

# МАРШ МУРАВЬЁВ

Райан Свишер и Тим Айснер



Правила игры





С приходом весны начинается великая оттепель. Глубоко под землей, под пышными луговыми травами муравьиная королева пробуждается ото сна в своем гнезде, а вместе с ней оживает и вся колония. Муравьи-солдаты устремляются вперед, к стычкам с многоножками и битвам с вражескими колониями за спорные территории. Муравьи-рабочие в поисках еды без устали прокладывают постоянно расширяющуюся сеть туннелей. Вылупляются первые личинки, и становится понятно, что это поколение отличается от предыдущих: эволюция молодых муравьев быстро принимает множество новых форм. Муравьи выбирают наружу, чтобы захватить муравейник и сделать его своим домом.

## ОБ ИГРЕ

Игра *Марш Муравьев* состоит из нескольких ходов, символизирующих времена года. Каждый ход делится на 4 фазы:

- фаза Рабочих, в которую совершается большинство действий игроков;
- фаза Солдат, в которую происходят Сражения на спорных гексах;
- фаза Королевы, включающая в себя Сбор Урожая, Кормежку муравьев и Королевский дар;
- фаза Сна, когда колонии проверяют достигнуты ли Цели и считают очки Колонии.

Выигрывает тот игрок, который к концу игры набрал больше всего очков Колонии. Зарабатывать очки Колонии можно с помощью контроля гексов, примыкающих к Великому Туннелю, сбора очков Колонии с особых гексов, полной эволюции туловищ муравьев, победы в сражении, а также выполнения условий, указанных в уникальных картах Целей Колонии.

## СОСТАВ ИГРЫ:

- 1 Великий Туннель
- 25 Гексов
  - 8 стартовых гексов (с желтой окантовкой)
  - 17 стандартных гексов (с черной окантовкой)
- 66 карт
- 5 Гнезд
- 180 фишек (яиц/личинок/муравьев) — по 36 для каждого цвета (Красный, Желтый, Черный, Синий, Фиолетовый)
- 5 маркеров игроков (по одному каждого цвета)
- 30 жетонов еды (коричневые диски)
- 1 трек очков Колонии
- 15 маркеров многоножек/червоточин
- 1 маркер хода
- 1 маркер активного игрока

## РАЗРАБОТКА ИГРЫ

**Авторы:** Райан Свишер и Тим Айснер

**Художественное оформление:** «Питер Уокен Дизайн», Лукас Криг

## ЛОКАЛИЗАЦИЯ ИГРЫ

**Руководитель проекта и редактор:** Илья Степанов

**Перевод материалов:** Алиса Логинова

**Верстка:** Анастасия Усенко

**Компания-правообладатель локализации:**

Издательство настольных игр «Русская Игрушка»



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Расположите гекс Великого Туннеля в центре стола.
2. Разместите трек очков Колонии с одной стороны игрового поля.
3. Раздайте игрокам все фишки выбранного ими цвета и по одному Гнезду.
4. Каждый игрок размещает 5 фишек своего цвета в Камере личинок, 1 фишку в Великом Туннеле, а также свой маркер игрока на стартовом квадрате трека очков Колонии. Остальные фишки хранятся рядом с Гнездом.
5. Каждый игрок помещает 2 жетона еды в Хранилище еды.
6. Перемешайте карты в колоде и сдайте 2 карты каждому игроку. Поместите колоду рядом с игровым полем.
7. Перемешайте **стандартные гексы**. Поместите эту стопку лицом вниз рядом с Великим Туннелем.  
*Если вы играете в первый раз, рекомендуется удалить из стопки все гексы «Новые края» (№21-25).*
8. Случайным образом выберите по 2 **стартовых гекса** на каждого игрока, перемешайте их и поместите лицом вниз на верх стопки стандартных гексов.
9. Положите оставшиеся стартовые гексы обратно в коробку с игрой.
10. Поместите маркер хода на гекс Великий Туннель в зону Первый ход (Ранняя весна).
11. Случайным образом выберите первого игрока и выдайте ему маркер активного игрока.



В игре *Марш Муравьев* игровое поле называется Муравейник, который состоит из Великого Туннеля и гексов поля. В процессе игры Муравейник увеличивается в размерах, когда игроки производят Разведку и добавляют к полю новые гексы.

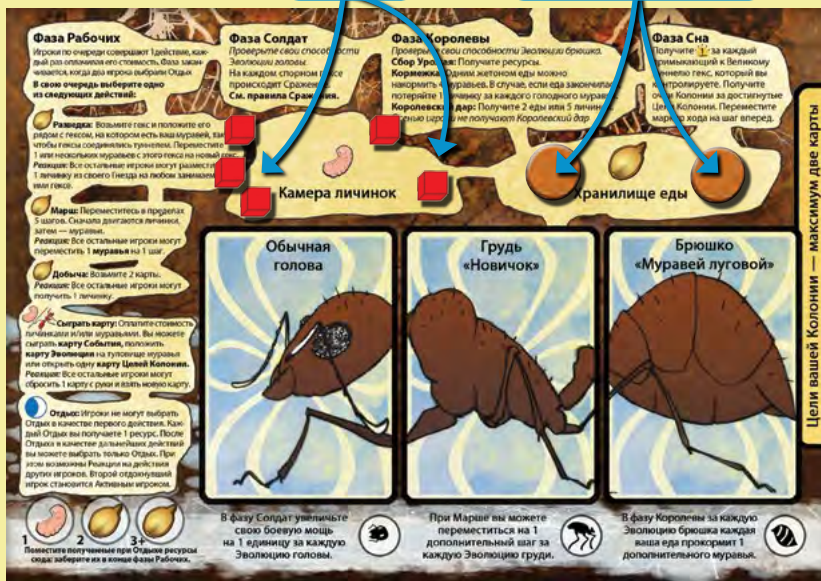
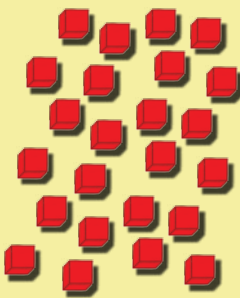
## Гнездо

## Личинки

## Еда в Хранилище



Маркер активного игрока



Карты



# ГЕКСЫ МУРАВЕЙНИКА

## ВЕЛИКИЙ ТУННЕЛЬ

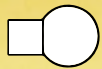
Великий Туннель расположен в самом центре Муравейника и является родиной всех колоний муравьев. В игре Великий Туннель считается гексом. Игроки всегда могут размещать личинки в Великом Туннеле в результате Марша, Эффекта карты или Реакции на Разведку. Великий Туннель не может быть спорной территорией, в нем никогда не происходят Сражения.

На гексе Великого Туннеля находится трек ходов игры. В конце каждого хода переместите маркер хода на следующее значение. Игра завершается в конце последнего хода.

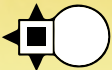
## СТРУКТУРА ГЕКСА



## РАСШИФРОВКА ЗНАЧКОВ



**ТОЧКА УРОЖАЯ** — Сбор ресурсов в фазу Королевы



**КОНТРОЛЬНАЯ ТОЧКА (УРОЖАЯ)** — Означает контроль над гексом. Приносит победу при ничьей в Сражении. В случае примыкания к Великому Туннелю получите 1 очко Колонии в фазу Сна.



**ЕДА**



**ЛИЧИНКА**



**ДВЕ ЛИЧИНКИ**



**ЧЕРВОТОЧИНА** — Муравьи могут за 1 шаг перемещаться с гекса с червоточиной на любой другой гекс с червоточиной.



**МНОГОНОЖКА** — При открытии гекса с многоножкой разместите на нем маркер многоножки. В фазу Солдат муравьи, находящиеся на этом гексе, должны сразиться с многоножкой.



**КАРТА**



**ОЧКО КОЛОНИИ**

**РАЗМЕЩЕНИЕ ЛИЧИНОК** — Когда личинки попадают или перемещаются в Муравейник, они немедленно становятся муравьями.

**ЗАНЯТЫЕ ТОЧКИ УРОЖАЯ** — Когда муравей перемещается на гекс, он немедленно занимает любую пустующую точку урожая. Если свободно несколько точек, игрок может выбрать, какую именно занять. Не обязательно сразу занимать контрольную точку (урожая). Если все точки уже заняты, муравей отходит на окраину гекса.

