

MRÓWKI

INSTRUKCJA

W grze MRÓWKI gracze kontrolują kolonie mrówek, które toczą ze sobą nieustanną walkę o dominację. Rozwijaj swoje mrowisko, eksploruj ogród, zostawiając swoje feromony na ziemi, zbieraj jedzenie i liście, pokonuj wrogie zwierzęta. Składaj jaja i opiekuj się larwami, aby zdobywać coraz bardziej wyspecjalizowanych pracowników. Staraj się rozwijać swoje umiejętności, optymalizować pokoje swojego gniazda i dokonywać niesamowitych czynów, aby zapewnić sobie przewagę nad przeciwnikami.

Za kolonię!



KOMPONENTY WSPÓLNE



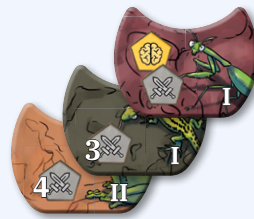
1 składana plansza Główna (jedna strona dla 2 graczy, druga dla 3-4 graczy)



2 kafelki Ogrodu



6 kafelków Liści



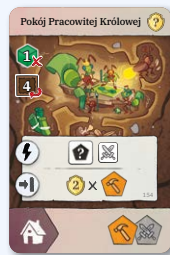
29 kafelków Wrogów



8 kafelków Przedmiotów Specjalnych



120 kart Podstawowych



8 kart Pokoi Królowej



30 kart Początkowych



Puste

Pełne



52 kafelki Pokoi
(w 4 różnych rozmiarach)



45 kostek
Jedzenia



20 kostek
Liści



10 kostek
Grzybów



25 żetonów
Agresji



10 żetonów
Mutacji



5 żetonów
3x



5 żetonów
-3 PZ

KOMPONENTY GRACZY



4 plansze Mrowiska



4 kafelki Podsumowania



1 znacznik
Pierwszego Gracza



8 żetonów Królowej



4 kafle Mrowiska



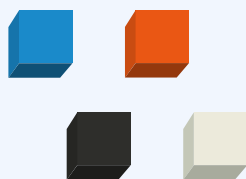
12 kafelków Inkubacji
(podzielonych na
4 zestawy ● ○ ◆ ◇)



9 kafelków Królowej



160 dysków
(po 40 w każdym kolorze)



44 kostki
(po 11 w każdym kolorze)



36 żetonów Gwiazd
(po 9 w każdym kolorze)

WPROWADZENIE

Rozwijaj i powiększaj swoje społeczeństwo Mrówek, eksplorując Ogród, gromadząc Zasoby i kopiąc twoje Mrowisko.

Gra trwa nieokreśloną liczbę tur, aż do spełnienia warunku Końca Gry.

W grze będziecie zdobywać Punkty Zwycięstwa (PZ) na wiele sposobów:

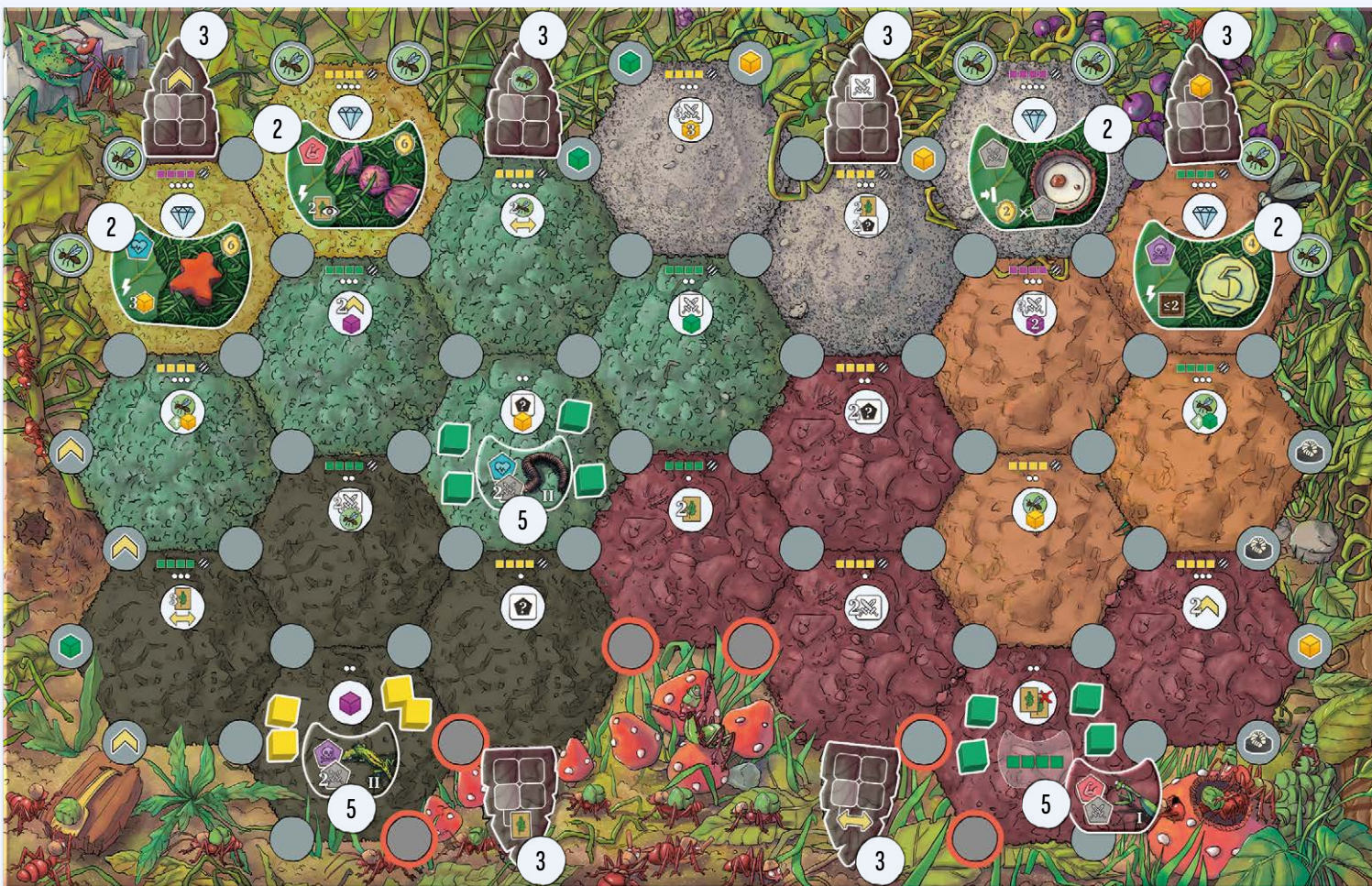
- Zdobywanie Gwiazd;
- Zagrywanie kart;

- Pokonywanie Wrogów i odblokowywanie Zdolności;
 - Osiągnięcie obszarów Rojenia na torze Lotu Godowego;
 - Zbieranie Przedmiotów Specjalnych;
 - Tworzenie dużej liczby Mrówek w swoim Mrowisku;
 - Zwiększanie swojej Produkcji Jedzenia, Liści i Jaj.
- Zdobądź więcej PZ niż twoi przeciwnicy, aby ogłosić, że twoje Mrowisko dominuje nad pozostałymi.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

