał to wydarzenie, może po przeprowadzeniu normalnych zbiorów, zebrać dodatkowo do 3 kosteczek ze swoich feromonów. Umieszcza je następnie w swoim magazynie. Akcja ta nie jest obowiązkowa.

5) Warsztat

Po tym jak wszyscy gracze przeprowadzą swoje zbiory rozgrywana jest faza warsztatu. Rozgrywa się ją w kolejności i dotyczy ona tylko tych graczy, którzy umieścili przynajmniej jedną robotnicę w swoim warsztacie podczas fazy 2. Gracze ci zabierają robotnice ze swoich warsztatów i umieszczają je na polach warsztatu na planszy głównej. Gracz nie może umieścić więcej niż jednej swojej robotnicy na tym samym polu (tak więc będzie mógł wykonać każdą akcję raz w rundzie). Jeśli gracz umieścił kilka robotnic w warsztacie, dowolnie wybiera które akcje warsztatowe wykona.

Warsztat posiada 4 pola/akcje:



Tunel: gracz który umieścił robotnicę na tym polu, może umieścić nowe wyjście z tunelu w ogrodzie oraz zdobywa kosteczkę ziemi, którą umieszcza w magazynie. Nowe wyjście z tunelu jest reprezentowane przez jeden z 4 żetonów w kolorze gracza i musi być umieszczone na pustym polu, przyległym do jednego z elementów gracza na planszy (feromonu, wyjścia z tunelu, płytki specjalnej). Nowe wyjście daje graczowi nowe opcje podczas opuszczania kolonii przez pracownika w trakcie kolejnych rund.

Uwaga: gracz nie może posiadać w trakcie gry więcej niż 3 wyjść z tunelu w dodatku do tego startowego.



Przykład: czerwony gracz umieszcza nowe wyjście z tunelu. Kładzie je obok pola ze swoim feromonem. Co więcej, otrzymuje kosteczkę ziemi, która zostaje umieszczona w jego magazynie.

Poziom kolonii: gracz który umieścił robotnicę na tym polu, może zwiększyć poziom swojego mrowiska. Aby to uczynić gracz musi wydać odpowiednie surowce ze swoich zasobów:

- Z poziomu 0 na 1: 2 kosteczki ziemi,
- Z poziomu 1 na 2: 1 kosteczka ziemi i 2 kosteczki kamienia,
- Z poziomu 2 na 3: 3 kosteczki kamienia.

Aby oznaczyć nowy poziom kolonii, gracz przemieszcza dysk na nowy poziom. Nie jest możliwe ominięcie poziomu (na przykład z poziomu 0 na poziom 2) ani zwiększenie poziomu kolonii o 2 za jednym razem (nawet jeśli gracz posiada surowce).



Przykład: żółty gracz zwiększa poziom kolonii. Wydaje dwie kosteczki ziemi z magazynu i przemieszcza dysk z poziomu 0 na poziom 1.

Nowa robotnica: gracz który umieścił robotnicę na tym polu otrzymuje nową robotnicę. Aby to uczynić, musi wydać 2 kosteczki jedzenia i dwie larwy ze swoich zasobów, a następnie bierze robotnicę z rezerwy i umieszcza ją w poczekalni na swojej planszy. Robotnica ta będzie dostępna od następnej rundy. Gracz nie może pozyskać 2 robotnic, nawet jeśli ma na to surowce.

Cel: gracz który umieścił robotnicę na tym polu może spełnić cel. Cele są podzielone na trzy poziomy (po 2 cele na poziom). Jako pierwszy cel gracz musi wypełnić ten z pierwszego poziomu. Da mu to możliwość do wykonania celu z poziomu 2 (lub niższego) od tej pory,

a po wykonaniu celu z poziomu 2, będzie mógł spełnić cel poziomu 3 (lub niższy). W trakcie gry nie można spełnić danego celu dwukrotnie. Większość zadań wymaga od graczy odrzucenia pewnych elementów (szczególnie na ostatniej stronie instrukcji). Gracz który spełni cel umieszcza swoją robotnicę na pierwszym wolnym polu, obok tego celu i natychmiast otrzymuje punkty (6 za zadanie pierwszego poziomu, 9 za drugiego poziomu, 12 za trzeciego). Ponad to, jeśli inni gracze wykonali to samo zadanie w poprzedniej rundzie, wówczas każdy z nich otrzymuje 3 punkty (w rozgrywce 4-osobowej). Nie otrzymuje się dodatkowych punktów za wykonanie celu w tej samej fazie warsztatu.



Przykład: niebieski gracz spełnia cel „2 zdobycze” odrzucając 2 żetony zdobyczy i umieszcza swoją robotnicę na pierwszym wolnym polu obok tego celu, zdobywając 6 punktów. Ponieważ czerwony gracz wykonał to zadanie w poprzedniej rundzie, czerwony otrzymuje 3 punkty.

6) Koniec rundy

Gracze rozgrywają tę fazę równocześnie.