**ЗАНЯТЫЙ ГЕКС** — Чтобы занять гекс, игроку необходим хотя бы 1 муравей на этом гексе, занимающий точку урожая. Игроки не могут перемещать личинки на незанятые ими гексы. Однако иногда это возможно в результате определенных эффектов карт.

**ОКРАИНА** — Окраиной считается любая зона гекса за пределами точек урожая. Муравьи, находящиеся на окраине, не занимают гекс и не могут собирать ресурсы.

**СВОБОДНЫЕ ТОЧКИ УРОЖАЯ** — Если в результате Действия, Реакции, Сражения или Эффекта карты на гексе присутствуют свободная точка урожая и один или несколько муравьев на его окраине, то один из этих муравьев немедленно занимает свободную точку урожая. В случае присутствия на окраине муравьев двух или более игроков, занятие точек происходит по часовой стрелке, начиная с Активного игрока. В фазы Солдат и Королевы занятие точек происходит по часовой стрелке, начиная с победителя сражения или Активного игрока.

**СПОРНЫЕ ГЕКСЫ** — Если на одном гексе присутствуют муравьи двух или более игроков, а также есть муравьи на окраине, гекс считается спорной территорией. В фазу Солдат на каждом спорном гексе происходит Сражение. Великий Туннель является исключением, он никогда не является спорной территорией и Сражения там не происходят.

**ОБЩИЙ ГЕКС** — Гекс считается общим, если его точки урожая заняты двумя или более игроками, а на его окраине нет муравьев. В случае отсутствия муравьев на окраине, сражения на гексе не происходят. Великий Туннель не считается общим гексом.



## ФАЗА РАБОЧИХ

Во время фазы Рабочих игроки ходят по очереди, по часовой стрелке, начиная с Активного игрока, который в начале фазы переворачивает маркер активного игрока солнцем вниз.

Каждый раунд Активный игрок выполняет одно из следующих Действий: Разведка, Марш, Добыча, Использование карты или Отдых. На все Действия, кроме Отдыха, остальные игроки могут выполнить соответствующую Реакцию. Реакции выполняются игроками бесплатно, по очереди, по часовой стрелке, начиная с игрока слева от Активного игрока.

После выполнения всех Действий и Реакций маркер активного игрока передается игроку слева, который выполняет свое Действие. Это продолжается до тех пор, пока два игрока не выполнят действие Отдых.

Действия Разведка, Марш и Добыча выполняются за 1 еду. При Использовании карты не нужно тратить еду, карта оплачивается личинками и/или муравьями. Отдых осуществляется бесплатно.

### РАЗВЕДКА / СТОИМОСТЬ: 1 ЕДА 🍌

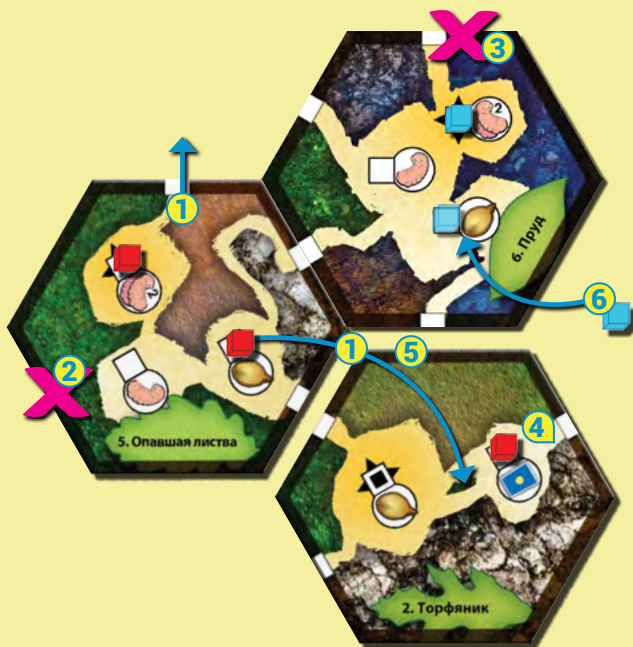
**ДЕЙСТВИЕ:** Возьмите гекс и разместите его рядом с гексом, на котором есть ваш муравей. Новый гекс должен соединяться хотя бы одним туннелем с туннелем на гексе, с которого производится Разведка. При этом допускается, что между другими гексами туннели могут быть заблокированы. Вы должны переместить одного или более ваших муравьев с одного прилегающего гекса на разведанный гекс.

Сначала игрок берет новый гекс, затем выбирает гекс, с которого будет производиться Разведка, затем выбирает туннель, который будет соединять гексы. Муравьи могут осуществлять Разведку как с точек урожая, так и с окраин.

**РЕАКЦИЯ:** Все остальные игроки могут разместить 1 личинку из своей Камеры личинок на любом занимаемом ими гексе или в Великом Туннеле. *В случае отсутствия у игрока личинок в Камере личинок, он не совершает эту Реакцию.*

### ПРИМЕР: РАЗВЕДКА

1. У Красного игрока есть как минимум один муравей на гексе Опавшая листва, поэтому он может произвести Разведку через любой туннель на этом гексе.
2. Красный игрок не может произвести Разведку там, где туннель отсутствует.
3. Красный игрок не может произвести Разведку на гексе Пруд, потому что на этом гексе нет его муравьев.
4. Красный игрок платит 1 еду за Разведку и тянет новый гекс (Торфяник) из стопки гексов. Затем он выбирает, с каким туннелем на гексе Опавшая листва соединится новый гекс, и кладет гекс так, чтобы туннель соединился с правым нижним туннелем гекса Опавшая листва. Красный игрок должен переместить как минимум одного муравья с гекса Опавшая листва на разведанный гекс. В данном случае игрок решает оставить одного муравья на гексе Опавшая листва, однако при желании он может переместить обоих на разведанный гекс. Красный игрок решает занять точку урожая карт, но при желании может занять любую точку урожая.
5. Красный игрок должен положить гекс так, чтобы Опавшая листва и Торфяник соединились туннелем. При этом допускается, что между другими гексами туннели могут быть заблокированы.
6. Синий игрок выполняет Реакцию на Разведку Красного игрока и размещает свою личинку на гексе Пруд.





## МАРШ / СТОИМОСТЬ: 1 ЕДА 🍌

**ДЕЙСТВИЕ:** Переместитесь в пределах 5 шагов. Первыми двигаются личинки, затем — муравьи.

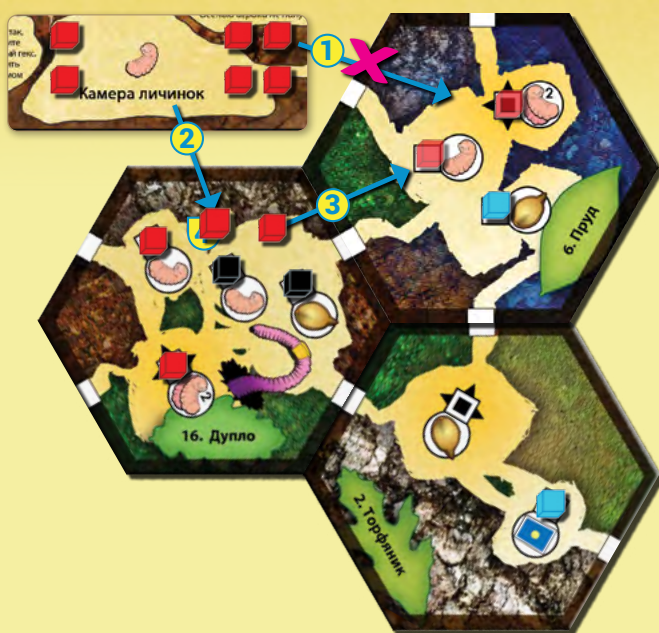
Шаг представляет собой движение 1 личинки из Камеры личинок на любой занимаемый вами гекс (или Великий Туннель), либо движение 1 муравья с любого гекса на любой прилегающий гекс, соединенный с ним туннелем, или с любого гекса с червоточиной на любой другой гекс с червоточиной.

Личинки двигаются первыми, до начала движения муравьев. Когда личинка попадает в Муравейник, она сразу становится муравьем.

При совершении Марша вы можете переместиться на 1 дополнительный шаг за каждую карту Эволюции груди у игрока (бонус касты Рабочих). Бонус касты Рабочих не дает права перемещения на дополнительный шаг при Реакции на Марш.