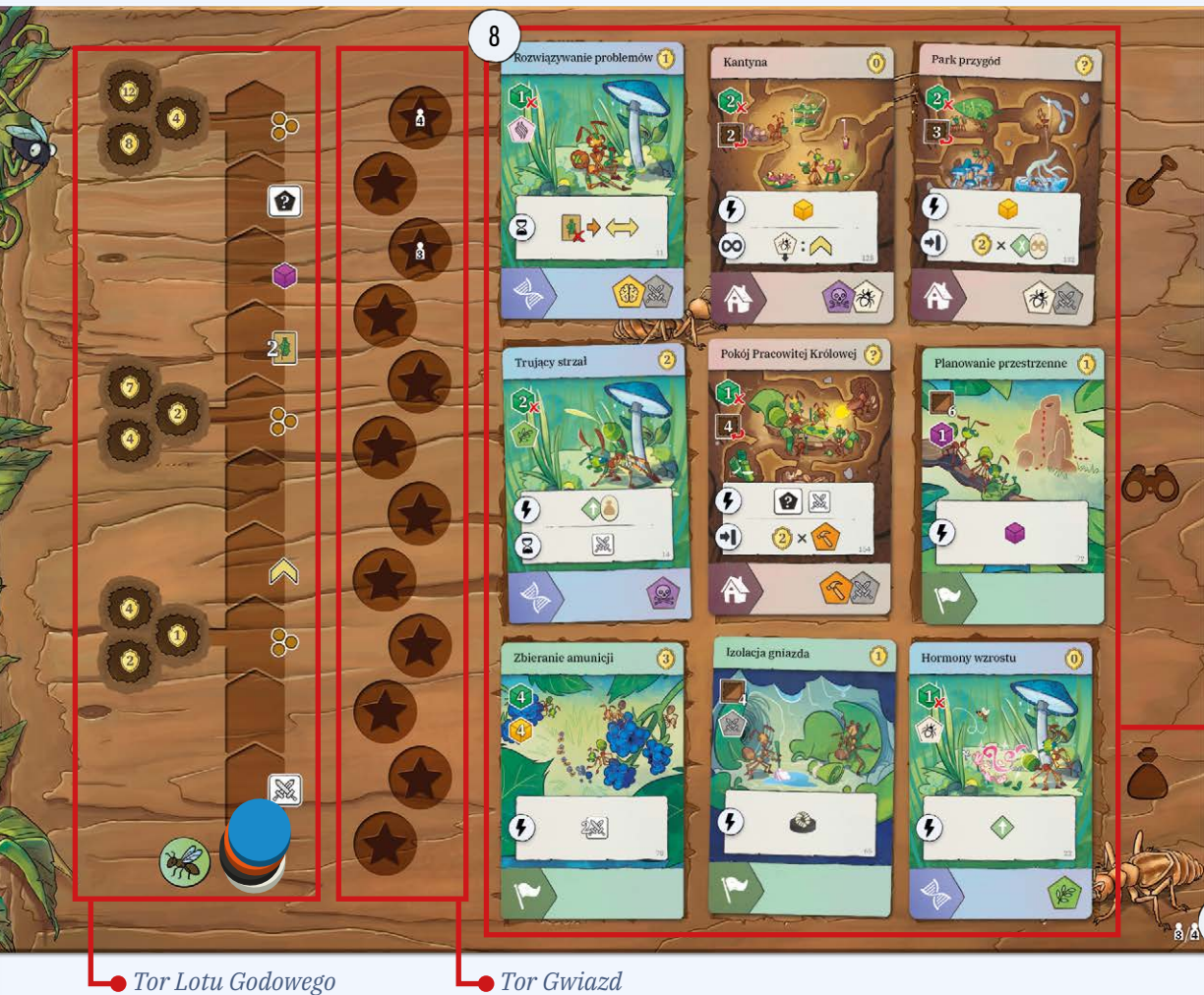
Przygotowanie ogólne

- 1 Połączcie **planszę Główną** i umieśćcie ją na środku obszaru gry, stroną odpowiadającą liczbie graczy ku górze. W rozgrywkach na 3 graczy umieśćcie dwa **kafelki Ogrodu** w miejscach wskazanych na ilustracji w ramce po prawej stronie.
- 2 Umieśćcie losowo po 1 odkrytym **kafelku Przedmiotu Specjalnego** na każdym polu oznaczonym ikoną . Odłóżcie niewykorzystane kafelki Przedmiotów Specjalnych w pobliżu planszy Głównej.
- 3 Umieśćcie losowo 6 **kafelków Liści** w wyznaczonych miejscach na planszy Głównej, upewniając się, że wszystkie ikony na nich są zwrócone w tym samym kierunku.
- 4 Ułóżcie w pobliżu planszy Głównej 6 zakrytych stosów **kafelków Wrogów**, posortowanych według rodzaju terenu, wskazanego na odwrocie każdego kafelka. Potasujcie osobno każdy ze stosów.
- 5 Dla każdego z wyznaczonych pól (zgodnie ze wskazaniem na ilustracji w ramce po prawej) odkryjcie i umieśćcie na nim **1 kafelek Wroga** o pasującym rodzaju terenu oraz **wskazane kostki Zasobów**.
- 6 Potasujcie osobno 3 **talie kart**, zgodnie z ich rewersami: karty Podstawowe, karty Początkowe  oraz karty Pokoi Królowej .
- 7 Stwórzcie **pułę ogólną** kostek Zasobów (Jedzenie, Liście i Grzyby), kafelków Pokoi (rozmiary 1, 2, 3 i 4), żetonów: Agresji, Mutacji, 3x oraz -3 PZ.
- 8 Odkryjcie 9 kart z talii kart Podstawowych i umieśćcie je w trzech rzędach w zaznaczonym obszarze **oferty** na planszy Głównej: po 3 karty w każdym rzędzie.





6






Przygotowanie graczy




Na końcu niektórych z poniższych punktów znajdują się informacje dotyczące przygotowania waszej pierwszej rozgrywki.

- 9 Losowo wybierzcie Pierwszego Gracza. Ten gracz otrzymuje **znacznik Pierwszego Gracza**.
- 10 Każdy gracz bierze **planszę Mrowiska** oraz **kafelki Podsumowania** i umieszcza je przed sobą.
- 11 Każdy gracz losuje **kafel Mrowiska** i umieszcza go na odpowiednim polu na swojej planszy Mrowiska. Kafle Mrowiska są dwustronne: jedna strona jest taka sama dla wszystkich graczy, natomiast strona z symbolem  oznacza stronę asymetryczną – różną u każdego gracza. Wspólnie zdecydуйте na której stronie chcecie grać i umieśćcie kafle na swoich planszach Mrowiska. Każdy kafel musi być na tej samej stronie: z symbolem  albo bez niego. Od tego momentu kafel Mrowiska jest integralną częścią planszy Mrowiska.

PIERWSZA ROZGRYWKA. Każdy gracz musi użyć strony kafla Mrowiska bez symbolu .

- 12 Wylosujcie tyle **kafelków Królowej**, ilu jest graczy, i umieśćcie je przed wami. Przypiszcie losowo **zestaw 3 kafelków Inkubacji**    do każdego kafla Królowej. Zaczynając od gracza siedzącego po prawej stronie Pierwszego Gracza i kontynuując przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera jeden kafelek Królowej wraz z przypisanymi do niego kafelkami Inkubacji. Wszystkie niewykorzystane kafelki Królowej i kafelki Inkubacji odłóżcie do pudełka.

PIERWSZA ROZGRYWKA. Przypiszcie losowo zestaw 3 kafelków Inkubacji    do każdego gracza. Nie używajcie kafelków Królowej (odłóżcie je do pudełka).

- 13 Każdy gracz umieszcza 3 kafelki Inkubacji w odpowiednich miejscach na swojej planszy Mrowiska w losowej kolejności, stroną z ikoną zestawu    skierowaną ku górze.
- 14 Każdy gracz umieszcza wybrany kafelek Królowej w wyznaczonym obszarze swojej planszy Mrowiska i otrzymuje **kostki Zasobów** (Jedzenie, Liście i Grzyby) w liczbie wskazanej na kafelku. Następnie każdy gracz zakrywa swój kafelek Królowej, aby wskazywał tylko jego efekt specjalny. Szczegółowy opis przygotowania i efektów kafelków Królowej znajduje się na str. 20.

PIERWSZA ROZGRYWKA. Każdy gracz otrzymuje 3 kostki Liści i 1 kostkę Jedzenia.

- 15 Każdy gracz wybiera kolor. Otrzymuje **dyski** w tym kolorze i przechowuje je w pobliżu swojej planszy Mrowiska. To jego pula.

Każdy gracz umieszcza ze swojej puli:

- 1 dysk na polu startowym toru Lotu Godowego na planszy Głównej (w odwrotnej kolejności tur, czyli Pierwszy Gracz będzie miał swój dysk na szycie stosu, a ostatni gracz na samym dole stosu);
- 3 dyski na górnym kafelku Inkubacji (po 1 na każdym polu specjalizacji);

- 3 dyski na środkowym kafelku Inkubacji (po 1 na każdym polu specjalizacji).

- 16 Każdy gracz otrzymuje wszystkie **kostki** w jego kolorze i umieszcza je:

- po 1 kostce na każdym polu Feromonu na swojej planszy Mrowiska;
- po 1 kostce na pierwszym polu każdego z trzech torów Produkcji Jaj (na dole swojej planszy Mrowiska);
- Pozostałe 2 kostki w pobliżu toru Produkcji Jedzenia i toru Produkcji Liści.

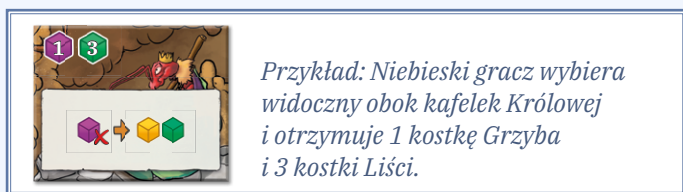
PIERWSZA ROZGRYWKA. Każdy gracz umieszcza również po 1 kostce na pierwszym polu toru Produkcji Jedzenia i toru Produkcji Liści.

- 17 Każdy gracz otrzymuje **żetony Gwiazd** w jego kolorze, dzieli je na 3 zestawy, zgodnie z ich symbolami, a następnie układa każdy zestaw w rosnącej kolejności wartości (żeton o najwyższej wartości na dole) i umieszcza trzy stosy na odpowiednich polach na swojej planszy Mrowiska.

- 18 Każdy gracz umieszcza 5 kostek Jedzenia z puli ogólnej na polach **Magazynu Awaryjnego** na swojej planszy Mrowiska.

- 19 Każdy gracz umieszcza jeden **kafelek Pokoju o rozmiarze 2** na wyznaczonym miejscu w jego Gnieździe, ciemną stroną (Pusty Pokój) ku górze.

- 20 Na koniec każdy gracz dobiera **2 karty Pokoju Królowej** i **6 kart Początkowych**. Następnie jednocześnie każdy gracz wybiera ze swoich 8 kart 4, które zachowuje, a pozostałe odkłada do pudełka (nie będą używane). Wszystkie niewykorzystane karty Pokoju Królowej i karty Początkowe odłóżcie do pudełka.





