

ANTS

REGOLAMENTO

In ANTS i giocatori controllano colonie di formiche che si scontrano in un'eterna lotta per il controllo del giardino. Sviluppa il tuo formicaio, esplora il giardino e lascia i tuoi feromoni sul terreno, raccogli cibo e foglie e combatti con gli altri insetti. Deponi uova e incubale per ottenere più lavoratrici specializzate possibili. Evolvi le tue formiche per ottenere capacità uniche e garantirti la supremazia sui formicai nemici. Per la Colonia!



COMPONENTI COMUNI



1 Tabellone componibile (un lato per 2 giocatori, un lato per 3-4 giocatori)



2 tessere Giardino



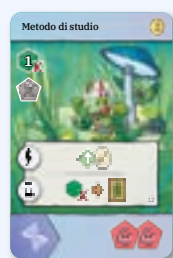
6 tessere Foglia



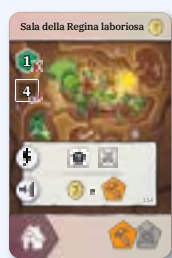
29 tessere Nemico



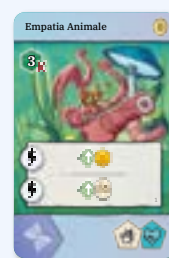
8 tessere Oggetto Speciale



120 Carte Base



8 Carte Sala della Regina



30 Carte Esordio



52 tessere Stanza
(in 4 dimensioni diverse)



45 Cubi Cibo



20 Cubi Foglia



10 Cubi Fungo



25 gettoni
Aggressività



10 gettoni
Mutazione



5 gettoni
3x

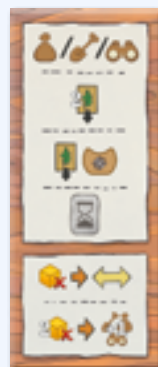


5 gettoni
-3PV

COMPONENTI DEI GIOCATORI



4 plance Formicaio



4 tessere Riepilogo



1 segnalino
Primo Giocatore



8 gettoni Regina



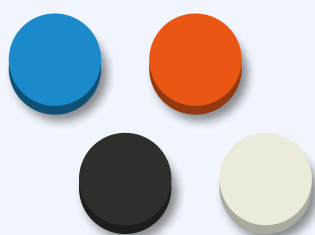
4 tessere Formicaio fronte/retro



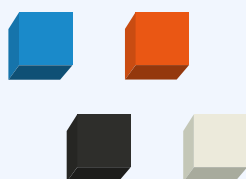
12 tessere Incubazione
(divise in 4 set ● ○ ◆ ◇)



9 tessere Regina



160 dischi
(40 per ciascun giocatore)



44 cubi
(11 per ciascun giocatore)



36 gettoni Stella
(9 per ciascun giocatore)

PANORAMICA

Accresci e sviluppa la tua società di formiche, esplorando il giardino, raccogliendo risorse e scavando il tuo Formicaio.

La partita dura un numero variabile di turni sino al verificarsi delle condizioni di Fine partita.

Otterrai Punti Vittoria (PV) in vari modi:

- Ottenendo Stelle;
- Giocando carte;
- Sconfiggendo Nemici e sbloccando Abilità;

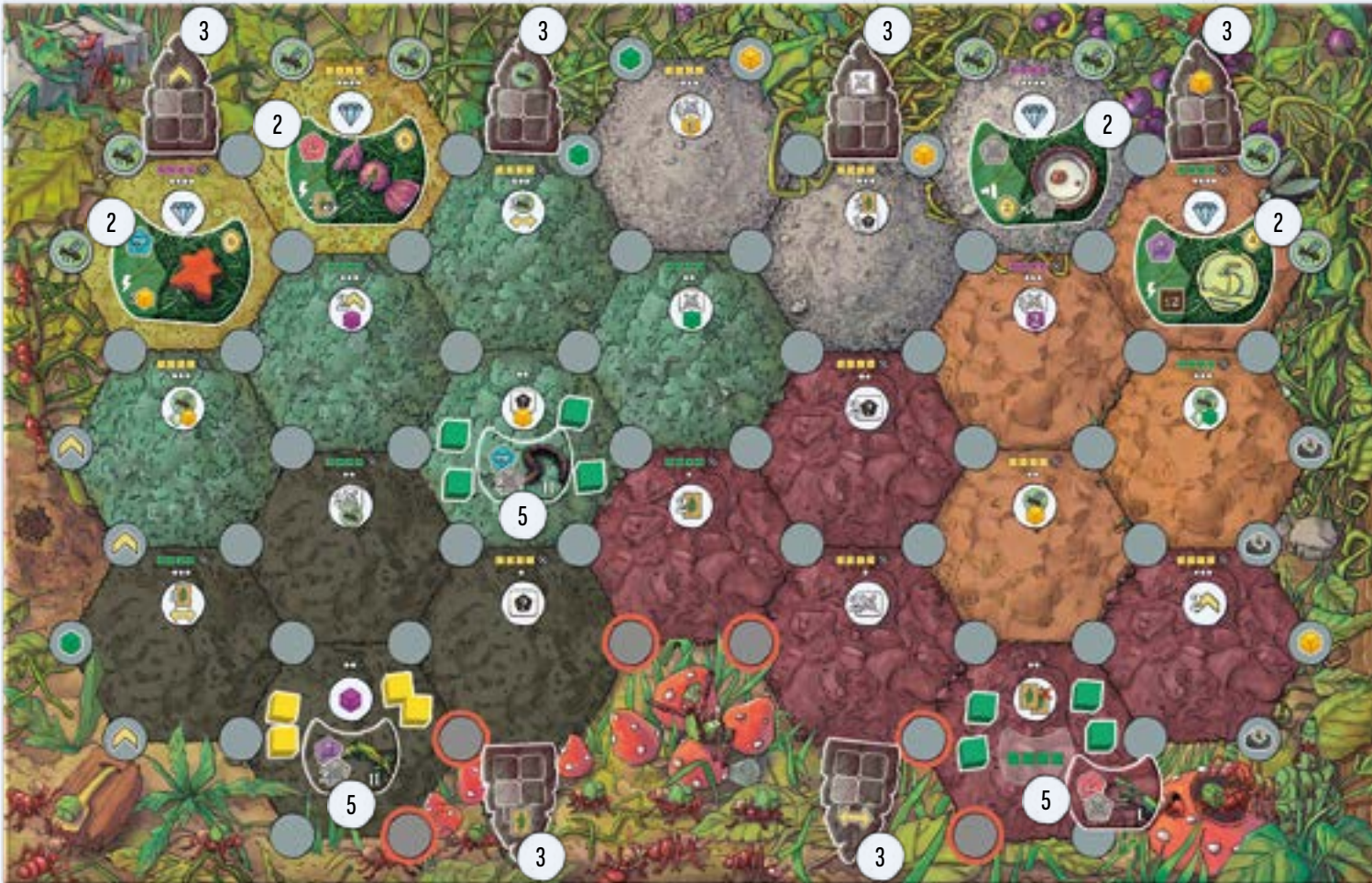
- Raggiungendo le aree di Sciamatura lungo il tracciato del Volo Nuziale;
- Raccogliendo Oggetti Speciali;
- Creando un vasto numero di Formiche nel tuo Formicaio;
- Incrementando la tua produzione di Cibo, Foglie e Uova.