**РЕАКЦИЯ:** Все остальные игроки могут переместить 1 муравья на 1 шаг. (Личинки перемещать нельзя).

### ПРИМЕР: МАРШ



1. Красный игрок хочет поместить свои личинки на гекс Пруд, но не может сделать это напрямую, так как он не занимает ни одну из точек урожая на этом гексе.
2. Красный игрок платит 1 еду за Марш и может подвинуться на 5 шагов. Используя 3 шага, Красный игрок перемещает 3 личинки на гекс Дупло. При попадании в Муравейник личинки автоматически превращаются в муравьев.
3. Красный игрок использует оставшиеся 2 шага, чтобы переместить 2 муравьев с гекса Дупло на гекс Пруд, где они немедленно занимают свободные точки урожая.
4. На гексе Дупло нет свободных точек урожая, поэтому красный муравей остается на Окраине. Теперь гекс Дупло является спорным, поскольку на нем присутствуют муравьи двух различных видов, а также муравьев больше, чем точек урожая. Если гекс останется спорным в фазу Солдат, то произойдет Сражение.



5. Черный игрок совершает Реакцию на Марш Красного игрока и перемещает одного муравья на шаг с гекса Дупло на гекс Торфяник.
6. Красный муравей на Окраине гекса Дупло немедленно занимает свободную точку урожая. Дупло больше не является спорным гексом.
7. Синий игрок совершает Реакцию и перемещается на Окраину гекса Торфяник, превращая гекс в спорный.
8. Красные муравьи на гексе Пруд не могут занять свободную точку урожая, поскольку уже занимают остальные точки. Чтобы переместить одного из этих муравьев, Красному игроку понадобится еще один шаг.



## ДОБЫЧА / СТОИМОСТЬ: 1 ЕДА 🍌

**ДЕЙСТВИЕ:** Возьмите 2 карты.

**РЕАКЦИЯ:** Все остальные игроки могут получить 1 личинку.

Чтобы получить личинку, игрок берет одну из фишек, сложенных рядом с Гнездом, и помещает ее в Камеру личинок. Если запас ваших фишек истощен, вы не получаете личинку.

*В любой момент, когда игроку нужно взять карту, а в колоде их не осталось, карты из стопки сброса необходимо перемешать и сложить в новую колоду. Затем игрок тянет карту из новой колоды.*

## СТРУКТУРА КАРТЫ



1. **ТИП КАРТЫ**
2. **СТОИМОСТЬ КАРТЫ** — оплачивается личинками и/или муравьями.
3. **НАЗВАНИЕ КАРТЫ**
4. **НАУЧНОЕ НАЗВАНИЕ** — не влияет на ход игры.
5. **(🍌) ЦЕННОСТЬ КАРТЫ** — используется в Сражении.
6. **ТЕКСТ КАРТЫ** — описывает эффект и возможности карты.
7. **ОПИСАНИЕ** — не влияет на ход игры.
8. **СИМВОЛ ЭВОЛЮЦИИ СЕГМЕНТА ТУЛОВИЩА/БОНУСА КАСТЫ**
9. **СИМВОЛ МНОГОНОЖКИ** — удалите карты с этим значком для игры в одиночном режиме и в режиме совместного прохождения.



## СЫГРАТЬ КАРТУ /

**СТОИМОСТЬ: ЛИЧИНКИ/МУРАВЬИ**



**ДЕЙСТВИЕ:** Сыграйте 1 карту с руки.

**РЕАКЦИЯ:** Все остальные игроки могут сбросить 1 карту с руки и взять новую карту.

Стоимость карты оплачивается личинками и/или муравьями. Чтобы сыграть карту, игрок убирает необходимое количество личинок из Камеры личинок и/или муравьев из Муравейника и кладет их рядом со своим Гнездом. Варианты оплаты могут комбинироваться.

Дополнительно, на каждой карте указана ее ценность (☛), которая используется в Сражениях и на некоторых картах Эволюции.

В игре *Марш Муравьев* используются 3 вида карт:

**СОБЫТИЕ** — Происходит один раз и символизирует действия муравьев или природные силы. После того, как карта События сыграна, ее помещают лицом вниз в стопку сброса.

**ЭВОЛЮЦИЯ** — Карты Эволюции кладутся на туловище муравья в Гнезде игрока, улучшая характеристики Гнезда на постоянной основе. Каждый вид Эволюции дает муравьям уникальный бонус. Новые карты Эволюции кладутся поверх предыдущих карт на каждом сегменте туловища.

Активной является только самая верхняя карта на каждом сегменте туловища.

**Бонусы касты** — Каждая Эволюция дает бонус касты, в зависимости от того сегмента туловища, для которого она предназначена. Учитываются все бонусы касты, имеющиеся у игрока.

**Солдаты — Голова (☛):** в фазу Солдат боевая мощь вашей армии увеличивается на 1 единицу за каждую Эволюцию головы.

**Рабочие — Грудь (☛):** Во время Марша вы можете переместиться на 1 дополнительный шаг за каждую Эволюцию груди. *Этот бонус не действует при Реакции на Марш другого игрока.*

**Королева — Брюшко (☛):** в фазу Королевы каждая еда кормит 1 дополнительного муравья за каждую Эволюцию брюшка.

**Эволюционировавший муравей** — Получите 3 очка Колонии за каждое полностью собранное муравьиное туловище.

**ЦЕЛЬ КОЛОНИИ** — Цели Колонии являются уникальными задачами, стоящими перед игроками. Также они дают небольшой бонус, помогающий в достижении этих целей. Каждую фазу Сна, если цель выполнена, игроки получают очки Колонии. Цели Колонии кладутся лицом вверх справа от Гнезда игрока и остаются в игре.

У одного игрока может быть не более 2 целей Колонии в игре. Если вы хотите сыграть третью карту с целью Колонии, сначала вам необходимо сбросить одну из предыдущих.

## ПРИМЕР: ЭВОЛЮЦИЯ

1. Черный игрок получает способность головы «Феникс», но не способность предыдущей сыгранной карты Эволюции головы. *Новая карта Эволюции кладется поверх предыдущих карт на нужном сегменте туловища.*
2. У Черного игрока в игре 2 карты Эволюции головы, поэтому он получает бонус касты Солдат дважды. При каждом сражении Черный игрок добавляет 2 к значению боевой мощи своей армии.
3. У Черного игрока в игре 1 карта Эволюции груди. Он получает способность груди «Разведчик» и бонус касты Рабочих. При совершении Марша Черный игрок сможет переместиться на 1 дополнительный шаг.
4. У Черного игрока в игре нет карты Эволюции брюшка, поэтому он не получает бонус касты Королевы. *Если бы Черный игрок сыграл карту Эволюции брюшка, то получил бы 3 очка Колонии за полностью эволюционировавшего муравья.*

### Карты Эволюции Черного игрока





## ОТДЫХ

Отдых наступает, когда у игроков заканчиваются ресурсы для совершения действий или нет желания действовать.

**Игроки не могут выбрать Отдых в качестве первого действия в каждом ходу.**

Когда игрок отдыхает первый раз за каждый ход, он помещает личинку в зону Отдыха своего Гнезда. После этого игрок должен каждый раз отдыхать в свою очередь. Каждый последующий после первого Отдыха раз игрок кладет 1 жетон еды в свою зону Отдыха. Отдыхающие игроки все еще могут совершать Реакции.

Фаза Рабочих заканчивается сразу после того, как у 2 игроков наступит Отдых. Второй отдохнувший игрок оставляет себе маркер активного игрока, перевернув его стороной Луны вверх. В следующую фазу Рабочих этот игрок начнет игру первым.

*Второй отдыхающий игрок получает 1 личинку.*

*Игрок может выбрать Отдых в качестве первого действия хода только в том случае, если у него нет ни карт на руках, ни еды.*

## ПРИМЕР. ОТДЫХ

1. При первом Отдыхе поместите сюда 1 личинку из вашего запаса.
2. Поместите сюда 1 жетон еды из запаса за каждый следующий круг Отдыха.
3. Продолжайте складывать сюда жетоны еды за каждый Отдых до конца фазы Рабочих.
4. Фаза Рабочих заканчивается сразу после Отдыха второго игрока. Переместите все накопленные здесь ресурсы в Камеру личинок и Хранилище еды.
5. Передавайте маркер активного игрока по часовой стрелке после хода каждого игрока. Второй Отдыхающий игрок переворачивает маркер активного игрока Лунной стороной вверх. Фаза Рабочих на этом завершается. В следующую фазу Рабочих этот игрок начнет игру первым. В начале следующей фазы Рабочих маркер активного игрока переворачивается стороной Солнца вверх.