Przykład: W rozgrywce dla 4 graczy losowane są 4 kafelki Królowej i losowo łączy się je z 4 zestawami kafelków Inkubacji. Ostatni gracz jako pierwszy wybiera, której pary użyje.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra składa się z **serii tur** wykonywanych w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aż do momentu spełnienia warunku Końca Gry.

Gracze wykonują swoje tury po kolei, zaczynając od Pierwszego Gracza i kontynuują zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Podczas swojej tury gracz musi wykonać **jedną z sześciu dostępnych Akcji Głównych**. W dowolnym momencie swojej tury aktywny gracz może wykonać **dowolną liczbę Akcji Darmowych**.

Opis ikon i efektów gry znajduje się w Załączniku na str. 18.

AKCJE GŁÓWNE

Występuje sześć Akcji Głównych:

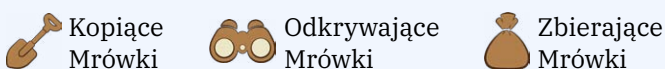
- **Kopanie**
- **Odkrywanie**
- **Zbieranie**
- **Zagranie 2 kart**
- **Zagranie 1 karty i Pokonanie 1 Wroga**
- **Inkubacja**

DYSKI I KAFELKI INKUBACJI

Trzy kafelki Inkubacji na twojej planszy Mrowiska reprezentują trzy etapy życia Mrówek (od dołu do góry):




Dysk położony na kafelku reprezentuje jedną **jednostkę** na danym etapie. Pozycja dysku na kafelku wskazuje jego **specjalizację**, która określa, jaką Akcję Główną może wykonać Mrówka.



Podczas gry możesz również przechowywać po 1 dysku Mrówki każdej specjalizacji w odpowiednich miejscach na twojej planszy Mrowiska (patrz Akcja Inkubacji na str. 13). Dodatkowo możesz zdobyć Wszechstronne Mrówki, których możesz mieć dowolną liczbę i które możesz wykorzystać w dowolnej specjalizacji (patrz Wszechstronne Mrówki na str. 14).

Aby wykonać dowolne z pierwszych trzech Akcji Głównych (Kopanie, Odkrywanie, Zbieranie), musisz wydać Mrówki, czyli dyski znajdujące się na górnym kafelku Inkubacji lub na twojej planszy Mrowiska. Dyski na pozostałych dwóch kafelkach Inkubacji (Larwy i Jaja) nigdy nie mogą zostać wydane na wykonanie Akcji. Możesz wydać od 1 do 4 dysków Mrówek, a liczba wydanych dysków określa Siłę Akcji.

Akcja Główna: Kopanie

 Aby wykonać tę Akcję, usuń **od 1 do 4 dysków Kopiących Mrówek** (lub Wszechstronnych Mrówek) z twojego górnego kafelka Inkubacji lub z twojej planszy Mrowiska. Liczba usuniętych dysków określa Siłę Akcji. Wykorzystane dyski odłóż do twojej puli.

Weź 1 kartę z górnego rzędu oferty na planszy Głównej (odpowiadającego Akcji Kopania). Uzupełnij pole w rzędzie nową kartą z talii.

Umieść 1 lub więcej kafelków Pokoi na wolnych kwadratowych polach twojego Gniazda tak, aby łączny rozmiar umieszczanych kafelków Pokoi (w kwadratach) był równy Siłę Akcji (np. Siła 1 = 1 kwadrat kafelka Pokoju). Podczas umieszczania kafelka Pokoju przestrzegaj następujących zasad:

- Umieść go ciemną stroną (Pusty Pokój) ku górze.
- Musisz umieścić go na wolnych polach twojego Gniazda. Nie można zakrywać już umieszczonych kafelków. Żadna część kafelka nie może wystawać poza siatkę Gniazda.
- Kafelek musi zakrywać co najmniej jeden kwadrat obszaru I lub sąsiadować z już umieszczonym kafelkiem (w tej turze lub wcześniej).

Natychmiast aktywuj każdy bonus wskazany na polach Gniazda, które zakrywasz.

Jeżeli w wyniku Akcji całkowicie zapełnisz jeden z obszarów Gniazda (I, II lub III), natychmiast zdobywasz 1 Gwiazdę (patrz Zdobywanie Gwiazd na str. 15).

Do zagrania kart Pokoi wymagane są puste kafelki Pokoi (patrz Karty, symbole i Zasoby na str. 12).

Liczba kafelków Pokoi jest ograniczona: jeśli dany rozmiar nie jest dostępny w puli ogólnej, nie możesz umieszczać kafelków Pokoi o tym rozmiarze.



Przykład: Aktywny gracz wykonuje Akcję Kopania, odrzucając 4 Kopiące Mrówki. Po wzięciu karty z pierwszego rzędu, decyduje się na zdobyciu kafelka Pokoju o rozmiarze 2 i dwóch kafelków Pokoju o rozmiarze 1. Umieszcza kafelek Pokoju o rozmiarze 2, zakrywając co najmniej jedno miejsce w obszarze I, a następnie umieszcza pozostałe kafelki Pokoju, jeden po drugim, zawsze sąsiadując z istniejącym już Pokojem. Natychmiast zyskuje bonusy, który zakrywa.

Akcja Główna: Odkrywanie



Aby wykonać tę Akcję, usuń **od 1 do 4 dysków Odkrywających Mrówek** (lub Wszechstronnych Mrówek) z twojego górnego kafelka Inkubacji lub z twojej planszy Mrowiska. Liczba usuniętych dysków określa Siłę Akcji. Wykorzystane dyski odłóż do twojej puli.

Weź 1 kartę ze środkowego rzędu oferty na planszy Głównej (odpowiadającego Akcji Odkrywania). Uzupełnij pole w rzędzie nową kartą z talii.

Umieść 1 dysk z twoich zapasów **na wolnym polu Odkrywania** w środku wybranego pola, pod warunkiem, że dane pole jest osiągalne, bazując na twojej Sile Akcji: liczba białych kropek powyżej każdego pola Odkrywania wskazuje Siłę potrzebną do Odkrycia tego pola. Umieszczając Odkrywającą Mrówkę na mapie, wykonaj następujące kroki:

1. Natychmiast aktywuj bonus wskazany na polu Odkrywania, które zajmujesz.

Następnie, jeśli na Odkrywanym polu, powyżej pola Odkrywania znajdują się również ikony kostek Zasobów i Wroga:

2. Dobierz i umieść 1 kafelek Wroga ze stosu, który odpowiada rodzajowi Odkrywanego terenu.
3. Umieść wskazane kostki Zasobów na tym polu.
4. Jeśli na wierzchołkach Odkrywanego pola znajdują się twoje Zbierające Mrówki, każda z nich automatycznie zbiera Zasoby (patrz Zbieranie i Feromony na str. 10).

UWAGA: Nie wykonuj kroków 2 i 3, jeśli na Odkrywanym polu znajdowały się kostki i kafelek Wroga od początku gry (rozpoznasz te pola po zarysie kafelka Wroga na nich).



Akcja Główna: Zbieranie



Aby wykonać tę Akcję, usuń **od 1 do 4 dysków Zbierających Mrówek** (lub Wszechstronnych Mrówek) z twojego górnego kafelka Inkubacji lub z twojej planszy Mrowiska. Liczba usuniętych dysków określa Siłę Akcji.

Weź 1 kartę z dolnego rzędu oferty na planszy Głównej (odpowiadającego Akcji Zbierania). Uzupełnij pole w rzędzie nową kartą z talii.

Umieść wszystkie usunięte Zbierające Mrówki **na polach Zbierania** na wierzchołkach pól na mapie, przestrzegając poniższych zasad:

- Pierwsza Zbierająca Mrówka umieszczana podczas tej Akcji musi być na polu Zbierania z czerwoną ramką LUB sąsiadować z jedną z twoich Zbierających Mrówek umieszczonych w poprzednich turach LUB na wierzchołkach pola, na którym znajduje się jedna z twoich Odkrywających Mrówek i na którego wierzchołkach nie ma innych twoich Zbierających Mrówek.
- Wszystkie Mrówki wykonujące tę samą Akcję muszą ze sobą sąsiadować, tworząc ciągłą ścieżkę bez rozwidleń. Rozwidlenia możesz tworzyć tylko w kolejnych Akcjach.

Dla każdej umieszczanej Zbierającej Mrówki wykonaj następujące kroki:

1. Natychmiast aktywuj wszystkie bonusy wskazane na zajmowanym przez ciebie polu Zbierania.
2. Jeśli na sąsiadujących polach znajdują się kostki Zasobów, Mrówka automatycznie je Zbiera (patrz Zbieranie i Feromony na str. 10).



Przykład: Niebieski gracz wykonuje Akcję Zbierania, odrzucając 3 Zbierające Mrówki. Po wzięciu 1 karty z dolnego rzędu, gracz umieszcza pierwszą Zbierającą Mrówkę na wolnym polu Zbierania na wierzchołku wcześniej Odkrytego przez niego pola (jego Odkrywająca Mrówka jest obecna na polu, ale nie ma na nim innych sąsiadujących Zbierających Mrówek w jego kolorze), a następnie umieszcza drugą i trzecią Zbierającą Mrówkę, tworząc nieprzerwaną ścieżkę bez rozwidleń.

ZBIERANIE I FEROMONY

Jedną z głównych cech szczególnych Mrówek jest z pewnością ich specyficzny sposób komunikowania się. W grze możesz rozwijać umiejętności komunikacyjne swojej kolonii, emitując Feromony po zebraniu kostek Zasobów.