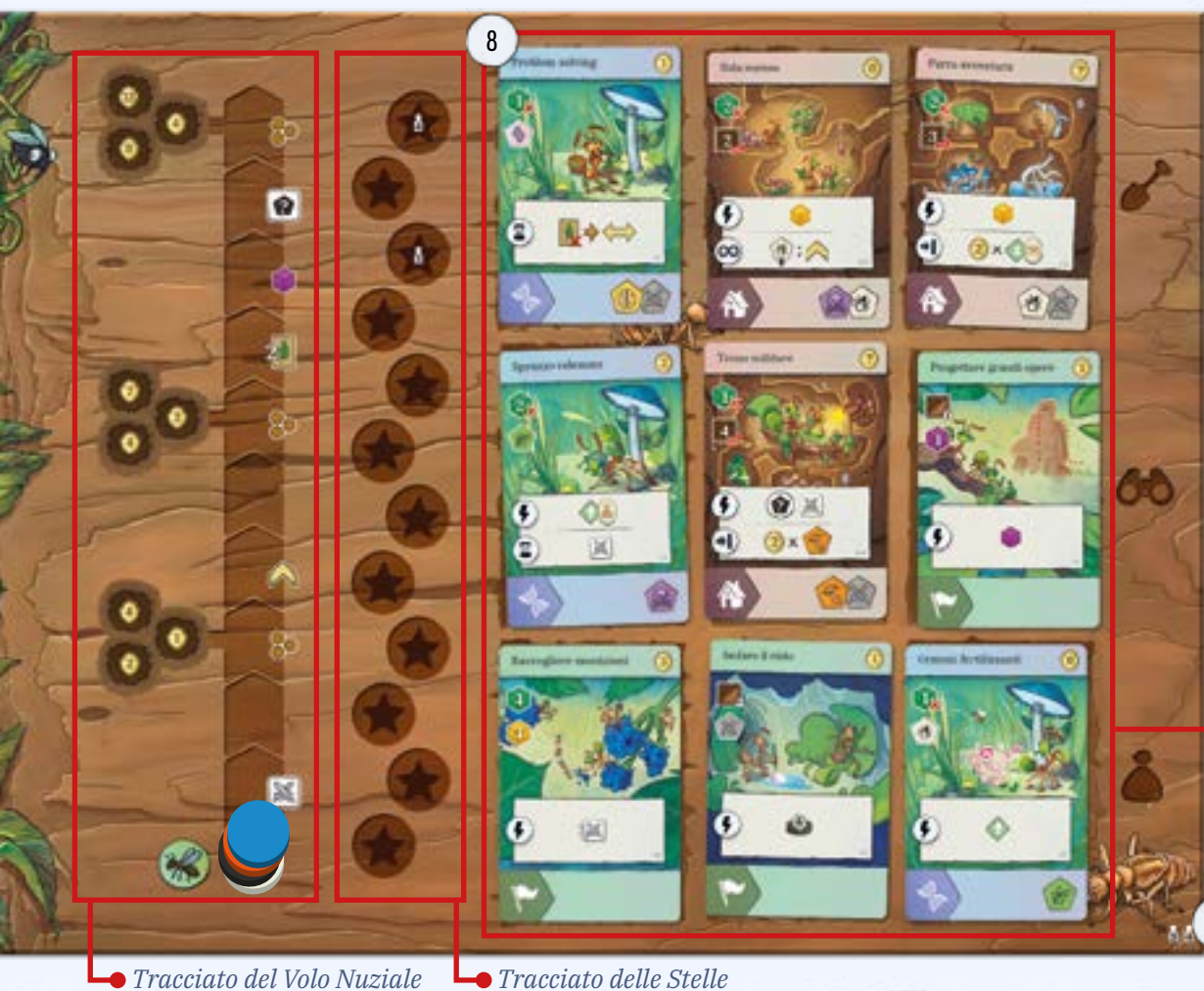
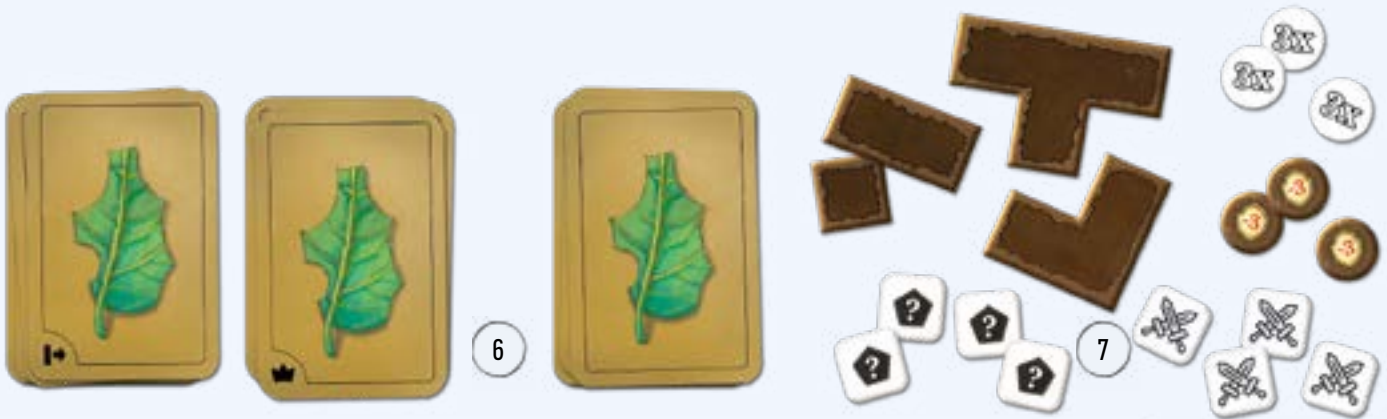
Guadagna più PV dei tuoi avversari per decretare qual è il formicaio dominante.