# ФАЗА СОЛДАТ

**НАЧАЛО ФАЗЫ СОЛДАТ:** Начиная с Активного игрока, все игроки, по часовой стрелке, получают бонусы Эволюции головы.

Определите исход Сражений в порядке очереди, от гекса с наименьшим номером к гексу с наибольшим номером. Если на одном гексе намечается Сражение с многоножкой и Сражение муравьев, то сначала определите исход Сражения с многоножкой.

## БОЕВЫЕ ПРАВИЛА:

Сражения происходят на всех спорных гексах. В каждом индивидуальном Сражении принимают участие 2 игрока. Гекс является спорным, если на нем есть муравьи разных игроков, а также муравьев больше, чем точек урожая. Гекс с многоножкой всегда считается спорным. В Великом Туннеле Сражения не происходят.

На каждом спорном гексе защитником считается тот, кто занимает контрольную точку урожая. Второй игрок является захватчиком. Если количество игроков на спорном гексе больше трех, то захватчиком считается игрок с наибольшим количеством муравьев на этом гексе, не являющийся при этом защитником. В случае ничьей, защитник решает, кто из остальных игроков будет захватчиком.

## СТАДИИ СРАЖЕНИЯ

**1. БОЕВАЯ МОЩЬ** — Каждый игрок называет количество своих муравьев на спорном гексе + количество своих Эволюций головы.

**2. СВИРЕПОСТЬ** — Начиная с захватчика, каждый сражающийся игрок может сбросить одну карту с руки лицом вниз. После этого переверните сброшенные карты лицом вверх

**3. ИСХОД СРАЖЕНИЯ** — Каждый игрок добавляет (♣) своей сброшенной карты к цифре боевой мощи своей армии. Игрок с наибольшим значением считается победителем. В случае ничьей побеждает защитник.

**4. ПОТЕРИ** — Проигравший теряет количество муравьев, равное боевой мощи армии победителя. Победитель теряет количество муравьев, равное половине боевой мощи армии проигравшего (округляется вниз).

**Единственный выживший** — в случае, если предполагается потеря всех муравьев победителя, последний из них остается в живых.

*Игроки выбирают, какие из их муравьев будут уничтожены в Сражении. Количество потерь определяется до фактического уничтожения муравьев.*

## ПРИМЕР: СТАДИИ СРАЖЕНИЯ

**СПОРНЫЙ ГЕКС** — Пруд является спорной территорией, поскольку там присутствуют муравьи двух игроков, и муравьев больше, чем точек урожая. Синий игрок является защитником, потому что его муравей занимает контрольную точку.

- 1. БОЕВАЯ МОЩЬ АРМИИ** — (♣ + ♣) У Красного игрока 4 муравья и 1 Эволюция головы, что в сумме дает 5. У Синего игрока всего 3 муравья и ни одной Эволюции головы.
- 2. СВИРЕПОСТЬ** — Красный игрок сбрасывает карту с (♣), равной 2. Синий игрок также сбрасывает карту с (♣), равной 3.

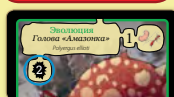
- 3. ИСХОД СРАЖЕНИЯ** — Общее значение для Синего игрока составляет 6. Выигрывает Красный игрок, у которого общее значение составляет 7.
- 4. ПОТЕРИ** — Красный игрок теряет 1 муравья (половина боевой мощи Синей армии, округленная вниз). Синий игрок должен потерять 5 муравьев (полная боевая мощь Красной армии), но у него их всего 3, поэтому уничтожаются 3 муравья. *Свирепость не учитывается при подсчете потерь.*
- 5. ТРОФЕИ** — Красный игрок получает (♣) и перемещает своего муравья с окраины на контрольную точку.



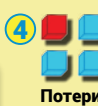
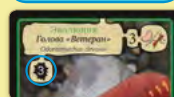
1 Карта Красного игрока



2 Карта Красного игрока



2 Карта Синего игрока



4 муравья + 1 Эволюция головы + 2 карты = 7

3 муравья + 0 Эволюция головы + 3 карты = 6





**5. ТРОФЕИ** — Победитель получает 1 очко Колонии и может переместить уже присутствующих на спорном гексе муравьев и занять любую свободную точку урожая. Если после этого остаются другие свободные точки, остальные игроки с муравьями на этом гексе смогут занять эти точки в порядке очереди, по часовой стрелке от победителя.

В каждую фазу Солдат два игрока сражаются друг с другом только один раз на каждом гексе, даже если гекс остается спорным после окончания Сражения.

Если после окончания Сражения на гексе присутствуют муравьи игрока, не принимавшего в нем участие, и гекс все еще является спорным, то происходит еще одно Сражение.

Игрок, не принимавший участие в первом Сражении, сражается с игроком, занявшим контрольную точку.

*В случае, если не принимавший участие в первом Сражении игрок также занимает контрольную точку, он будет сражаться с тем игроком, у кого больше муравьев на гексе.*

Если игрок, занимающий контрольную точку, уже принял участие в Сражениях со всеми остальными игроками на этом гексе, в эту фазу Солдат других Сражений не происходит.

## ПРАВИЛА СРАЖЕНИЙ С МНОГОНОЖКАМИ

Многоножка всегда является захватчиком.

Для определения боевой мощности многоножки сбросьте верхнюю карту колоды. Боевая мощность многоножки равна (♣) сброшенной карты.

После этого игроки могут сбросить карту, чтобы увеличить боевую мощь своей армии.

Затем многоножка еще раз сбрасывает верхнюю карту колоды, добавляя ее (♣) к своей базовой боевой мощи. В случае победы муравьев многоножка считается уничтоженной и ее маркер возвращается в коробку. Игрок-победитель получает 1 еду и 1 очко Колонии.

В случае проигрыша многоножки сражавшийся с ней игрок теряет количество муравьев, равное половине боевой мощи многоножки (сумма (♣) обеих карт; округляется вниз).

В случае победы многоножки сражавшийся с ней игрок теряет количество муравьев, равное полной боевой мощи многоножки (сумма (♣) обеих карт).

## СРАЖЕНИЕ МНОГОНОЖКИ С ДВУМЯ ИЛИ БОЛЕЕ ИГРОКАМИ

Если на гексе с многоножкой присутствуют 2 или более игроков, сначала многоножка вступит в Сражение с игроком, занимающим контрольную точку. В случае победы в первом Сражении, многоножка затем вступит в Сражение со следующим игроком, занимающим контрольную точку. Если контрольная точка свободна, сначала многоножка будет сражаться с игроком, имеющим больше всего муравьев на гексе. Если число муравьев у двух игроков равно, многоножка будет сражаться с игроками по очереди и по часовой стрелке, начиная с Активного игрока. Каждый игрок сражается с многоножкой только один раз на каждом гексе за каждый ход.

Если гекс все еще является спорным после окончания Сражения с многоножкой, происходит Сражение муравьев.

## ПРИМЕР: СРАЖЕНИЕ С МНОГОНОЖКОЙ

1. Любой гекс с многоножкой считается спорным.
2. Многоножка сбрасывает верхнюю карту колоды. Значение (♣) сброшенной карты (3) определяет базовую боевую мощь многоножки.
3. Красный игрок решает сбросить карту с руки, чтобы добавить (♣), равную 2, к 4 муравьям на гексе и получить 6.
4. Многоножка сбрасывает вторую верхнюю карту колоды и добавляет (♣), равную 2, к значению (♣) предыдущей карты, получив полную боевую мощь, равную 5.
5. Муравьи побеждают в Сражении, а многоножка уничтожена. При этом многоножка уничтожает количество муравьев, равное половине своей полной боевой мощи (5), округленной вниз (2). Красный игрок получает 1 еду и 1 очко Колонии. Маркер многоножки возвращается в коробку.

*При победе многоножки уничтожается количество муравьев, равное ее боевой мощи (сумма (♣) обеих карт).*





# ФАЗА КОРОЛЕВЫ

## НАЧАЛО ФАЗЫ КОРОЛЕВЫ

Получите бонусы Эволюции брюшка по часовой стрелке, начиная с Активного игрока.