Zbieranie kostek Zasobów

Za każdym razem, gdy Zbierająca Mrówka znajdzie się w sąsiedztwie pola zawierającego kostkę Zasobów, natychmiast ją zbiera.

Po Akcji Odkrywania, która wygenerowała kostki na polu, każdy gracz, którego Zbierające Mrówki znajdują się na wierzchołkach tego pola, Zbiera 1 kostkę za każdą z tych jego Mrówek. Kolejność zbierania ustalana jest na podstawie kolejności graczy na torze Lotu Godowego (patrz Awans na torze Lotu Godowego na str. 15). W przypadku remisu, gracz, którego dysk znajduje się najniżej w stosie, Zbiera jako pierwszy. Ta kolejność Zbierania może spowodować, że gracz posiadający Zbierające Mrówki nie Zbierze żadnych kostek.



Przykład: Niebieski gracz Odkrywa pole, na którego wierzchołkach znajduje się już 5 Zbierających Mrówek (2 niebieskie, 2 pomarańczowe i 1 biała). Po aktywowaniu premii za Odkrywanie i umieszczeniu kafelka Wroga na polu, gracz generuje 4 kostki Liścia na Odkrywanym polu. Następnie sprawdzane jest położenie dysków na torze Lotu Godowego: biały gracz jest pierwszy, niebieski i pomarańczowy gracz są ostatni i zajmują to samo miejsce na torze, a pomarańczowy dysk znajduje się na górze stosu. Wygenerowane kostki Liścia są następnie automatycznie Zbierane

przez Zbierające Mrówki w następujący sposób: biały gracz bierze 1 kostkę Liścia, niebieski gracz bierze 2 kostki Liścia, pomarańczowy gracz bierze 1 kostkę Liścia.

Po Akcji Zbierania w wyniku której umieszczono jedną lub więcej Zbierających Mrówek, każda taka Mrówka Zbiera 1 kostkę z każdego sąsiadującego pola, jeśli taka się tam znajduje.



Przykład: Niebieski gracz wykonuje Akcję Zbierania i umieszcza 3 Mrówki Zbierające. Za pomocą pierwszej zbiera 1 kostkę Liścia i 1 kostkę Jedzenia; za pomocą drugiej zbiera 1 kostkę Liścia i 1 kostkę Jedzenia; za pomocą trzeciej zbiera 1 kostkę Liścia.


Każda Zbierająca Mrówka może Zebrać wiele znaczników w trakcie gry: gdy zostanie umieszczona za pomocą Akcji Zbierania, jeśli kostki są już obecne, lub później, gdy kostki zostaną wygenerowane za pomocą Akcji Odkrywania, lub w obu przypadkach (Zbierające Mrówki są często umieszczane w celu zebrania kostek już znajdujących się na polu, którego sąsiadujące pole nie zostało jeszcze Odkryte).

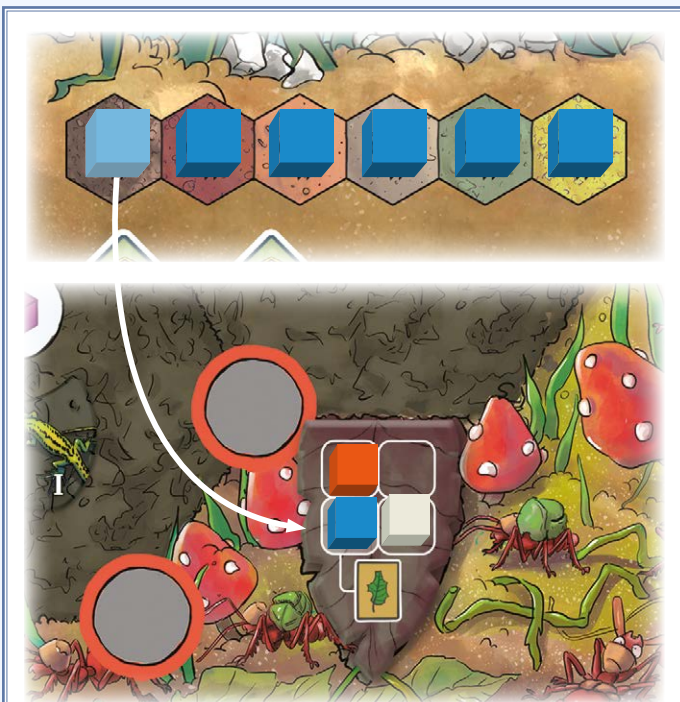
Emitowanie Feromonów

Jeśli po Zebraniu Zasobów **pole zostaje opróżnione** ze wszystkich kostek Zasobów, Mrówki graczy, którzy mają co najmniej jedną Zbierającą Mrówkę na wierzchołkach tego pola, emitują Feromon. Kostka Feromonu emitowana jest wyłącznie w turze, w której pole zostaje opróżnione (zatem późniejsze umieszczenie Zbierającej Mrówki na wierzchołku opróżnionego pola nie powoduje emisji Feromonu).

Gdy twoja Mrówka emituje Feromon, **przenieś kostkę** z pola Feromonu twojej planszy Mrowiska, którego kolor odpowiada rodzajowi terenu opróżnionego pola (tylko, jeśli twoje Mrówki nie wyemitowały jeszcze Feromonu dla tego rodzaju terenu). Jeśli twoje Mrówki wyemitowały Feromon w twojej turze, pierwszy umieść kostkę na kafelku Liścia połączonym z tym terenem. Tylko gracz, który pierwszy umieści swoją kostkę na kafelku Liścia, może aktywować bonus, a pozostali gracze, którzy umieścili kostki na tym samym kafelku Liścia (w tej samej lub kolejnych turach), nie aktywują bonusu.

W rzadkim przypadku, gdy aktywny gracz spowoduje opróżnienie pola bez emisji Feromonu, tj. jeśli wykona Akcję Odkrywania na polu, na którym nie ma on Zbierających Mrówek, a wygenerowane kostki zostają Zebrane przez Mrówki innych graczy, Mrówki tych graczy wyemitują Feromon, ale nikt nie aktywuje bonusu z kafelka Liścia.

Wyemitowanie Feromonu zapewnia 1 ikonę Feromonu , która jest potrzebna do spełnienia wymagań kart, a także może pozwolić na zdobywanie Gwiazd (patrz Zdobywanie Gwiazd na str. 15).



Przykład: Kontynuując przykład zbierania zasobów po Akcji Odkrywania, widoczny po lewej stronie, Mrówki gracza niebieskiego, białego i pomarańczowego emitują Feromony, odpowiadające terenowi. Pierwsze emitują Mrówki gracza niebieskiego, który jest aktywnym graczem, zapewniając mu w ten sposób bonus z kafelka Liścia.

Akcja Główna: Zagranie 2 kart

2 Gdy wykonujesz tę Akcję, możesz zagrać (po kolei) do 2 kart z twojej ręki. Aby zagrać kartę, wykonaj następujące kroki:

1. Wykaż, że spełniasz wszystkie **wymagania** wskazane na karcie. W większości przypadków wymagania wiążą się z posiadaniem pewnych symboli (na wcześniej zagrych kartach, na twojej planszy Mrowiska lub poprzez odrzucenie żetonów Mutacji lub Agresji). Dla kart Pokoi wymogiem jest zawsze posiadanie Pustego kafelka Pokoju o określonym rozmiarze, umieszczonego w twoim Gnieździe.
2. Zapłacić **koszt** wskazany na karcie. W większości przypadków koszt wiąże się z koniecznością odrzucenia określonej liczby kostek Liści.
3. Zagraj kartę z twojej ręki, umieszczając ją obok twojej planszy Mrowiska. Karta jest teraz uważana za aktywną i zapewnia swoje efekty, symbole oraz PZ.

Aby zapoznać się z ogólnym działaniem kart, zobacz Karty, symbole i zasoby na str. 12.

Akcja Główna: Zagranie 1 karty i Pokonanie 1 Wroga



Wykonując tę Akcję, możesz (w dowolnej kolejności) zagrać 1 kartę z twojej ręki (patrz wyżej) i/albo pokonać 1 odkrytego Wroga na planszy Głównej. Możesz pokonać Wroga tylko wtedy, gdy znajduje się on na polu należącego do **rodzaju terenu**, na którym znajduje się co najmniej jedna twoja Odkrywająca Mrówka.

Aby pokonać Wroga, wykonaj następujące kroki:

1. Wykaż, że spełniasz **wymagania Wroga**, co oznacza posiadanie określonego zestawu symboli (na zagrych kartach, na twojej planszy Mrowiska lub poprzez odrzucenie żetonów Mutacji lub Agresji).
2. W zależności od poziomu trudności Wroga (I, II lub III), umieść jego kafelki zakryte na **polu Zdolności** na twojej planszy Mrowiska (po prawej stronie). Na czterech polach w górnym rzędzie można umieścić dowolnych Wrogów (poziom trudności I, II lub III); na czterech miejscach w środkowym rzędzie można umieścić Wrogów o poziomie trudności II lub III; na trzech polach w dolnym rzędzie można umieścić tylko Wrogów o poziomie trudności III.