PREPARAZIONE

Preparazione comune

- 1 Componete e posizionate il **Tabellone** al centro dell'area di gioco, dal lato corrispondente al numero di giocatori. Per partite a 3 giocatori, piazzate le due **tessere Giardino** come illustrato nella pagina qui a destra.
- 2 Posizionate 1 **tessera Oggetto Speciale** casuale a faccia in su in ciascuno degli esagoni indicati dall'icona . Piazzate le tessere Oggetto Speciale non utilizzate a lato del tabellone.
- 3 Posizionate casualmente le 6 **tessere Foglia** negli spazi appositi sul tabellone, facendo in modo che il lato visibile mostri le icone nella stessa direzione.
- 4 Predisponete accanto al tabellone sei pile di **tessere Nemico** distinguibili per il retro che ne identifica il terreno di appartenenza. Mescolate separatamente ogni pila di tessere a faccia in giù.
- 5 In ciascuno degli esagoni indicati (come illustrato qui a destra) rivelate una tessera **Nemico** del terreno corrispondente e piazzate i **cubi risorsa** indicati.
- 6 Mescolate separatamente i tre mazzi di **carte** in base al retro: carte base, carte Esordio  e carte Sala della Regina .
- 7 Predisponete una **riserva generale** di cubi risorsa (Cibo, Foglia e Fungo), tessere Stanza (di dimensione 1, 2, 3 e 4), gettoni Aggressività, gettoni Mutazione, gettoni 3X e gettoni -3 PV.
- 8 Rivelate dal mazzo delle carte base 9 carte da posizionare in tre file da 3 carte, nel **display** dedicato sul tabellone.





Preparazione dei giocatori

Alla fine di alcuni punti sono evidenziate delle precisazioni per la partita introduttiva.

- 9 Definite casualmente il **primo giocatore**: questi riceve il segnalino Primo Giocatore.
- 10 Ogni giocatore prende una **plancia Formicaio** e una **tessera Riepilogo** e le piazza di fronte a sé.
- 11 Ogni giocatore prende una **tessera Formicaio** casuale e la inserisce nello spazio apposito della propria plancia. Le tessere Formicaio hanno due lati: un lato è identico per tutte le plance, mentre il lato che mostra l'icona  rende le plance asimmetriche. Scegliete quale lato giocare, poi piazzate le tessere in modo che tutti i giocatori abbiano quel lato visibile.

PARTITA INTRO. Tutti i giocatori usano il lato della tessera Formicaio senza icona .

- 12 Selezionate casualmente tante **tessere Regina** pari al numero di giocatori e posizionatele sul tavolo. A ciascuna Regina viene assegnato casualmente un **set di 3 tessere Incubazione**   . A partire dal giocatore che siede alla destra del Primo Giocatore e procedendo a turno in senso antiorario, ciascun giocatore seleziona una tessera Regina con il relativo set di tessere Incubazione. Rimettete nella scatola le tessere Regina e le tessere Incubazione inutilizzate.