- Odrzucają larwy użyte w trakcie fazy 1.
- Odrzucają wszelkie nadmiarowe kosteczki zasobów w magazynie: jeśli poziom mrowiska wynosi 0 lub 1, mogą przechować do 4 kosteczek, a resztę muszą odrzucić. Jeśli poziom mrowiska wynosi 2 lub 3, mogą przechować do 6 kosteczek, a resztę muszą odrzucić.
- Odzyskują pracowników, którzy pracowali w kolonii i kładą ich z powrotem w pomieszczeniu pracowniczym.
- Odzyskują robotnice i kładą je w poczekalni na swoich planszach. Jednakże robotnice użyte do spełnienia celu nie wracają do końca gry.
- Kość pory roku która właśnie została rozegrana jest usuwana z planszy głównej.
- Znacznik pierwszego gracza przechodzi do gracza po lewej.
- Jeśli właśnie skończyła się wiosna lub lato, gracze przemieszczają kosteczkę wydarzenia na torze wydarzeń na pole odpowiadające wynikowi kości nadchodzącej pory roku. Jeśli rozegrali właśnie jesień, rozgrywają fazę zimy.

7) Zima

W trakcie zimy każdy gracz będzie musiał wydać jedzenie ze swojego magazynu:

- W pierwszym roku, każdy gracz musi odrzucić 4 kosteczki jedzenia,
- W drugim roku, każdy gracz musi odrzucić 5 kosteczek jedzenia,
- W trzecim roku, każdy gracz musi odrzucić 6 kosteczek jedzenia.

Jeśli gracz nie posiada odpowiedniej ilości jedzenia, traci 3 punkty zwycięstwa za każdą brakującą kosteczkę.

Żołnierze: każdy żołnierz, którego gracz posiada w koszarach w trakcie zimy, pozwala na zredukowanie ilości wymaganych kosteczek jedzenia o 1. Żołnierze nie są odrzucani.



Przykład: jest zima w drugim roku i gracze muszą odrzucić po 5 kosteczek jedzenia. Jednakże żółty gracz, który posiada dwóch żołnierzy, musi odrzucić tylko 3.

Koniec roku

Po zimie kończy się jeden rok i rozpoczyna kolejny (znacznik roku przesuwany jest na kolejne pole). Kości pór roku zostają na nowo rzucone, a gracze przesuwają kosteczki wydarzenia na odpowiednie pole, według wyniku rzutu na kości wiosny. Rozpoczyna się nowa runda.

Koniec gry

Gra kończy się po zimie w trzecim roku. Gracz z największą ilością punktów zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu, zwycięstwo jest dzielone.

Podziękowania

I'd like to thank these people, without whom Myrmes wouldn't even exist: Céline, Carole and Michaël, Mathieu, Vincent G. and Patrice.

These people, thanks to whom Myrmes has found a publisher: Céline, Cyril, Vincent G., Karine and Stéphane.

And finally, these people thanks to whom the game is what it is today: Céline, Cyril, Thomas, Arnaud, Vincent G., David, Davy, Etienne, Guillaume, Jérôme, Olivier, Stéphane, Suzel, Vincent C., Duncan, Marc as well as Manon et Léo. I'd like to especially thank the Les Ludochous association as well as all the players from Annecy, Lyon, Montpellier and Valmeinier who have taken part in playtesting.

Dla Rebel.pl przetłumaczył: Remigiusz Bajor

2, 3 lub 4 graczy

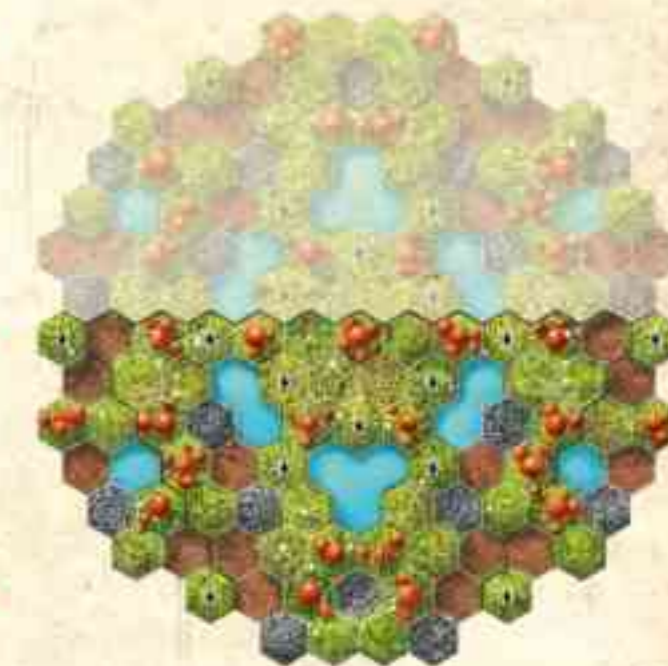
Bez względu na liczbę graczy, zasady gry pozostają te same z wyjątkiem dwóch sytuacji:

- Obszar gry oraz startowe wyjścia z tuneli są dopasowane do ilości graczy (patrz Pole startowe na stronie 5).