Umieszczanie kafelków Wrogów na twojej planszy Mrowiska odblokowuje Zdolności, którymi mogą być: efekty natychmiastowe ⚡, efekty Inkubacji ⌚, efekty trwałe ∞ i/albo efekty punktacji ➡. Niektóre pola zapewniają również Punkty Zwycięstwa na koniec gry.



Przykład: Niebieski gracz ma Odkrywającą Mrówkę na polu o tym samym rodzaju terenu, co zaznaczone pole Wroga. Ma również 1 symbol ⚡ oraz 1 symbol ⌚ na zagrych kartach. Gracz wydaje żeton Agresji, aby spełnić wymagania kafelka Wroga i go pokonać. Wróg ma poziom trudności II, więc gracz umieszcza kafelek na polu Zdolności w środkowym rzędzie jego planszy Mrowiska, aktywując odpowiadającą mu Zdolność.

KARTY, SYMBOLE I ZASOBY



Występują 3 rodzaje kart:



Karty Umiejętności: Zapewniają niewiele symboli, ale dają wiele natychmiastowych efektów i efektów Inkubacji. Zawsze kosztują kostki Liści i mogą wymagać różnych symboli.



Karty Czynów: Nie zapewniają symboli, tylko natychmiastowe efekty i Punkty Zwycięstwa na koniec gry. Nie mają kosztu, ale zawsze wymagają posiadania symboli lub spełnienia określonych warunków.



Karty Pokoi: Zapewniają wiele symboli i różnorodnych efektów. Mogą mieć koszt w kostkach Liści i zawsze wymagają zapełnienia jednego (i tylko jednego) kafelka Pustego Pokoju już umieszczonego w twoim Gnieździe. Gdy zagrywasz kartę Pokoju, odwróć kafelki Pustego Pokoju z ciemnej strony na stronę jasną (Pełnego Pokoju). Rozmiar kafelka jest ważny w kontekście spełnienia warunku danej karty Pokoju (zawsze możesz wypełnić kafelki o rozmiarze większym, niż wymagany).

Występują 4 rodzaje efektów:



Efekt Natychmiastowy: Zastosuj ten efekt natychmiast po zagranie karty.



Efekt Inkubacji: Zastosuj ten efekt w drugiej fazie Akcji Inkubacji (patrz Akcja Inkubacji na str. 13).



Efekt Stały: Zastosuj go za każdym razem, gdy pozwalają na to wskazane warunki.



Efekt Punktacji: Zdobądź PZ na koniec gry na podstawie wskazanych warunków.

Szczegółowy opis efektów znajduje się w Załączniku na str. 18.

Karty mogą zapewniać 9 różnych symboli:



Mszyca



Budowa



Agresja



Siła



Uprawa



Inteligencja



Komunikacja



Trucizna



Kondycja

Występuje 5 rodzajów Zasobów:



Kostki Jedzenia: Kostki Jedzenia są potrzebne głównie do karmienia twoich Larw w trzeciej fazie Akcji Inkubacji (patrz Akcja Inkubacji na str. 13).



Kostki Liści: Kostki Liści są potrzebne głównie do zagrywania kart.



Kostki Grzybów: Kostki Grzybów są uniwersalnymi kostkami. Możesz je wydawać tak, jakby były kostkami Jedzenia lub Liści (ale nie możesz ich traktować jako kostki Jedzenia lub Liści na potrzeby spełniania warunków posiadania konkretnych kostek).



Żetony Agresji: Możesz je odrzucać, aby natychmiast zyskać symbol Agresji, potrzebny do zagrywania kart lub pokonywania kafelków Wrogów.



Żetony Mutacji: Możesz je odrzucać, aby natychmiast zyskać wybrany przez siebie symbol (w tym symbol Agresji), potrzebny do zagrywania kart lub pokonywania kafelków Wrogów.



Żetony 3x: Zasoby uważa się za nieograniczone. W razie potrzeby możesz umieścić kostkę Zasobu na tym żetonie, aby wskazać, że posiadasz 3 kostki tego rodzaju.

Akcja Główna: Inkubacja



Aby wykonać tę Akcję, **twój górny kafelk Inkubacji musi być pusty**. Usun wszystkie Mrówki, które znajdują się na kafelku. Dopiero w tym momencie możesz przesunąć maksymalnie 1 Mrówkę z każdej specjalizacji na twojej planszy Mrowiska do pól przechowywania w lewym górnym rogu (pola te nigdy nie mogą pomieścić więcej niż jedną Mrówkę na specjalizację). Nadmiarowe Mrówki musisz usunąć i zwrócić do twojej puli.

Wykonując tę Akcję musisz przeprowadzić każdą **fazę Inkubacji**, opisaną na twojej planszy Mrowiska:



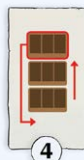
Wykonaj **Czyn** wskazany na górnym kafelku Inkubacji: jeśli spełniasz wskazane wymagania, odwróć go i aktywuj bonus (zwiększ dowolną swoją Produkcję o 1, przesuując kostkę o jedno pole w górę po odpowiednim torze).



Możesz aktywować wszystkie **efekty Inkubacji** na zagranych przez siebie kartach i na twojej planszy Mrowiska w dowolnej kolejności. Wśród nich jest 5 efektów Produkcji, wskazanych na planszy Mrowiska: Jedzenia, Liści i Jaj (w 3 specjalizacjach). Po aktywowaniu Produkcji zysku-



Zapłać 1 kostkę Jedzenia za każdą Larwę, którą posiadasz (dyski na środkowym kafelku inkubacji). Za każde Jedzenie, którego nie chcesz zapłacić, musisz odrzucić 1 wybraną przez siebie Larwę. Zawsze możesz wziąć kostki Jedzenia z twojego Magazynu Awaryjnego (patrz Akcje Darmowe na str. 14).



Przesuń wszystkie kafelki Inkubacji (wraz ze znajdującymi się na nich dyskami): środkowy i dolny kafelek w górę, górny kafelek na sam dół. Dzięki temu twoje Jaja przekształcą się w Larwy, a Larwy w Mrówki.



Przykład: Niebieski gracz wykonuje Akcję Inkubacji. Najpierw przenosi ostatnią Zbierającą Mrówkę z górnego kafelka Inkubacji na pole przechowywania na swojej planszy Mrowiska (aby nie stracić żadnej Mrówki). Następnie sprawdza, czy wypełnił Czyn górnego kafelka (posiadanie 5 kostek Liści), a ponieważ je posiada, zakrywa kafelek (odwraca go) i zyskuje 1 Awansowanie na torze Produkcji: wybiera tor Jaj Odkrywających Mrówek.

W drugim kroku Akcji Inkubacji niebieski gracz aktywuje wszystkie swoje efekty Inkubacji: zyskuje 1 kostkę Grzyba z karty Zbierania Grzybów i 1 Wszechstronną Mrówkę ze Zdolności odblokowanej na jego planszy Mrowiska. Następnie aktywuje Produkcję 1 kostki Jedzenia, 2 kostek Liści, 1 Jaja Kopiącej Mrówki, 2 Jaj Odkrywających Mrówek i 1 Jaja Zbierającej Mrówki.

W trzecim kroku Akcji Inkubacji niebieski gracz płaci 3 kostki Jedzenia, aby nakarmić swoje 3 Larwy.

Na koniec przesuwa właśnie rozpatrzony kafelek Inkubacji na najniższą pozycję, a kafelki Inkubacji, na których znajdują się dyski Jaj i Larw, przesuwa w górę: 3 Larwy stają się Mrówkami dostępnymi od następnej tury.

AKCJE DARMOWE

Istnieją 3 Akcje Darmowe:

- Ulepszenie
- Przekształcenie
- Magazyn Awaryjny

Akcja Darmowa: Ulepszenie

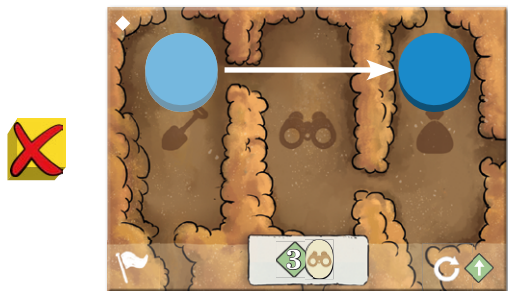
Gdy wykonujesz jedną z trzech Akcji Głównych: Kopanie, Odkrywanie lub Zbieranie, możesz **odrzuć 2 kostki Jedzenia**, aby zwiększyć Siłę wykonywanej Akcji o 1. Innymi słowy, generujesz 1 dodatkową Mrówkę, którą możesz wykorzystać w Akcji Główniej, którą wykonujesz. Nie możesz użyć tej Akcji Darmowej do wykonania Akcji Główniej, dla której nie masz dostępnej Mrówki. Możesz wykonać tę Akcję Darmową wielokrotnie w tej samej turze (na przykład możesz wydać 4 kostki Jedzenia, aby zyskać +2 Siły), ale nigdy nie możesz wykonać Akcji Główniej z Siłą większą niż 4.



Przykład: Niebieski gracz chce wykonać Akcję Odkrywania. Ma do dyspozycji 2 Odkrywające Mrówki, ale odrzucając 2 kostki Jedzenia, zyskuje 1 dodatkową Odkrywającą Mrówkę do odrzucenia, dzięki czemu wykona Akcję Odkrywania z Siłą 3.