PARTITA INTRO. Ogni giocatore riceve casualmente un set di 3 tessere Incubazione   . Non utilizzate le tessere Regina. Rimettetele nella scatola.

- 13 Ogni giocatore posiziona nello spazio dedicato della propria plancia Formicaio le tre tessere Incubazione in ordine casuale, con il lato che mostra l'icona del set di appartenenza rivolto verso l'alto.
- 14 Ogni giocatore posiziona nel proprio Formicaio la tessera Regina selezionata e riceve una quantità di **cubi risorsa** (Cibo, Foglia e Fungo) iniziali, come indicato sulla tessera; a questo punto girate la tessera Regina per mostrare esclusivamente il suo effetto speciale. Tenete i cubi risorsa a fianco della vostra plancia in una riserva personale.

PARTITA INTRO. Ogni giocatore riceve 3 cubi Foglia e 1 cubo Cibo.

- 15 Ogni giocatore sceglie un colore, riceve i **dischi** di quel colore e li tiene a fianco della propria plancia nella sua riserva personale.

Dalla propria riserva posiziona: 1 disco sulla casella iniziale del tracciato del Volo Nuziale sul tabellone (in ordine di turno inverso, con il primo giocatore più in alto nella pila e l'ultimo giocatore più in basso), 3 dischi sulla tessera Incubazione più in alto (1 in ciascuno spazio specializzazione), 3 dischi sulla tessera Incubazione intermedia (1 in ciascuno spazio specializzazione).

- 16 Ogni giocatore riceve i **cubi** del proprio colore e posiziona 1 cubo su ciascuno spazio Feromone della propria plancia, 1 cubo sulla prima casella di ciascuno dei tre tracciati di produzione delle Uova (in basso sulla propria plancia Formicaio). I due cubi rimanenti vengono tenuti a fianco dei due tracciati di produzione Cibo e Foglie.

PARTITA INTRO. Ogni giocatore piazza 1 cubo sulla prima casella dei tracciati Produzione Cibo e Foglie.

- 17 Ogni giocatore riceve i **gettoni Stella** del proprio colore, divide i gettoni in 3 set (in base all'iconografia), poi impila ogni set in ordine crescente di valore (quello con il valore più alto in fondo alla pila) e piazza le tre pile negli spazi appositi sulla propria plancia.

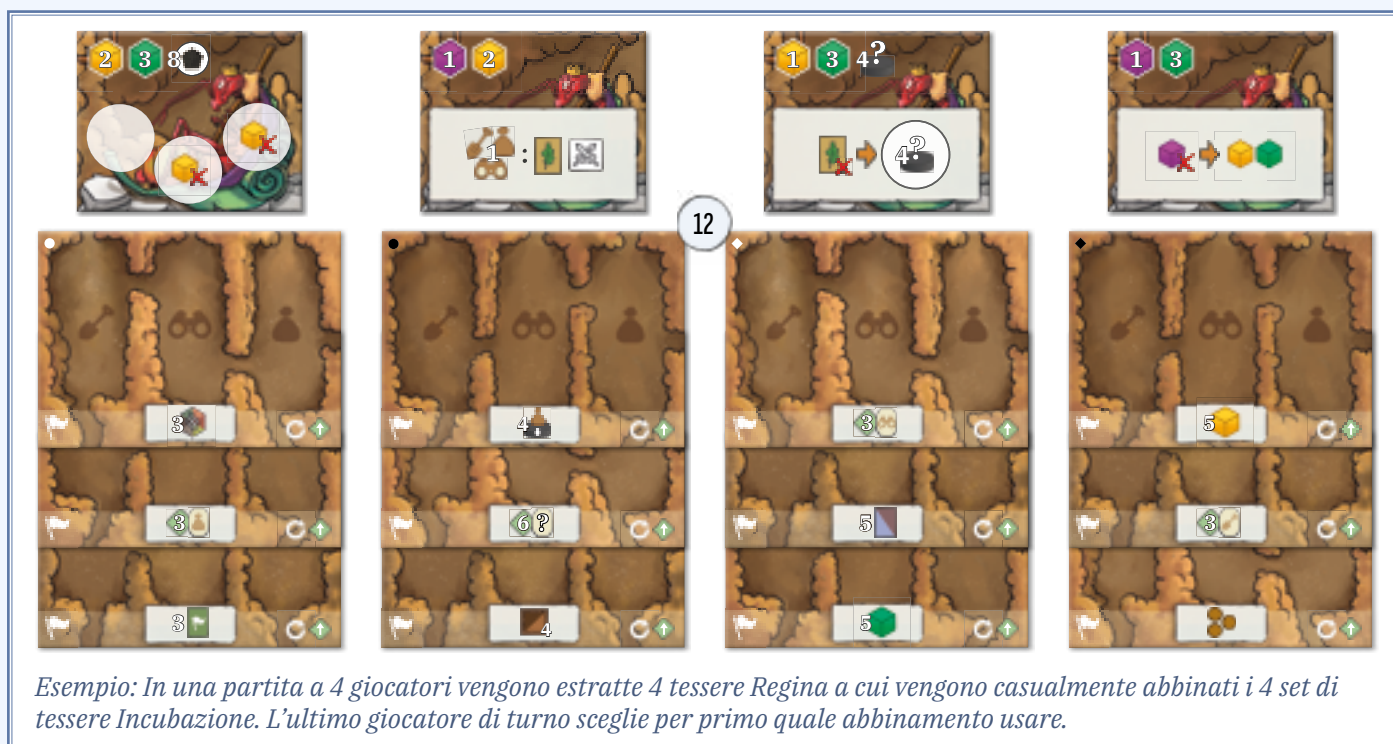
- 18 Ogni giocatore posiziona 5 cubi Cibo prelevati dalla riserva nelle caselle del **Magazzino d'Emergenza** sulla propria plancia Formicaio.