W rozgrywce 3-osobowej, zaciemnione obszary nie są używane:



W rozgrywce 2-osobowej, zaciemniony obszar nie jest używany:



- Punkty zdobywane przez innych graczy w momencie wypełniania celu już wcześniej wykonanego różnią się w zależności od liczby graczy (3 punkty w rozgrywce 4-osobowej, 4 w rozgrywce 3-osobowej i 5 punktów w 2-osobowej - patrz tabelka na planszy głównej na stronie 5).

Cele



Cele związane z zasobami: wymagają one, w zależności od sytuacji, odrzucenia kosteczek jedzenia (3 na obrazku po lewej), mieszanki surowców (wybór gracza) ziemi i kamienia (6 na środkowym obrazku) lub kosteczek kamienia (3 na obrazku po prawej). Kosteczki te wracają do zasobów ogólnych.



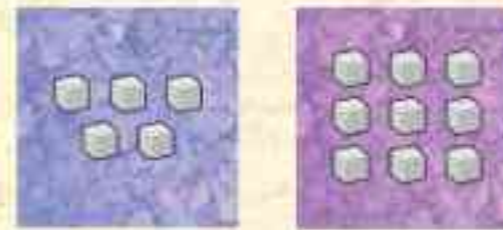
Cele związane ze zdobyciami: wymagają odrzucenia żetonów zdobyczy, wcześniej upolowanych i umieszczonych obok planszy gracza (2 po lewej, 3 w środku i 4 po prawej). Odrzucone żetony zwracane są do pudełka i tym samym nie mogą być użyte do spełnienia dwóch różnych celów ze zdobyciami.



Cele związane ze specjalnymi płytkami: wymagają one od gracza wybudowania 2 (po lewej) lub 3 (po prawej) płytek specjalnych dowolnego rodzaju (włącznie z tą samą płytką specjalną zbudowaną dwa lub trzy razy). Aby spełnić cel po lewej, gracz usuwa z dowolnej swojej płytki specjalnej na planszy kosteczkę w swoim kolorze. Płytkę pozostaje na planszy ale jest teraz bezużyteczna. Aby spełnić cel po prawej, gracz musi usunąć swoje znaczniki z dwóch płytek specjalnych. Płytki pozostają na planszy ale są teraz bezużyteczne.



Cele związane z poziomem kolonii: wymagają one osiągnięcia odpowiedniego poziomu mrowiska, a następnie obniżenie go. Aby spełnić cel po lewej, kolonia gracza musi być przynajmniej na II poziomie, a następnie dysk oznaczający jej poziom zostaje cofnięty o jeden poziom w tył. Aby spełnić cel po prawej, kolonia gracza musi być na III poziomie, a następnie dysk oznaczający jej poziom zostaje cofnięty o dwa poziomy w tył. Nowy poziom natychmiast jest aktywny (szczególnie dotyczy to ilości przechowywanych kosteczek).



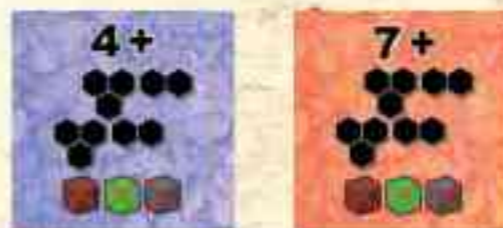
Cele związane z larwami: wymagają odrzucenia larw z wylęgarni (5 po lewej, 9 po prawej). Odrzucone kosteczki wracają do zasobów ogólnych.



Cel związany z żołnierzami: wymaga on odrzucenia z koszar 2 żołnierzy. Zwracani są oni do rezerwy ogólnej gracza.



Cele związane z robotnikami: aby spełnić cel po lewej, gracz musi posiadać 6 robotnic w grze (włącznie z tymi użytymi do oznaczenia spełnionego celu) i odrzucić jedną, która nie jest używana do oznaczenia spełnionego celu. Aby spełnić cel po prawej, gracz musi posiadać 8 robotnic w grze (włącznie z tymi użytymi do oznaczenia celu) i odrzucić dwie, które nie są używane do oznaczenia spełnionych celów. Odrzucone robotnice wracają do rezerwy ogólnej gracza.



Cele związane z feromonami: aby spełnić cel po lewej, gracz musi posiadać 4 lub więcej połączone ze sobą feromony (płytki specjalne i tunele się nie liczą) i natychmiast usunąć kosteczki surowców z tych 4 feromonów (wracają one do zasobów ogólnych). Aby spełnić cel po prawej, gracz musi posiadać 7 lub więcej połączonych ze sobą feromonów (tunele i płytki specjalne się nie liczą) i natychmiast usunąć kosteczki surowców z tych 7 feromonów (zwracane są one do zasobów ogólnych). Liczba kosteczek na feromonach nie ma znaczenia i gracz może tym samym spełnić zadanie po lewej, wybierając 4 feromony bez kosteczek (muszą być tylko ze sobą połączone).