Akcja Darmowa: Przekształcenie

Możesz odrzuć 1 kostkę Jedzenia, aby Przekształcić jedną z twoich Mrówek lub Larw, zmieniając jej specjalizację. Możesz **odrzuć 1 kostkę Jedzenia**, aby przenieść jeden z twoich dysków Mrówki lub Larwy **poziomo** na pole innej specjalizacji na tym samym kafelku Inkubacji.



Przykład: Niebieski gracz chce wykonać Akcję Zbierania, ale ma do dyspozycji tylko jedną Kopiającą Mrówkę. Odrzucając 1 kostkę Jedzenia, zamienia specjalizację swojej Kopiającej Mrówki na Zbierającą Mrówkę.

Akcja Darmowa: Magazyn Awaryjny

Możesz skorzystać z Magazynu Awaryjnego w dowolnym momencie, gdy tylko potrzebujesz Jedzenia. Możesz wziąć **1 lub więcej kostek Jedzenia z Magazynu Awaryjnego** na twojej planszy Mrowiska, zabierając je od lewej do prawej. Na koniec gry otrzymasz karę widoczną najbardziej po prawej stronie, zależnie od liczby zabranych kostek (patrz Koniec Gry na str. 16).



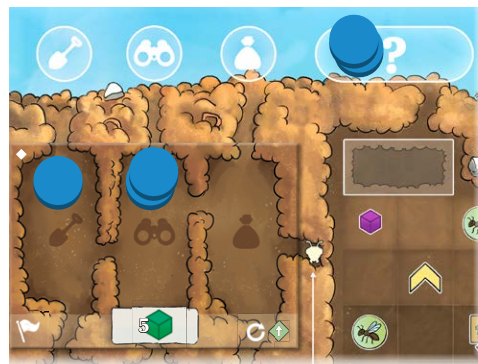
Przykład: Niebieski gracz potrzebuje 2 kostki Jedzenia, aby rozpatrzyć Czyn na kafelku Inkubacji. Postanawia wziąć je ze swojego Magazynu Awaryjnego (na koniec gry straci 2 PZ).

Jeśli w twoim Magazynie Awaryjnym skończą się kostki Jedzenia, nadal możesz wykonać tę Akcję Darmową, zdobywając dodatkowe Jedzenie z puli ogólnej. Za każdym razem, gdy to zrobisz, weź również żeton -3 PZ z puli ogólnej.

WSZECHSTRONNE MRÓWKI

Niektóre efekty kart i Zdolności na twojej planszy Mrowiska mogą zapewnić ci Wszechstronne Mrówki. Są one reprezentowane przez dyski w twoim kolorze, które są przechowywane w miejscu oznaczonym ikoną „?” na twojej planszy Mrowiska. Nie ma limitu dotyczącego liczby posiadanych Wszechstronnych Mrówek (oraz Wszechstronne Mrówki nie są odrzucane podczas Akcji Inkubacji).

Podczas wykonywania Akcji traktuj swoje Wszechstronne Mrówki, jak Mrówki **wybranej przez siebie specjalizacji**. Możesz je używać razem z Mrówkami na kafelku Inkubacji lub osobno (nawet do wykonywania Akcji z Siłą 1).



Przykład: Niebieski gracz chce wykonać Akcję Kopania. Ma dostępną 1 Kopiającą Mrówkę, ale odrzucając 2 Wszechstronne Mrówki, które ma na swojej planszy Mrowiska, może wykonać tę Akcję z Siłą 3.

ZDOBYWANIE GWIAZD

Głównym sposobem na zdobywanie Punktów Zwycięstwa jest zdobywanie Gwiazd. Istnieją 3 różne sposoby na zdobywanie Gwiazd, a każdy z nich może zapewnić maksymalnie 3 Gwiazdy.

Gwiazdy z Gniazda

1°

Gwiazdę zdobywasz, gdy zakryjesz wszystkie pola w danym obszarze twojego Gniazda (I, II lub III) kafelkami Pokoi, bez względu na to, czy są to kafelki Pustych czy Pełnych Pokoi. Nie jest konieczne przestrzeganie kolejności obszarów, tzn. możesz najpierw wypełnić obszar II lub obszar III.



Przykład: Niebieski gracz umieszcza kafelek Pokoju, zakrywając w ten sposób wszystkie pola w obszarze II jego Gniazda.

Gwiazdy za Feromony

Gwiazdę zdobywasz, gdy usuniesz trzecią, piątą i szóstą kostkę Feromonu z twojej planszy Mrowiska.

Gwiazdy za Czyny

Gwiazdę zdobywasz po wykonaniu przez siebie trzeciego, piątego i ósmego Czynu. Zarówno zagrane karty Czynu, jak i rozpatrzone kafelki Inkubacji są uważane za wykonane Czyny.


W dowolnym momencie gry, nawet poza swoją turą, jeśli spełniasz wymagania do zdobycia Gwiazdy, natychmiast ją zdobywasz. Gdy zdobędziesz Gwiazdę, **umieść odpowiadający jej żeton** zakryty na pierwszym od dołu wolnym polu toru Gwiazd.

Drugi i trzeci żeton w każdym stosie wskazuje zarówno wymagania potrzebne do zdobycia danej Gwiazdy, jak i liczbę PZ zapewnianych za zdobycie poprzedniej Gwiazdy (patrz Koniec Gry na str. 16).




Przykład: Mrówki niebieskiego gracza wydzieliły trzeci Feromon i może w związku z tym zyskać pierwszą powiązaną Gwiazdę. Bierze odpowiedni żeton Gwiazdy i umieszcza go na pierwszym wolnym polu na torze Gwiazd.

AWANSOWANIE NA TORZE LOTU GODOWEGO

Innym sposobem na zdobywanie Punktów Zwycięstwa jest Awansowanie na torze Lotu Godowego poprzez efekt  i przesuwanie twoich dysków na pola Rojenia.

Gdy jeden z twoich dysków zakończy ruch na polu, na którym znajduje się już dysk innego gracza, umieść swój dysk na wierzchu tego, który już się tam znajduje. W przypadku Zbierania kostek Zasobów, gdy jest kilka dysków w stosie, kolejność sprawdza się od dołu do góry stosu.

Gdy twój dysk dotrze lub minie pole oznaczone bonusem, natychmiast go aktywujesz.

Gdy jeden z twoich dysków osiągnie pole wskazujące bonus Rojenia , musisz natychmiast podjąć decyzję:

- **zostawiasz dysk na torze**, aby kontynuować Awansowanie, ALBO
- **przesuwasz dysk w lewo**, na pola Rojenia o najwyższej wartości, które jest puste. Nie możesz mieć więcej niż jednego dysku w tym samym obszarze Rojenia.

Gdy przesuniesz dysk w lewo, umieść nowy dysk z twojej puli na polu startowym toru Lotu Godowego.

Jeśli przesunąłeś dysk w lewo w ramach efektu, który dał ci kilka Awansowań jednocześnie, po przesunięciu dysku wykorzystaj wszystkie pozostałe Awansowania dla nowego dysku.

Na koniec gry zyskasz Punkty Zwycięstwa wskazane na polach Rojenia zajmowanych przez twoje dyski.










Przykład: Niebieski gracz zyskuje 2 Awansowania na torze Lotu Godowego i przesuwa swój dysk na kolejne pole, osiągając pole z bonusem Rojenia. Postanawia przesunąć dysk do obszaru Rojenia po lewej stronie, umieszczając go na polu o najwyższej wartości. Natychmiast umieszcza nowy dysk ze swojej puli na pierwszym polu toru i Awansuje go o jedno pole (z niewykorzystanego Awansowania dysku, który przesunął).

KONIEC GRY

Po **zapełnieniu toru Gwiazd** (w grach dla 3 lub 4 graczy liczba żetonów Gwiazd zależy od liczby graczy i jest oznaczona odpowiednią ikoną), spełniony zostaje warunek Końca Gry.

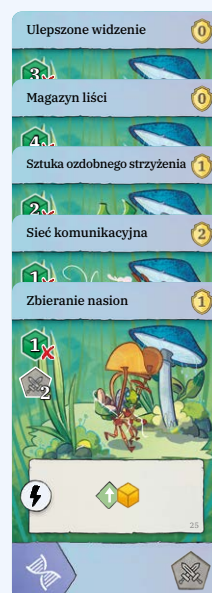
Dokończcie aktualną rundę (wszyscy gracze, aż do gracza siedzącego po prawej stronie Pierwszego Gracza, wykonują swoją turę) i **rozegrajcie kolejną, ostatnią pełną rundę**. Jeśli w tym momencie gracze zdobędą Gwiazdy, żetony Gwiazd należy umieszczać obok ostatniego pola na torze Gwiazd. Na koniec rundy finałowej każdy gracz wykonuje **ostatnią, obowiązkową Akcję Inkubacji**, po czym gra się kończy.