- 19 Ogni giocatore piazza 1 **tessera Stanza** di dimensione 2 sullo spazio prestabilito del suo Nido, esponendo il lato scuro (Stanza vuota).

- 20 Infine ogni giocatore riceve 2 carte Sala della Regina e 6 carte Esordio casuali. In contemporanea, delle 8 carte iniziali ciascuno ne seleziona 4 con cui iniziare la partita e rimuove dal gioco le altre. Tutte le carte Sala della Regina inutilizzate e le carte Esordio inutilizzate vengono rimosse dal gioco.



In questo esempio il giocatore ha scelto la Regina illustrata e riceve 1 cubo Fungo e 3 cubi Foglia.



FLUSSO DI GIOCO

La partita è scandita da una serie di **turni**, che si succedono in senso orario, sino a che non si verificano le condizioni di Fine partita.

A partire dal primo giocatore, e poi procedendo in senso orario, i giocatori si alternano eseguendo il proprio turno di gioco. Durante il tuo turno, devi effettuare **una delle sei possibili azioni principali**. Durante il proprio turno, in qualsiasi momento, il giocatore può effettuare quante volte desidera le Azioni libere.

Nell'Appendice a pag. 18 trovate una descrizione dettagliata dell'iconografia e degli effetti di gioco.

AZIONI PRINCIPALI

Ci sono 6 azioni principali:

- **Scavo**
- **Esplorazione**
- **Foraggiamento**
- **Giocare 2 carte**
- **Giocare 1 carta e Sconfiggere 1 Nemico**
- **Incubazione**

DISCHI E TESSERE INCUBAZIONE

Le tre tessere Incubazione e la loro posizione sulla plancia Formicaio rappresentano i tre stadi delle tue Formiche:



Un disco piazzato sopra una tessera rappresenta un **unità** in quello stadio. La posizione dei dischi sulla tessera rappresenta la loro **specializzazione**, utile per effettuare tre azioni principali.



Inoltre, attivando l'azione Incubazione (vedi Azione Incubazione a pag. 13), potrete conservare fino a una Formica per ogni specializzazione negli spazi appositi sulla plancia mentre potrete accumulare un numero illimitato di Formiche Jolly (vedi Formiche Jolly a pag. 14).

Per poter svolgere le prime tre azioni principali dovete spendere Formiche, cioè i dischi che si trovano nella tessera Incubazione in alto (o sulla plancia). I dischi sulle altre due tessere non possono mai essere spesi per fare azioni. Potete spendere da 1 a 4 dischi e il numero di dischi spesi rappresenta la forza dell'azione.

Azione Scavo



Rimuovi dalla tua plancia **da 1 a 4 dischi Formica Scavatrice** (o Jolly) per effettuare quest'azione. Il numero di Formiche rimosse determina la forza dell'azione. Rimetti i dischi rimossi nella tua riserva personale.

Prendi 1 delle carte sulla riga in alto del Display, corrispondente all'azione Scavo. Riempi lo spazio con una nuova carta pescata dal mazzo.

Quindi **posiziona 1 o più tessere Stanza** in caselle quadrate libere del tuo Nido, purché la dimensione totale delle tessere Stanza posizionate sia pari alla forza dell'azione (forza 1 = 1 quadrato). Quando piazzhi una tessera Stanza segui queste regole:

- Piazza la tessera dal lato Stanza vuota (lato scuro).
- Devi occupare caselle libere del tuo Nido. Non puoi sovrapporre una tessera ad un'altra. Una parte di tessera non può mai uscire dalle caselle del tuo Nido.
- Piazza la tessera occupando almeno una casella dell'area I del Nido OPPURE adiacente ad un'altra tessera già piazzata (in questo turno o in turni precedenti).

Quando piazzhi nuove tessere Stanza nel tuo Nido, ottieni subito gli eventuali bonus indicati nelle caselle che vai a occupare.

Se a seguito del piazzamento di nuove tessere hai occupato tutte le caselle di un'area del Nido (I, II o III), ottieni subito 1 Stella (vedi Ottenere Stelle a pag. 15).

Le tessere stanza sono limitate: se nella riserva generale una dimensione è esaurita non è più possibile scavare stanze di quella dimensione.



Esempio: Il giocatore di turno attiva l'azione Scavo a forza 4. Dopo aver preso una carta dalla prima riga del Display, decide di posizionare una tessera Stanza di dimensione 2 coprendo almeno una casella dell'area I. A seguire, posiziona una per volta due tessere Stanza di dimensione 1 sempre adiacenti ad una tessera già presente nel Nido. Ottiene immediatamente i bonus illustrati nelle caselle coperte.

Azione Esplorazione



Rimuovi dalla tua plancia **da 1 a 4 dischi Formica Esploratrice** (o Jolly) per effettuare quest'azione. Il numero di Formiche rimosse determina la forza dell'azione. Rimetti i dischi rimossi nella tua riserva personale.