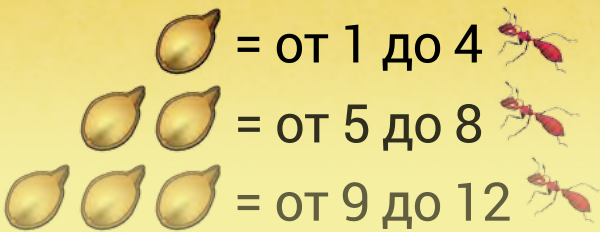
## СБОР УРОЖАЯ

Все игроки собирают ресурсы со всех точек урожая, занимаемых их муравьями. За каждую собранную еду или личинку возьмите 1 жетон нужного типа и положите его в соответствующую зону вашего Гнезда. За каждую собранную карту возьмите 1 карту из колоды. За каждое полученное очко Колонии подвиньте на 1 шаг ваш маркер игрока на треке очков Колонии. Точки урожая дают 1 ресурс, если иное не указано цифрой на иконке или рядом с ней.

## КОРМЕЖКА МУРАВЬЕВ

Одним жетоном еды можно накормить 4 муравьев. Личинки в корме не нужны. Игрок обязан использовать имеющуюся еду для прокорма своих муравьев. Только в том случае, если еда закончилась, а муравьи не накормлены, игрок скармливает по 1 личинке каждому голодному муравью. Если личинки кончились, игрок уничтожает всех не получивших корма муравьев.

### ПРИМЕР: КОРМЕЖКА



На кормежку каждых 4 муравьев уходит 1 еда.

Когда еда закончилась, каждый голодный муравей съест 1 личинку. Если личинки закончились, все оставшиеся голодные муравьи уничтожаются. Личинки не нужны в корме. За каждую Эволюцию брюшка в игре каждая ваша еда прокормит 1 дополнительного муравья.

## БОНУС КАСТЫ КОРОЛЕВЫ

За каждую Эволюцию брюшка на туловище вашего муравья каждая ваша еда прокормит 1 дополнительного муравья.

*(Игроку с 1 Эволюцией брюшка потребуется 1 еда для прокорма 5 муравьев и 2 еды для прокорма до 10 муравьев).*

## КОРОЛЕВСКИЙ ДАР

Королевский дар игроки получают после того, как были накормлены все муравьи. Каждый игрок выбирает, что получить от своей Королевы: личинки или еду.

Каждый игрок получает либо 2 еды, либо 5 личинок.

*В последний ход игроки не получают Королевский дар.*

*Королевский дар получают по часовой стрелке, начиная с Активного игрока.*

## ФАЗА СНА

Каждый игрок получает 1 очко Колонии за каждый контролируемый им гекс, примыкающий к Великому Туннелю. Для получения очков Колонии достаточно примыкания к Великому Туннелю, соединение туннелями не обязательно.

Каждый игрок получает очки Колонии за выполнение условий своих карт Целей Колонии.

Переместите маркер хода на шаг вперед.

После фазы Сна начинается следующая фаза Рабочих. Начинает игрок с Активным маркером (второй игрок, инициировавший Отдых в фазу Рабочих).

Если этот ход является последним, присуждаются финальные очки победы и определяется победитель.





## СБОР УРОЖАЯ

Красный игрок получает 2 еды, 4 личинки, 1 карту и 1 очко Колонии.

Синий игрок получает 2 еды и 1 личинку.

Черный игрок получает 2 еды и 7 личинок.

## КОРМЕЖКА МУРАВЬЕВ

У Красного игрока 7 муравьев, им потребуется 2 еды.

У Синего игрока 4 муравья, им потребуется 1 еда.

У Черного игрока всего 9 муравьев, которым требуется 3 еды, однако у него в игре есть Эволюция брюшка, так что любая еда распространяется на 1 дополнительного муравья. Черному игроку потребуется всего 2 еды на всех муравьев.

## КОРОЛЕВСКИЙ ДАР

Каждый игрок делает выбор и получает либо 2 еды, либо 5 личинок.

## ФАЗА СНА

### Муравейник

Красный игрок контролирует Пень и получает 1 очко Колонии.

Черный игрок контролирует Песчаник, Дупло и Пруд. Он получает 3 очка Колонии.

Синий игрок контролирует Кротовый ход и получает 1 очко Колонии. Синий игрок также контролирует Торфяник, который не примыкает к Великому Туннелю и не приносит очки Колонии.

### Цели колонии

Красный игрок получает 2 очка Колонии за выполнение условий карты «Протяженный туннель», заняв Дупло, Пень и Торфяник.

Переместите маркер хода на шаг вперед.



Карта Красного игрока



Пример игры

## РАСШИФРОВКА ЗНАЧКОВ

- ЕДА
- ЛИЧИНКА
- 2 ЛИЧИНКИ
- КАРТА
- ОЧКО КОЛОНИИ



# КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Соперничество с другими гнездами за экологическое господство заставляет муравьев пробовать различные эволюционные пути и стратегии. Гнездо, заработавшее наибольшее количество очков Колонии, выживет и передаст свой генетический код через века будущим бесчисленным поколениям муравьев. Успех гнезда определяют очки Колонии. После фазы Сна последнего хода присуждаются финальные очки победы, суммируются очки Колонии и определяется победитель.

## ОЧКИ КОЛОНИИ:

Каждый раз при получении 1 очка Колонии игрок перемещает на шаг вперед свой маркер (диск своего цвета) на треке очков Колонии. Очки Колонии можно заработать различными способами:

### ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

**СРАЖЕНИЯ** — Победитель получает 1 очко Колонии за каждую победу в Сражении.

**ТОЧКА УРОЖАЯ ОЧКОВ КОЛОНИИ** — Получайте очки Колонии во время каждого Сбора Урожая.

**КАРТЫ** — Некоторые карты Эволюции и События дают возможность получения очков Колонии во время игры.

**ЭВОЛЮЦИОНИРОВАВШИЙ МУРАВЕЙ** — Получите 3 очка Колонии за каждое законченное туловище муравья. Законченное туловище включает в себя голову, грудь и брюшко. Игроки могут собирать любое

количество туловищ и получать за них очки Колонии, однако каждая карта Эволюции засчитывается только 1 раз в 1 туловище муравья.

### КАЖДУЮ ФАЗУ СНА

**ЦЕНТРАЛЬНЫЕ ГЕКСЫ** — Каждый игрок получает 1 очко Колонии за каждый контролируемый им гекс, примыкающий к Великому Туннелю.

**ЦЕЛИ КОЛОНИИ** — Каждый игрок получает очки Колонии за выполнение условий карт Целей Колонии, находящихся в игре.

### КОНЕЦ ИГРЫ

**НАИБОЛЬШЕЕ ПОТОМСТВО** — Игрок с наибольшим количеством личинок на конец игры получает 3 очка Колонии.

**ГИГАНТСКОЕ ХРАНИЛИЩЕ** — Игрок с наибольшим количеством еды на конец игры получает 3 очка Колонии.

**НЕРАСКРЫТЫЙ ПОТЕНЦИАЛ** — Игрок с наибольшим количеством карт в руке на конец игры получает 3 очка Колонии.

*Если у нескольких игроков возникает ничья в отношении победных условий конца игры, каждый из них получает 1 очко Колонии.*

Победителем игры считается тот игрок, у которого в итоге больше всех очков Колонии. В случае ничьей у нескольких игроков, побеждает тот, у кого больше муравьев в Муравейнике.

## СТРАТЕГИЯ И ТАКТИКА

Игрокам необходимо умело управлять количеством своих личинок и еды, чтобы всех ресурсов хватало на совершение действий, использование карт, сбор армии и прокорм муравьев.

В начале игры очень важно заняться Разведкой, чтобы обеспечить себе точки урожая еды, ведь только так ваше Гнездо сможет эволюционировать и расширить свои границы. Игроки могут сфокусировать свое внимание на экспансии, эволюции, сборе ресурсов или войне, однако для победы в игре вам понадобится некая комбинация всего

вышеперечисленного. Игрок, выбравший путь агрессивной экспансии, должен будет сначала обеспечить свою армию необходимыми ресурсами. В фазу Королевы будьте внимательны при выборе Королевского дара: для процветания вашей Колонии понадобятся как личинки, так и еда.

## ДЛИННАЯ ИГРА

Длинный вариант игры предполагает 5 ходов, а не 4. Во время подготовки к игре положите маркер хода в зону хода 0. В течение 4 и 5 ходов игроки не получают Королевский дар.