Każdy gracz przystępuje do obliczenia swoich Punktów Zwycięstwa (PZ), zapisując je w arkuszu punktacji w następujący sposób:

-  • **PZ ze zdobytych Gwiazd:** dla każdego z trzech kryteriów (Gniazdo, Feromony, Czyny) dodaj wartość PZ wskazaną na żetonie Gwiazdy na górze stosu. Jeżeli wszystkie żetony ze stosu zostały już umieszczone, policz wartość nadrukowaną na planszy Mrowiska (20 PZ);
-  • **PZ z obszarów Rojenia na torze Lotu Godowego:** dodaj PZ wskazane na polach zajmowanych przez twoje dyski w obszarach Rojenia;
-  • **PZ z zagranych kart:** dodaj PZ wskazane na wszystkich zagranych przez ciebie kartach (w prawym górnym rogu), biorąc pod uwagę również warunki wskazane na kartach z efektami punktacji;
-  • **PZ z pokonanych Wrogów:** dodaj PZ wskazane w obszarze Zdolności na twojej planszy Mrowiska, powiązane z wszystkimi kafelkami Wrogów, których pokonałeś w trakcie rozgrywki;
-  • **PZ z Przedmiotów Specjalnych:** zsumuj PZ zapewniane przez każdy kafelek Przedmiotu Specjalnego, który udało ci się zebrać w trakcie rozgrywki;
-  • **PZ z twoich Produkcji:** za każdy z twoich torów Produkcji zdobywasz 1 lub 3 PZ, jeśli osiągnąłeś odpowiednio czwarte lub piąte pole;
-  • **PZ z dostępnych Mrówek:** dodaj 1 PZ za każdą Mrówkę dowolnej specjalizacji (ignoruj Larwy i Jaja) znajdującą się na twojej planszy Mrowiska, wliczając w to Wszechstronne Mrówki;
-  • **Kary z Magazynu Awaryjnego:** na koniec weź pod uwagę wszystkie kary związane z pustymi miejscami w twoim Magazynie Awaryjnym. Policz karę wskazaną na polu najbardziej z prawej i dolicz wszelkie dodatkowe kary z posiadanych przez ciebie żetonów -3 PZ.

Gracz, który zdobył najwięcej Punktów Zwycięstwa zostaje zwycięzcą! W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który zdobył więcej Gwiazd. W przypadku dalszego remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który ma najwięcej kostek Zasobów (Jedzenia, Liści i Grzybów). Jeśli wciąż jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

Poprowadź swoją kolonię do zwycięstwa!



7 Mszyc umieszczonych na tej karcie



Przykład: Niebieski gracz kończy grę w przedstawionej sytuacji.

Zdobywa następujące PZ:

- 34 PZ ze zdobytych Gwiazd;
- 15 PZ z obszarów Rojenia;
- 21 PZ z zagranych kart;
- 11 PZ z pokonanych Wrogów;
- 6 PZ z zebranych Przedmiotów Specjalnych;
- 4 PZ z torów Produkcji;
- 6 PZ z dostępnych Mrówek;
- -4 PZ z kary z Magazynu Awaryjnego.

Niebieski gracz zdobył łącznie 93 PZ.



TWÓRCY

Projekt gry: Renato Ciervo, Andrea Robbiani

Rozwój gry: Simone Luciani

Ilustracje: Candida Corsi, Sara Valentino

Projekt graficzny: Arianna Santini

Skład graficzny instrukcji: Giada Lo Duca

Korekta: Giuliano Acquati



Cranio Creations S.r.l.

Via E. Romagnoli 1

20146, Milano - Italy

www.craniocreations.it/en

© 2023, Cranio Creations s.r.l.

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Andrea: Dziękuję mojej żonie Marcie, mojemu ojcu Elvio i mojej matce Annie za ich nieustanne wsparcie, za to, że przeobrazili się w pracowitych graczy i stali się pierwszymi i najbardziej wymagającymi filtrami moich dziwnych pomysłów. Szczególne podziękowania należą się Roberto, Alberto i Tomaso, z którymi odkryłem współczesne gry i świat ich twórców.

Renato: Dziękuję moim przyjaciołom, którzy przeżyli tysiące przygód w grach: Fabio, Enrico, Maxowi, Marco i Gabriele. Szczególne podziękowania należą się Andrei Chiarvesio i Alexio Schneebergera, dzięki którym stawiałem pierwsze kroki w magicznym świecie projektowania gier.

Szczególne podziękowania należą się Tommaso Battiście, Fabio Lopiano, Nestore Mangone i Davidowi Spada, którzy spośród moich kolegów „Twórców Gier” wnieśli największy wkład w ten projekt.

Wersja polska: Zespół Portal Games

Tłumaczenie: Agnieszka Mazur i Damian Mazur

Redakcja: Marcin Zalewski

Skład: Radosław Dawid

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do Mateusza Krzysztofa i Marcina Kupca.

PORTAL GAMES.

PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów

e-mail: portal@portalgames.pl

© 2026 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska)

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/mrowki>



ZAŁĄCZNIK

Bonusy na planszy Głównej i planszy Mrowiska



Na planszy Głównej: weź kafelki Przedmiotu Specjalnego z tego pola i umieść go przed tobą.
Na planszy Mrowiska: wybierz Przedmiot Specjalny spośród tych znajdujących się obok planszy Głównej i umieść go przed tobą.

Przedmioty Specjalne zapewniają różne efekty i PZ.



Awansuj o 1 pole na torze Lotu Godowego.



Dobierz 1 kartę z talii. Jeśli talia się wyczerpie, potasuj jej stos kart odrzuconych, by utworzyć nową talię.



Dobierz 2 karty z talii. Wybierz jedną, którą zachowasz, a pozostałą odrzuć. Odrzucone karty umieszczaj na odkrytym stosie kart odrzuconych.



Weź 1 kartę z oferty na planszy Głównej.



Wybierz symbol. Następnie dobieraj z talii karty, aż znajdziesz taką, która zapewnia ten symbol. Weź ją na rękę, a pozostałe, dobrane w ten sposób karty, odłóż na odkryty stos kart odrzuconych.



Zagraj 1 kartę z twojej ręki.



Zagraj 1 kartę Czynu. Jedno z wymagań jest całkowicie spełnione za darmo (nawet, jeśli to wymagania wymaga wielu rzeczy tego samego typu).



Zagraj 1 kartę Umiejętności całkowicie za darmo. Zignoruj wszelkie koszty i wymagania.



Awansuj o 1 pole na torze Produkcji wskazanej kostki Zasobu.



Awansuj o 1 pole na torze Produkcji Liści albo na torze Produkcji Jedzenia.



Awansuj o 1 pole na torze Produkcji Liści oraz na torze Produkcji Jedzenia.



Awansuj o 1 pole na wskazanym torze Produkcji Jaj.



Awansuj o 1 pole na wybranym przez siebie torze Produkcji Jaj.



Awansuj o 1 pole na wybranym przez siebie torze Produkcji.



Przenieś 1 dysk z kafelka Inkubacji na kafelek znajdujący się bezpośrednio wyżej, zachowując tę samą specjalizację.



Przenieś 1 dysk z jednego pola specjalizacji na inne pole, na tym samym kafelku Inkubacji.



Zyskaj 1 Larwę wybranej przez siebie specjalizacji.



Zyskaj 1 Wszechstronną Mrówkę.



Wykonaj wskazaną Akcję ze wskazaną Siłą. Nie wydawaj Mrówek, ale użyj dysków bezpośrednio z twojej puli. Nie możesz dodać Wszechstronnych Mrówek ani zwiększyć Siły za pomocą Akcji Darmowej: Ulepszenie. Nie bierz żadnych kart z oferty na planszy Głównej.



Umieść kafelki Pokoju o wskazanym rozmiarze. Nie możesz podzielić tego rozmiaru na kilka kafelków.



Pokonaj odkrytego Wroga, postępując zgodnie ze standardowymi zasadami.



Usuń 1 wybraną przez siebie kostkę Feromonu z twojej planszy Mrowiska, bez umieszczania jej na kafelku Liścia.



Aktywuj wszystkie efekty Inkubacji, które posiadasz.



Odrzuć 1 kartę z twojej ręki, aby zyskać 1 kostkę Grzyba.



Zyskaj 1 żeton Agresji.



Zyskujesz 1 żeton Mutacji.

Wymagania dotyczące kart i kafelków Inkubacji



Osiągnij łączną Produkcję na poziomie co najmniej wskazanej liczby Jaj (suma wszystkich Produkcji Jaj).



Posiadaj na planszy Głównej wskazaną liczbę Mrówek o wskazanej specjalizacji.



Posiadaj wskazaną liczbę Mrówek o wskazanej specjalizacji dostępnych na planszy Mrowiska.



Posiadaj wskazaną liczbę zagranych kart Pokoi i/albo Umiejętności.



Posiadaj zagraoną 1 kartę Czynu.



Posiadaj wskazaną liczbę kafelków Pokoi w twoim Gnieździe (bez względu na to, czy są one Puste, czy Pełne).



Posiadaj wskazaną liczbę kostek Feromonów usuniętych z twojej planszy Mrowiska.



Posiadaj wskazaną liczbę dysków w obszarach Rojenia.



Posiadaj wskazaną liczbę danego typu Zasobu w twojej puli.



Posiadaj dostępny wskazany symbol (na już zagranych kartach, na planszy Mrowiska, na Przedmiotach Specjalnych). Zawsze możesz odrzucić żeton Mutacji, aby natychmiast zyskać symbol.



Odwróć kafelki Pokoju o wskazanym rozmiarze ze strony Pustej (ciemnej) na stronę Pełną (jasną).

ZAŁĄCZNIK

Szczególne efekty na kartach



Odrzuć komponent wskazany po lewej stronie strzałki, aby uzyskać bonus znajdujący się po prawej stronie strzałki.