Prendi 1 delle carte sulla riga centrale del Display, corrispondente all'azione Esplorazione. Riempi lo spazio con una nuova carta pescata dal mazzo.

Quindi **piazza** 1 delle Formiche Esploratrici rimosse **in uno spazio esplorazione libero** al centro di un esagono terreno a tua scelta che sia raggiungibile tramite la forza della tua azione: il numero di pallini bianchi al di sopra dello spazio esplorazione di un esagono indica la forza necessaria per raggiungere quell'esagono.

Quando piazzati una Formica Esploratrice sulla Mappa, osserva i seguenti passaggi:

1. Ottieni subito il bonus indicato dallo spazio esplorazione che occupi.

Poi, se sopra lo spazio esplorazione ci sono le icone cubo risorsa e nemico:

2. Posiziona nell'esagono 1 tessera Nemico pescata dalla pila corrispondente al terreno esplorato.
3. Piazza nell'esagono i cubi risorsa indicati.
4. Se sono presenti delle Formiche Foraggiatrici sui vertici dell'esagono esplorato, ciascuna di queste raccoglie automaticamente (vedi Raccolta e Feroni a pag. 10).

NOTA: Non effettuate i passaggi 2 e 3 se l'esagono conteneva già i cubi e il nemico all'inizio della partita.



Azione Foraggiamento



Rimuovi dalla tua plancia **da 1 a 4 dischi Formica Foraggiatrice** (o Jolly) per effettuare quest'azione. Il numero di Formiche rimosse determina la forza dell'azione.

Prendi 1 delle carte sulla riga in basso del Display, corrispondente all'azione Foraggiamento. Riempi lo spazio con una nuova carta pescata dal mazzo.

Quindi **piazza** tutte le Formiche Foraggiatrici rimosse **in spazi raccolta sui vertici degli esagoni** della Mappa rispettando le seguenti regole:

- La prima Formica che piazzati tramite questa azione deve essere in uno spazio raccolta bordato di rosso OPPURE in uno spazio adiacente ad un'altra tua Formica Foraggiatrice piazzata nei turni precedenti OPPURE in uno spazio al vertice di un esagono che contiene una tua Formica Esploratrice, e i cui vertici siano privi di altre tue Formiche Foraggiatrici.
- Le Formiche che piazzati con la stessa azione devono essere ognuna adiacente alla precedente, in modo da creare un percorso continuo senza diramazioni (puoi creare diramazioni solo tramite azioni successive).

Quando posizioni ciascuna Formica Foraggiatrice in Mappa, osserva i seguenti passaggi:

1. Ottieni subito gli eventuali bonus indicati negli spazi raccolta che vai a occupare.
2. Se sono presenti cubi risorsa nei tre esagoni adiacenti alla Formica Foraggiatrice, questa raccoglie automaticamente (vedi riquadro Raccolta e Feroni a pag. 10).



Esempio: Il giocatore blu effettua l'azione Foraggiamento scartando 3 Formiche Foraggiatrici. Dopo aver preso 1 carta dall'ultima riga del Display, posiziona la prima Formica Foraggiatrice in una casella libera sul vertice di un esagono che aveva precedentemente esplorato (nell'esagono è presente la sua Formica Esploratrice ma non sono presenti altre Formiche Foraggiatrici del suo colore adiacenti), quindi procede posizionando la seconda e la terza Formica Foraggiatrice a formare un percorso continuo senza diramazioni.

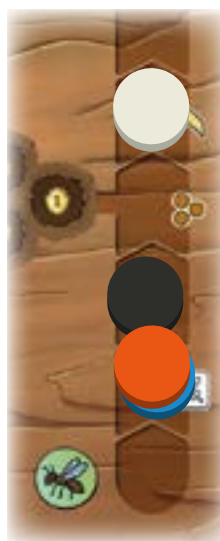
RACCOLTA E FEROMONI

Una delle peculiarità principali delle formiche è certamente la loro particolare modalità di comunicazione. Nel gioco potrai sviluppare le capacità comunicative della tua colonia emettendo Feromoni a seguito della raccolta di cubi risorsa.

Raccogliere cubi risorsa

Ogni volta che una Formica Foraggiatrice si trova adiacente ad un esagono che contiene un cubo risorsa, questa raccoglie immediatamente il cubo risorsa.

A seguito di un'azione Esplorazione che ha generato cubi in un esagono, tutti i giocatori che possiedono Formiche Foraggiatrici ai vertici dell'esagono raccolgono 1 cubo per ogni propria Formica. L'ordine di raccolta è determinato dall'ordine dei giocatori sul tracciato del Volo Nuziale (vedi Avanzare sul tracciato del Volo Nuziale a pag. 15). In caso di parità, raccoglie prima il giocatore che ha il proprio disco più sotto nella pila. Questo ordine di raccolta potrebbe far accadere che un giocatore con delle Foraggiatrici non raccolga cubi.



Esempio: Il giocatore blu esplora un esagono ai cui vertici ci sono 5 Formiche Foraggiatrici già piazzate (2 blu, 2 arancioni e 1 bianca). Dopo aver ottenuto il bonus di esplorazione e posizionato nell'esagono il Nemico, il giocatore genera nell'esagono 4 cubi Foglia. Quindi si verifica il posizionamento dei dischi sul tracciato del Volo Nuziale: il giocatore bianco è primo, il giocatore blu e il giocatore arancione sono ultimi e condividono la stessa casella sul tracciato, con il disco arancione più in alto nella pila. I cubi Foglia generati sono quindi automaticamente raccolti dalle Formiche Foraggiatrici come segue: il giocatore bianco ottiene 1 cubo Foglia, il giocatore blu ottiene 2 cubi Foglia, il giocatore arancione ottiene 1 cubo Foglia.