## НОВЫЕ КРАЯ

---

Гексы «Новые края» (№21-25) приносят уникальные эффекты и способности, написанные на каждом конкретном гексе. Игрок, совершающий Разведку на таком гексе или добавляющий его в Муравейник,

## ИГРА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

---

В игру *Марш Муравьев* можно играть вдвоем. Используйте следующие дополнительные правила:

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

---

В этой игре используется обратная сторона гекса Великого Туннеля.

1. Начиная с первого игрока, каждый игрок случайным образом тянет 2 не использованных стартовых гекса. Затем каждый игрок выбирает гекс и кладет его рядом с Великим Туннелем.
2. В распоряжении каждого игрока 3 муравья на размещенном гексе, 3 личинки в Камере личинок, 2 еды в Хранилище и 2 карты.

### ОТДЫХ

---

После Отдыха одного игрока второй игрок получает возможность еще одного финального хода перед тем, как закончится фаза Рабочих. Игрок может совершить любое Действие, в том

## ИГРА ДЛЯ 5 ИГРОКОВ

---

Для игры на 5 игроков используйте следующие правила:

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

---

Используйте все 8 стартовых гексов.

### РЕАКЦИЯ

---

В игре на 5 игроков только ближайшие соседи Активного игрока могут совершать Реакцию после Действия Активного игрока.

Если игрок В совершает Разведку, игроки Б и Г могут совершить Реакцию и поместить личинку на занимаемый ими гекс. Игроки А и Д не могут совершить Реакцию.

При этом Эффекты карты, затрагивающие всех игроков, распространяются на всех игроков.

выполняет этот эффект. Для первой игры не рекомендуется использовать гексы Новые края. В дальнейшем рекомендуется добавлять 2-3 случайно выбранных гекса Новые края в игру. При длинной игре или игре с 5 игроками используйте все 5 гексов Новые края.

числе Отдых. Этот игрок сохраняет Активный маркер и в следующую фазу Рабочих будет первым игроком.

### ГЕКСЫ МУРАВЕЙНИКА

---

Для получения очков Колонии гексы Муравейника должны соединяться туннелями с гексом Великого Туннеля. Игроки получают очки Колонии только за контролируемые ими гексы, соединенные туннелями с Великим Туннелем.

### ЦЕЛИ КОЛОНИИ

---

При сравнении ресурсов игрока с ресурсами двух его соседей, учитывается только 1 сосед. Если у игрока больше ресурсов, чем у соседа, цель Колонии достигнута и игрок получает очки победы. (Если у игрока А есть карта «Огромные запасы» и 2 еды в фазу Сна, а у игрока Б есть только 1 еда, игрок А получает 2 очка Колонии)

### ОТДЫХ

---

В игре на 5 игроков ход в фазу Рабочих продолжается, пока 3 игрока не выберут Отдых. Фаза Рабочих заканчивается сразу после того, как третий игрок решит отдыхать. Третий отдыхающий игрок сохраняет Активный маркер и будет первым игроком в следующую фазу Рабочих.





## ПРОДВИНУТЫЙ УРОВЕНЬ: ОСОБЫЕ ВИДЫ

Вариант игры на продвинутом уровне позволяет игрокам ввести в игру уникальные способности и недостатки. Особые виды муравьев требуют определенного стиля игры для достижения результата.

**ОСОБЫЕ КОЛОНИИ:** У особых видов муравьев Королевский дар включает всего 2 еды или 4 личинки.

В случайном порядке раздайте игрокам Гнезда. Затем игроки могут выбрать игру за Обычного муравья или Особого муравья (на обороте Гнезда).

Продвинутый уровень не рекомендуется для игры в одиночку, вдвоем или с 5 игроками.

### БЕШЕНЫЙ МУРАВЕЙ

**ТАНЕЦ ХАОСА/** Стоимость: 1 еда 🍯

Сбрасывайте карты колоды, пока не выйдет карта События. Игрок обязан сыграть эту карту (бесплатно). Затем игрок может совершить количество шагов, равное (♣) сыгранной карты События.

**РЕАКЦИЯ** – Все остальные игроки получают 1 личинку.

#### НЕДОСТАТКИ

**АФФЕКТ** – Вы не можете отдыхать, если у вас есть еда или карты в руке.

**ОБЕЗУМЕВШАЯ ТОЛПА** – *Вы не получаете бонус Эволюции груди.*

### МУРАВЕЙ-КОЧЕВНИК

**ПУТЬ ДЛИНОЙ В 6000 ШАГОВ/**

Стоимость: 1 еда 🍯

Совершите Разведку на 2 гексах. Оба гекса должны примыкать к гексу, с которого производится Разведка, и соединяться с ним туннелями. Вы должны переместить всех муравьев с этого гекса на 2 разведанных гекса.

**РЕАКЦИЯ** – Все остальные игроки могут поместить 1 личинку на занимаемый ими гекс, а затем переместить 1 муравья на 1 шаг.

#### НЕДОСТАТКИ

**БЕСПЛОДНАЯ КОРОЛЕВА** – При Сборе урожая вы получаете всего 1 личинку со всех точек урожая с 2 личинками.

**МИРНЫЙ ДОГОВОР** – *Вы не получаете бонус Эволюции головы*

### МУРАВЕЙ-МУТАНТ

**МОДИФИЦИРОВАННЫЙ ГЕНОМ/**

Стоимость: 1 еда 🍯

Сыграйте 1 карту Эволюции. Затем вы можете бесплатно сыграть еще 1 карту Эволюции, стоимость которой равна или ниже стоимости первой карты. *Вы должны оплатить стоимость первой Эволюции. Вы можете поместить эти карты на верх или под низ ваших предыдущих карт на туловище муравья.*

**РЕАКЦИЯ** – Все остальные игроки могут сыграть карту Эволюции, оплатив ее стоимость. Муравей-мутант получает личинок в количестве, равном стоимости карт Эволюции, сыгранных в качестве Реакции.

#### НЕДОСТАТКИ

**ПРОСВЕЩЕННАЯ КОЛОНИЯ** – Потеряйте 1 очко Колонии каждый раз, когда вы участвуете в Сражении.

**МУТАЦИЯ** – В начале фазы Солдат сбросьте все карты с руки. Возьмите из колоды такое же количество карт.

### МУРАВЕЙ-МАРОДЕР

**НАЛЕТ МАРОДЕРОВ/** Стоимость: 1 еда 🍯

Переместитесь на 3 шага (+1 за каждую Эволюцию груди). Немедленно начните Сражение с одним игроком, у которого есть муравьи на том же спорном гексе, что и у вас. При действии Налет мародеров вы всегда являетесь захватчиком. *Если вы хотите переместить личинок, это необходимо сделать до перемещения муравьев.*

**РЕАКЦИЯ** – Игрок, с которым вы вступили в Сражение, получает 1 карту.

#### НЕДОСТАТКИ

**ОГРАНИЧЕННЫЙ РАЗУМ** – Вы начинаете игру всего с 1 картой в руке.

**ВОЕННЫЙ ПАЕК** – *Вы не получаете бонус Эволюции брюшка*





# ВАРИАНТ ОДИНОЧНОЙ/СОВМЕСТНОЙ ИГРЫ

## ВОССТАНИЕ МНОГОНОЖЕК

Восстание многоножек представляет собой одиночную или совместную игру, в которой муравьи пытаются предотвратить вторжение Орды многоножек. Муравейник находится под угрозой захвата, а муравьям необходимо защитить Великий Туннель.

В этом варианте игры используются стандартные правила игры *Марш Муравьев*, вместе с этими дополнениями и изменениями. Гнездо многоножек находится на обратной стороне Гнезда пятого игрока; там указаны основные правила.

Удалите из колоды карты со значком многоножки, перемешайте их и разместите рядом с Гнездом многоножек. Это будет колода многоножек. Перемешайте оставшиеся карты и положите их рядом с игровым полем. Это будет колода игроков.

## ДЕЙСТВИЯ МНОГОНОЖЕК

Действия многоножек определяются с помощью карт из колоды многоножек. В фазу Рабочих, после действия каждого игрока, из колоды многоножек берется карта и кладется на Гнездо многоножек. В зависимости от типа этой карты, многоножки совершают следующие действия:

**ЗАХВАТ** — Карта Эволюции: Добавьте многоножку в Муравейник. Поместите ее на гекс с наибольшим номером, на котором еще нет многоножки. Если все обычные гексы уже заняты, многоножка размещается в Великом Туннеле.