Bonus po lewej stronie X zyskujesz tyle razy, ile posiadasz tego, co jest wskazane po prawej stronie X.

Za każdym razem, gdy spełniony

- zostaje warunek wskazany po lewej
- stronie dwukropka, zyskujesz bonus wskazany po prawej stronie dwukropka.



Możesz odrzucić 1 kostkę Liścia, aby umieścić 1 znacznik Kielka (dysk z twojej puli) na wybranej przez siebie karcie.



Możesz odrzucić 1 kostkę Jedzenia, aby umieścić 1 znacznik Kielka (dysk z twojej puli) na tej karcie.



Umieść 1 znacznik Mszycy albo Kielka na wybranej przez siebie karcie (niekoniecznie na tej).



Odrzuć 1 znacznik Mszycy z jednej z twoich kart, aby zyskać 2 kostki Jedzenia.



Umieść 1 znacznik Mszycy (dysk z twojej puli) na tej karcie.



Za każdym razem, gdy zagrasz kartę zawierającą wskazany symbol, umieść 1 znacznik Mszycy na tej karcie. Możesz wydawać znaczniki Mszyc z tej karty tak, jakby były kostkami Jedzenia.



Umieść 1 znacznik Kielka na tej karcie ALBO przenieś do 2 znaczników Kielków z karty na jedną lub dwie inne karty.



Zdobywasz 4 PZ za każde 2 znaczniki Kielków umieszczone na tej karcie.



Zyskaj 1 kostkę Liścia za każdy umieszczony kafelek Pokoju o rozmiarze 2 lub mniejszym.



Za każdym razem, gdy zagrywasz kartę Pokoju, zastosuj zniżkę w wysokości 1 kostki Liścia.



Za każdym razem, gdy zagrywasz kartę zawierającą wskazany symbol, dobierz 1 kartę.



Za każdym razem, gdy pokonujesz Wroga, zyskujesz 2 kostki Jedzenia.



Za każdym razem, gdy pokonujesz Wroga, umieść na tej karcie 2 znaczniki Kielków (dyski z twojej puli). Możesz wydawać znaczniki Kielków z tej karty tak, jakby były kostkami Liści.



Za każdym razem, gdy zagrywasz kartę Czynu lub rozpatrujesz Czyn z kafelka Inkubacji, zyskujesz 1 kostkę Jedzenia.



Za każdym razem, gdy wykonujesz Akcję Kopania (o dowolnej Sile), możesz przenieść 1 dysk z jednego pola specjalizacji na inne, na tym samym kafelku Inkubacji.



Za każdym razem, gdy zagrywasz kartę Pokoju, możesz odwrócić kafelek Pokoju tak, jakby był o jeden rozmiar większy (na przykład, mając kafelek z 2 polami, możesz zagrać kartę, która wymaga kafelka z 3 polami).



Posiadasz 1 symbol Agresji za każde 2 spełnione Czyny (karty lub kafelki Inkubacji).



Zdobywasz 2 PZ za każde Jajo Mrówki Odkrywającej, które wyprodukowałaś.



Za każdym razem, gdy zagrywasz wskazany symbol, umieść 1 znacznik Wiatraka (dysk z twojej puli) na tej karcie.



Możesz odrzucić 2 znaczniki Wiatraków, aby Awansować na torze Lotu Godowego.



Zdobywasz 1 PZ za każdy różny symbol, który masz dostępny.



Za każdym razem, gdy rozpatrujesz Czyn na kafelku Inkubacji, zyskujesz 1 Wszechstronną Mrówkę.



Umieść pod tą kartą 2 karty z twojej ręki.



Zyskaj 1 kostkę Liścia za każdą kartę umieszczoną pod tą kartą.



Odwróć kafelek Pokoju z powrotem ze strony Pełnej na stronę Pustą.



Przesuń swoją kostkę o 1 pole w dół na wybranym torze Produkcji Jaj, aby Awansować o 1 pole na dwóch innych torach Produkcji Jaj.



możesz rozpatrzyć dowolny kafelek Inkubacji

Możesz rozpatrzyć Czyn z kafelka innego, niż górny. Jeśli na kafelku znajdują się dyski, po odwróceniu kafelka, umieść je w tych samych miejscach.



Odrzuć 1 kartę z twojej ręki, aby wykonać Akcję Kopania o Sile 1. Odrzuć 2 karty z twojej ręki, aby wykonać Akcję Kopania o Sile 2.



Odrzuć 2 kostki Jedzenia, aby Awansować na torze Lotu Godowego, za każdą Mrówkę Odkrywającą, którą umieściłeś na planszy Głównej.



Za każdym razem, gdy umieszczasz kafelek Pokoju o rozmiarze 3 lub większym, zyskujesz 1 kostkę Grzyba.

KAFELKI KRÓLOWEJ



Podczas Przygotowania rozgrywki otrzymujesz 1 kostkę Jedzenia, 3 kostki Liści i umieszczasz na tym kafelku 4 dyski w twoim kolorze. Jako Akcję Darmową możesz odrzucić kartę z twojej ręki, aby wziąć dysk z tego kafelka i użyć go jako

Wszeczhstronnej Mrówki do wydania w celu zwiększenia Siły Akcji Głównej. Nie możesz użyć tej Wszeczhstronnej Mrówki jako jedynej do wykonania Akcji o Sile 1.

Możesz wykonać tę Akcję Darmową tylko 1 raz na turę.



Podczas Przygotowania rozgrywki otrzymujesz 2 kostki Jedzenia i 3 kostki Liści. Gdy zyskasz Awansowanie na jednym z torów Produkcji Jaj, możesz Awansować na dowolnym z trzech wybranych torów. Gdy zyskujesz ogólne Awansowanie na

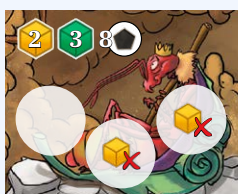
torze Produkcji, oprócz wykonania Awansowania na jednym z pięciu wybranych torów Produkcji, zyskujesz również 1 Awansowanie na torze Lotu Godowego.



Podczas Przygotowania rozgrywki otrzymujesz 2 kostki Jedzenia i 2 kostki Liści. Jako Akcję Darmową możesz odrzucić 1 kartę Pokoju z twojej ręki, aby zyskać 1 kostkę Liścia. Możesz również odrzucić 1 kartę Umiejętności, aby zyskać

1 Awansowanie na torze Lotu Godowego.

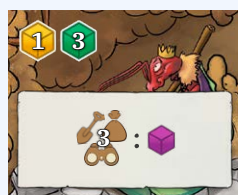
Możesz wykonać te Akcje Darmowe tylko 1 raz na turę.



Podczas Przygotowania rozgrywki otrzymujesz 2 kostki Jedzenia, 3 kostki Liści i 8 żetonów Królowej, przypisanych do tej Królowej (umieść je obok twojej planszy Mrowiska). Jako Akcję Darmową możesz umieścić jeden lub więcej wybranych przez siebie żetonów w wyznaczonych polach na kafelku. Aby umieścić drugi i trzeci żeton, musisz odrzucić 1 kostkę Jedzenia. Symbole na umieszczonych przez siebie żetonach są dla siebie dostępne i możesz dzięki nim spełniać dowolne wymagania. Po umieszczeniu żetonów nie można ich już zmienić.



Podczas Przygotowania rozgrywki otrzymujesz 1 kostkę Grzyba i 3 kostki Liści. Jako Akcję Darmową możesz odrzucić 1 lub więcej kostek Grzybów, aby za każdą odrzuconą w ten sposób kostkę Grzyba zyskać 1 kostkę Jedzenia i 1 kostkę Liścia.



Podczas Przygotowania rozgrywki otrzymujesz 1 kostkę Jedzenia i 3 kostki Liści. Gdy wykonujesz Akcję Kopania, Odkrywania lub Zbierania o Sile dokładnie 3, zyskujesz 1 kostkę Grzyba.



Podczas Przygotowania rozgrywki otrzymujesz 1 kostkę Grzyba i 2 kostki Jedzenia. Gdy wykonujesz Akcję Kopania, Odkrywania lub Zbierania o Sile dokładnie 1, dobierz 1 kartę z talii i zyskujesz 1 żeton Agresji.



Podczas Przygotowania rozgrywki otrzymujesz 2 kostki Grzybów i 3 kostki Liści. Gdy wykonujesz Akcję Kopania, Odkrywania lub Zbierania, możesz wziąć dowolną odkrytą kartę z oferty na planszy Głównej, zamiast z rzędu odpowiadającego wykonywanej Akcji.



Podczas Przygotowania rozgrywki otrzymujesz 1 kostkę Jedzenia i 2 kostki Liści. Umieszczając kafelki Pokoju, możesz zakryć nadrukowane „kamienie” wokół Gniazda. Oznacza to, że możesz umieszczać Pokoje poza standardowymi obszarami Gniazda tak, jakby każdy z 3 kamieni znajdował się

w centrum wirtualnego obszaru Gniazda. Gdy to zrobisz, aktywuj wybrany przez siebie bonus Produkcji. Na koniec gry, jeśli zakryłeś 1/2/3 „kamienie” umieszczonymi kafelkami Pokoi, zdobywasz odpowiednio 0/2/5 PZ.



Zaznaczone kamienie przedstawiają dodatkowe pola Gniazda, które mogą zostać przykryte kafelkami Pokoi.