A seguito di un'azione Foraggiamento che ha fatto piazzare una o più Foraggiatrici, ogni Foraggiatrice raccoglie 1 cubo, se già presente, da ognuno degli esagoni adiacenti.



Esempio: Il giocatore blu con l'azione Foraggiamento posiziona 3 Formiche Foraggiatrici. Con la prima azione ottiene 1 cubo Foglia e 1 cubo Cibo, con la seconda 1 cubo Foglia e 1 cubo Cibo, con la terza 1 cubo Foglia.

Ogni Foraggiatrice può quindi raccogliere più cubi nel corso della partita: quando viene piazzata attraverso un'azione foraggiamento se i cubi sono già presenti, o successivamente quando i cubi verranno generati da un'azione esplorazione, oppure entrambe le cose (spesso le Foraggiatrici vengono piazzate per raccogliere cubi già presenti in un esagono mentre un altro esagono adiacente ancora non è stato esplorato).

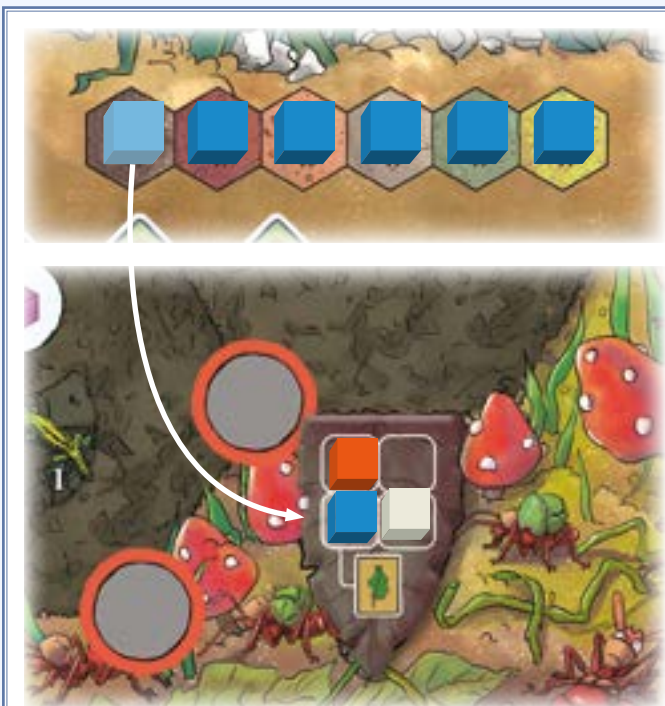
Emettere feromoni

Se a seguito della raccolta **l'esagono risulta svuotato** da tutti i suoi cubi risorsa, i giocatori che hanno almeno una Formica Foraggiatrice ai vertici di quell'esagono emettono un Feromone. Il feromone viene emesso solo nel turno in cui l'esagono viene svuotato (quindi piazzare una Foraggiatrice sul vertice di un esagono vuoto non fa emettere feromoni).

Quando emetti un Feromone **sposta il cubo** sulla tua plancia Formicaio nella casella Feromone con il colore corrispondente al terreno dell'esagono svuotato (solo se non hai già emesso il Feromone relativo a quel terreno). Se hai emesso il Feromone durante il tuo turno, posiziona per primo il cubo sulla tessera Foglia corrispondente a quel terreno. Solo il giocatore che piazza per primo il suo cubo su una tessera Foglia ne ottiene il bonus istantaneo, mentre tutti gli altri giocatori che piazzano sulla stessa Foglia (nello stesso turno o in turni successivi), non ne ottengono il bonus.

Nel raro caso in cui il giocatore di turno faccia svuotare l'esagono senza emettere il feromone, cioè se effettua un'azione esplorazione in un esagono in cui non ha Foraggiatrici e i cubi generati vengono tutti distribuiti ad altri giocatori, questi giocatori emettono il feromone ma nessuno ottiene il bonus della tessera Foglia.

Emettere un Feromone ti fornisce 1 icona Feromone  utile per soddisfare requisiti delle carte e inoltre potrebbe farti ottenere Stelle (vedi Ottenere Stelle a pag. 15).



Esempio: A seguito della Raccolta dopo esplorazione illustrata nella pagina a sinistra, i giocatori blu, bianco e arancione emettono il Feromone del terreno corrispondente. Il giocatore blu lo emette per primo poiché è il giocatore di turno, e quindi ottiene il bonus della tessera Foglia.

Azione Giocare 2 carte

2 Quando effettui quest'azione puoi giocare (una alla volta) fino a 2 carte dalla tua mano. Per giocare una carta, osserva i seguenti passaggi:

1. Dimostra di soddisfare gli eventuali **requisiti**. Nella maggior parte dei casi i requisiti richiedono di possedere determinati simboli (sulle tue carte precedentemente giocate, sulla tua plancia Formicaio o scartando gettoni). Nel caso delle carte Stanza, un requisito è sempre di possedere una tessera Stanza vuota di una certa dimensione già piazzata nel proprio Nido.
2. Paga gli eventuali **costi**. Nella maggior parte dei casi il costo prevede di scartare una certa quantità di cubi Foglia.
3. Gioca la carta dalla tua mano, posizionandola accanto alla tua plancia Formicaio. Ora la carta è considerata attiva e ti fornisce i suoi effetti, i suoi simboli e i suoi Punti Vittoria.