**НАСТУПЛЕНИЕ** — Карта События: Многоножка на гексе с наименьшим номером перемещается на количество шагов, равное (♣) карты. С каждым шагом многоножка перемещается на следующий доступный гекс с меньшим номером. Если гексов с меньшим номером больше нет, многоножка вползает в Великий Туннель.

В случае попадания многоножки в Великий Туннель, Орда многоножек получает очки Колонии в количестве, равном числу игроков.

**АТАКА** — Цель Колонии: на каждом занятом муравьями гексе со значком многоножки происходит Сражение с многоножкой.

При Атаке многоножек каждая многоножка получает +1 к боевой мощи.

**РАЗВЕДКА** — Если многоножка открывает карту События, а двигаться некому, то она произведет Разведку нового гекса. Возьмите новый гекс и положите его в любую часть Муравейника. Поместите на него многоножку. Если на гексе есть значок многоножки, возьмите и сыграйте еще одну карту из колоды многоножек.

## МАРШ

После своего Марша игрок может начать Сражение с многоножкой на одном гексе.

## БОЕВАЯ МОЩЬ АРМИИ МНОГОНОЖЕК

Для усиления боевой мощи многоножки сбрасывают карты из своей колоды.

Многоножки, проникшие в Великий Туннель, остаются там и каждую фазу Сна приносят своей Орде очки Колонии. Количество многоножек, находящихся в Великом Туннеле, не ограничено. Игроки не могут сражаться с многоножками в Великом Туннеле.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Орда многоножек побеждает в конце игры, если количество очков Колонии Орды многоножек больше, чем количество очков хотя бы одного игрока. Все игроки при этом считаются проигравшими.

## ПОДСЧЕТ ОЧКОВ КОЛОНИИ

Орда многоножек получает (♣) в фазу Сна за каждую многоножку в Муравейнике (на гексах и в Великом Туннеле).

Орда многоножек получает (♣) каждый раз при победе многоножки в Сражении.

Орда многоножек получает (♣) по числу игроков каждый раз при проникновении многоножки в Великий Туннель.

*Ведите счет очков Колонии Орды многоножек на треке очков Колонии с помощью одного из не используемых в игре маркеров игрока.*

## ОЧКИ КОЛОНИИ В КОНЦЕ ИГРЫ

Игроки не получают очки Колонии за наибольшее количество еды, личинок или карт.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ПРИ ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

Используйте в игре обратную сторону гекса Великий Туннель.

В начале игры в вашем распоряжении 1 случайно выбранный стартовый гекс с 3 муравьями, 3 личинки в Камере личинок, 2 еды и 4 карты.

После того, как игрок совершил все возможные Действия, многоножка открывает одну свою карту и фаза Рабочих заканчивается.

## УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

**ЛЕГКИЙ:** Начните игру с 3 дополнительными личинками в вашей Камере личинок.

**СЛОЖНЫЙ:** Начните игру с 2 картами.



# ПОЯСНЕНИЕ КАРТ И ГЕКСОВ

## КАРТЫ СОБЫТИЙ

**КОРОЛЕВСКАЯ ПРОГУЛКА** — Выбранный гекс должен примыкать хотя бы к одному другому гексу. Соединение туннелями не обязательно.

**РАДИОАКТИВНОЕ ИЗЛУЧЕНИЕ** — Если при выполнении условий карты игрок теряет, а затем полностью составляет туловище муравья, он не теряет и не получает очки Колонии в результате данного действия.

**ШПИОНАЖ** — Игрок при желании может не играть ни одну из карт; в этом случае все карты уходят в сброс.

**РАННИЙ УРОЖАЙ** — Получите ресурсы только с одной точки урожая, а не с одного гекса.

**ПОХИТИТЕЛЬ ЯИЦ** — Если Камера личинок игрока пуста, он не теряет личинок.

**БЕШЕНАЯ АКТИВНОСТЬ** — В качестве бонусных действий игрок может выбрать Отдых. При этом остальные игроки могут осуществить Реакцию на все ваши действия, в том числе использование этой карты.

**ГРИБНАЯ ЭПИДЕМИЯ** — Сыгравший эту карту игрок тоже теряет муравьев в выбранном гексе. Действие карты не распространяется на гекс Великий Туннель.

**ВПЕРЕД, В НЕИЗВЕСТНОСТЬ** — Новый гекс должен примыкать хотя бы к одному другому гексу. Соединение туннелями не обязательно. Игрок может размещать только личинок из своей Камеры личинок.

**БРАЧНЫЙ ПОЛЕТ** — Игрок может менять местами муравьев любых игроков, включая себя.

**ТАЙНАЯ НОРА** — Гексы не могут содержать больше 1 червоточины или больше 1 многоножки. При размещении червоточины размещение личинки возможно, но не обязательно.

**МОБИЛИЗАЦИЯ** — Перемещать можно муравьев и/или личинки. Сначала переместите всех личинок, затем — всех муравьев.

**МАТОЧНОЕ МОЛОЧКО** — Игроку необходимо выбрать оба Действия перед тем, как их осуществить.

**ЛОВУШКА** — Игроку не обязательно иметь своего муравья на спорном гексе. В данном случае Сражение происходит между игроками, занимающими гекс. Сражение происходит

в обычном режиме, как в фазу Солдат, в том числе Сражение с многоножкой и Сражение между несколькими игроками.

**АТАКА ВОРОБЬЕВ** — Чтобы сыграть эту карту, игрок должен занимать точку урожая на выбранном гексе. Игрок, сыгравший карту, также теряет муравьев. Карта оплачивается только личинками.

**РОЙ** — Муравьи могут быть перемещены с любого гекса. Примыкание или сообщение туннелями не обязательно. Все муравьи должны быть перемещены на один определенный гекс.

## КАРТЫ ЭВОЛЮЦИИ

**ГОЛОВА «АКРОБАТ»** — Переместить можно только муравьев, не личинок. В результате гекс может стать спорным, после чего там состоится Сражение, или гекс может перестать быть спорным, после чего Сражение там не состоится.

**ГОЛОВА «АМАЗОНКА»** — Если игрок с этой картой Эволюции побеждает в Сражении, он получает 2 личинки даже в том случае, если его противник не теряет 2 личинки.

**ГОЛОВА «БРОНЯ»** — Эта карта не предотвращает уничтожение вашего последнего муравья на гексе, а снижает ваши потери на 1 единицу. В случае гибели 4 муравьев, вы потеряете 3.

**ГОЛОВА «ВОИН»** — Игрок может использовать эту карту, если у него есть муравей на окраине гекса или занятая им точка урожая. Личинки для размещения берутся из Камеры личинок игрока. Если в результате возврата муравьев в Камеру личинок гекс перестает быть спорным, Сражение муравьев в этом гексе не произойдет.

**ГОЛОВА «СМЕРТНИК»** — При использовании этой способности игрок может выбрать для уничтожения любых находящихся на гексе муравьев. Хозяин муравьев выбирает, какие из его особей будут уничтожены. Если в результате гекс перестает быть спорным, Сражение муравьев в этом гексе не произойдет.

**БРЮШКО «ДРЕВОТОЧЕЦ»** — С помощью этой способности можно перемещать только муравьев. Разрешается перемещение муравьев на гексы с многоножками. Если в результате перемещения гекс становится спорным, в следующую фазу Солдат на нем происходит Сражение.



**ГОЛОВА «БЕРСЕРК»** — Игрок должен сбросить обе карты одновременно, до того, как остальные игроки откроют свои карты.

**ГРУДЬ «ЖНЕЦ»** — Получите 1 личинку с каждой занятой вами точки урожая личинок на Разведанном гексе (точки урожая с 1 личинкой и 2 личинками в данном случае дают только по одной личинке).

**БРЮШКО «МЕДОВАЯ БОЧКА»** —

Дважды получите ресурсы с одной точки урожая, а не с одного гекса.

**БРЮШКО «ЛИСТОРЕЗ»** — Выбранные игроком точки урожая не приносят ресурсы в обычном режиме при сборе Урожая.

**ГРУДЬ «ПАРАЗИТ»** — При Добыче игрок обязан сбросить первую вытянутую карту. Количество полученных им личинок должно быть равно числу личинок, потерянных выбранным игроком.

**БРЮШКО «ФАРАОН»** — Получите дополнительные личинки только с точек урожая с 1 личинкой.

**ГОЛОВА «ХОБОТОК»** — Способность действует в любом Сражении, включая те, что происходят вне фазы Солдат.

**ГРУДЬ «РАЗВЕДЧИК»** — Не показывайте оставшийся неразведанным гекс остальным игрокам.

**БРЮШКО «ЖАЛО»** — Выбранный вами игрок решает, какие из его муравьев будут уничтожены.

**ГОЛОВА «ФЕНИКС»** — Способность действует в любом Сражении, включая те, что происходят вне фазы Солдат.

**БРЮШКО «ВОР»** — Эта способность увеличивает необходимое количество еды каждого из других игроков на 1 единицу и уменьшает необходимое количество еды сыгравшего эту карту игрока на 1 единицу за каждого другого игрока.

**ГОЛОВА «ПРЕДАТЕЛЬ»** — В конце каждой фазы Солдат получите 1 очко Колонии за каждую многоножку в Муравейнике. Если на контролируемом вами гексе есть многоножка и муравьи других игроков, между ними произойдет Сражение.

**ГОЛОВА «ВETERАН»** — Игрок получает только 1 очко Колонии за каждый гекс, на котором он сражался, даже если Сражений на этом гексе было несколько.

**ГРУДЬ «ЗЕМЛЕКОП»** — Эта способность позволяет игроку перемещать муравьев между любыми двумя примыкающими гексами, вне зависимости от наличия соединяющихся туннелей. Это относится и к Великому Туннелю. При этом игрок не может добавить в Муравейник разведанный гекс без соединяющихся туннелей.

**ГРУДЬ «ТКАЧ»** — Муравьи других игроков не могут покинуть занимаемый вами гекс, они в ловушке. Однако другие игроки могут перемещать муравьев на этот гекс, а также использовать своих муравьев на этом гексе для оплаты стоимости карт. Эта карта не действует на муравьев в Великом Туннеле.

## КАРТЫ ЦЕЛЕЙ КОЛОНИИ

---

**СВЯЗЬ С ПРОШЛЫМ** — При ничьей в количестве муравьев на гексе Великий Туннель игрок не получает очки Колонии.

**ОГРОМНЫЕ ЗАПАСЫ/ПРОДВИНУТАЯ ЭВОЛЮЦИЯ/БОЛЬШОЕ ПОТОМСТВО** — Соседними игроками считаются игроки слева и справа от вас. При ничьей никто не получает очки Колонии.

**СЛЕПЫЕ ПОВЕЛИТЕЛИ** — На каждом гексе может быть только одна червоточина.

**ЧУЖЕСТРАНЕЦ** — Перемещение муравья происходит по желанию игрока.

**ЗАБОТЛИВЫЙ УЛЕЙ** — Перемещение муравья происходит по желанию игрока. Считаются только точки урожая с 1 личинкой.

**ЖАДНОЕ ПЛЕМЯ** — Личинки берутся из Камеры личинок. Если ваша Камера личинок пуста, вы не можете разместить личинок на гексе.

## НОВЫЕ КРАЯ

---

**ПУСТОЕ ПАУЧЬЕ ЛОГОВО** — Игрок, добавляющий этот гекс, может не играть карту.

**ЛОГОВО МУРАВЬИНОГО ЛЬВА** — Сбрасывайте карты только за занятые точки урожая, а не за количество муравьев на этом гексе.

**ГНЕЗДО МНОГОНОЖЕК** — На каждом гексе может быть только одна многоножка. Если на примыкающих гексах уже есть жетон многоножки, вы не можете положить туда еще один жетон многоножки.



**ПОДГОТОВКА К ИГРЕ** - Каждый игрок получает 5 личинок в Камере личинок, 1 муравья в Великом Туннеле, 2 еды в Хранилище еды и 2 карты. Разместите маркеры игроков в начале трека очков Колонии, а маркер хода в зоне «Первый ход». Случайным образом выберите по 2 стартовых гекса на каждого игрока и поместите на верх стопки гексов. Случайным образом выберите первого игрока и выдайте ему маркер активного игрока.

**МУРАВЕЙНИК** — Включает в себя Великий Туннель и остальные гексы. В результате Разведки новых гексов во время игры Муравейник увеличивается в размерах. Все новые гексы должны примыкать хотя бы к 1 уже имеющемуся в игре гексу.

**ВЕЛИКИЙ ТУННЕЛЬ** — Считается гексом. Игроки всегда могут размещать личинки в Великом Туннеле в результате Разведки, Марша или Эффекта карты. Великий Туннель не может быть спорным, на нем никогда не происходят сражения.

**РАЗМЕЩЕНИЕ ЛИЧИНОК** — Все личинки, размещаемые в Муравейнике в результате действия игрока или Эффекта карты, берутся в Камере личинок игрока. Если Камера пуста, вы не можете размещать личинок.

Личинки, размещаемые в Муравейнике в результате Марша или Реакции на Разведку, могут быть помещены только на уже занимаемый вами гекс (или на гекс Великий Туннель).

**ЗАНЯТЫЙ ГЕКС** — Гекс считается занятым любым игроком, имеющим не менее 1 муравья на точке урожая этого гекса.

**КОНТРОЛЬ НАД ГЕКСОМ** — Гекс контролирует игрок, занимающий контрольную точку урожая. Этот игрок побеждает в Сражении при ничьей и получает очки Колонии в фазу Сна, если гекс примыкает к Великому Туннелю.

**ОКРАИНА** — Если все точки урожая на гексе заняты, перемещенные на гекс муравьи отправляются на окраину (зона гекса вне точек урожая).

**СПОРНЫЙ ГЕКС** — Спорным считается гекс, на котором есть муравьи 2 или более игроков, а также муравьи на окраине гекса. В фазу Солдат на таком гексе произойдет Сражение. Если в любой момент в результате Эффекта карты гекс перестает быть спорным (даже в фазу Солдат), Сражение не происходит.

**ОБЩИЙ ГЕКС** — Гекс считается общим при наличии точек урожая, занятых 2 или более игроками. Великий Туннель не считается общим гексом.

**СВОБОДНАЯ ТОЧКА УРОЖАЯ** - Если в результате Действия, Реакции, Сражения или Эффекта карты на гексе присутствуют свободная точка урожая и один или несколько муравьев на его окраине, то один из этих муравьев немедленно занимает свободную точку урожая.

**УНИЧТОЖЕНИЕ/ПОТЕРЯ** — в случае уничтожения муравьев игрока в результате Эффекта карты или потери их в Сражении, этот игрок решает, какие именно муравьи будут уничтожены. Термин «уничтожение» равнозначен термину «потеря».

**РЕАКЦИЯ** — Реакция может быть произведена только в ответ на Действия, а не на Эффекты карт, кроме случаев, когда карта дает возможность Действия («Бешеная активность»).

**ЧЕРВОТОЧИНЫ** — Муравьи не могут совершать Разведку через червоточины. Червоточины нельзя разместить в Великом Туннеле.

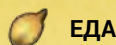
**МНОГОНОЖКИ** — Любой гекс с муравьями и многоножкой считается спорным, и в фазу Солдат на нем произойдет Сражение. На гексе может присутствовать только одна многоножка.

**АКТИВНЫЙ ИГРОК** — Игрок, имеющий маркер активного игрока.

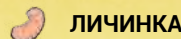
**ОЧЕРЕДНОСТЬ ИГРЫ** — Очередность в игре реализуется по часовой стрелке, начиная с Активного игрока.

**КАРТЫ В РУКЕ** — Игроки не скрывают количество карт в своей руке.

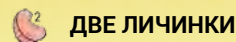
## РАСШИФРОВКА ЗНАЧКОВ



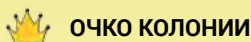
**ЕДА**



**ЛИЧИНКА**



**ДВЕ ЛИЧИНКИ**



**ОЧКО КОЛОНИИ**



**КАРТА**



**ЧЕРВОТОЧИНА** — Муравьи могут за 1 шаг перемещаться с гекса с червоточиной на любой другой гекс с червоточиной.



**МНОГОНОЖКА** — При открытии гекса с многоножкой разместите на нем маркер многоножки. В фазу Солдат муравьи, находящиеся на этом гексе, должны сразиться с многоножкой.



**ТОЧКА УРОЖАЯ** — Сбор ресурсов в фазу Королевы.



**КОНТРОЛЬНАЯ ТОЧКА (УРОЖАЯ)** — Означает контроль над гексом. Приносит победу при ничьей в Сражении. В случае примыкания к Великому Туннелю получите 1 очко Колонии в фазу Сна.