Per una panoramica delle caratteristiche delle carte, vedi il riquadro a pag. 12.

Azione Giocare 1 carta e sconfiggere 1 Nemico

1 Quando effettui quest'azione puoi (in qualsiasi ordine) giocare 1 carta dalla tua mano (vedi Azione Giocare 2 carte) e/o sconfiggere 1 Nemico rivelato in Mappa. Per sconfiggere un Nemico, osserva i seguenti passaggi:

Puoi sconfiggere un Nemico solo se si trova in un esagono appartenente a un **tipo di terreno** in cui possiedi almeno una Formica Esploratrice.

1. Dimostra di soddisfare i **requisiti** del Nemico, ovvero possedere un certo set di simboli (sulle tue carte giocate, sulla tua plancia Formicaio o scartando gettoni).
2. In base alla difficoltà del Nemico (I, II o III), posiziona la tessera a faccia in giù in uno **spazio Abilità** della tua plancia Formicaio (a destra). Le quattro caselle in alto possono ospitare qualsiasi Nemico (difficoltà I, II o III), le quattro caselle in centro possono ospitare Nemici di difficoltà II o III, le tre caselle in basso possono ospitare solo Nemici di difficoltà III.

Il posizionamento di tessere Nemico sulla tua plancia Formicaio ti fornisce Abilità che possono essere: effetti istantanei ⚡, effetti incubazione ⌚, effetti permanenti ∞ e/o effetti di fine partita ➡.



Esempio: Il giocatore blu possiede una Formica Esploratrice in un esagono dello stesso tipo di terreno dove si trova il Nemico evidenziato. Possiede anche 1 simbolo ⚡ e 1 simbolo ⌚ sulle carte giocate. Spende un gettone Aggressività per ottenere i requisiti richiesti dalla tessera Nemico per sconfiggerla. Il Nemico è di tipo II, quindi il giocatore posiziona la tessera su uno spazio abilità nella riga II della sua plancia attivando il bonus corrispondente.

LE CARTE



Ci sono 3 tipi di carte:

- Carte Abilità:** Forniscono pochi simboli ma numerosi effetti istantanei e effetti incubazione. Richiedono sempre un costo in Foglie e possono avere dei requisiti in simboli.
- Carte Impresa:** Non forniscono simboli ma solo effetti istantanei e PV. Non hanno costi ma richiedono di soddisfare una serie di requisiti in simboli o altre condizioni particolari.
- Carte Stanza:** Forniscono molti simboli ed effetti diversi. Oltre a richiedere un eventuale costo in Foglie, richiedono sempre di riempire una (e una sola) tessera Stanza vuota già piazzata nel proprio Nido. Quando giochi una Stanza, gira la tessera sul lato Stanza piena (lato chiaro). In altre parole, ogni tessera Stanza permette di giocare una carta Stanza. La dimensione della tessera è importante per soddisfare il valore del requisito delle carte giocate (puoi sempre riempire una tessera di dimensione maggiore del valore richiesto dalla carta).

Ci sono 4 tipologie di effetti:

- Effetto istantaneo:** Applica l'effetto immediatamente quando giochi la carta.
- Effetto incubazione:** Applica l'effetto durante la fase di attivazione degli effetti incubazione (vedi Azione Incubazione a pag. 13).
- Effetto permanente:** Applica l'effetto in qualsiasi momento durante la partita, ogni qualvolta le condizioni indicate lo consentono.
- Effetto di fine partita:** Guadagna a fine partita i Punti Vittoria previsti in base alle condizioni indicate.

Ci sono 9 simboli forniti dalle carte:

- | | | | |
|--|---------------|--|--------------|
| | Afide | | Costruzione |
| | Aggressività | | Forza |
| | Agricoltura | | Intelligenza |
| | Comunicazione | | Veleno |
| | Costituzione | | |

RISORSE

Ci sono 5 tipi di risorse:

- Cubi Cibo:** I cubi Cibo sono risorse utili principalmente per nutrire le tue Larve durante l'Incubazione (vedi Azione Incubazione a pag. 13).
- Cubi Foglia:** I cubi Foglia sono risorse utili principalmente per giocare carte.
- Cubi Fungo:** I cubi Fungo sono risorse jolly, puoi spenderli indifferentemente come se fossero Cibo o Foglie (ma non valgono come se fossero Cibo o Foglie per i requisiti).

- Gettoni Aggressività:** Possono essere scartati in qualsiasi momento per ottenere un simbolo Aggressività istantaneo, utile per giocare carte o sconfiggere nemici.
- Gettoni Mutazione:** Possono essere scartati in qualsiasi momento per ottenere un simbolo a scelta (anche un simbolo Aggressività) istantaneo, utile per giocare carte o sconfiggere nemici.
- Gettoni 3x:** Le risorse sono considerate illimitate. In caso di necessità potete piazzare un cubo su questo gettone ad indicare che possedete 3 risorse di quella tipologia.

Azione Incubazione



Per effettuare quest'azione, la tua tessera Incubazione più in alto deve essere **vuota**. Rimuovi tutte le Formiche eventualmente presenti sulla tessera; solo in questo momento puoi spostare fino a 1 Formica per specializzazione sulla tua plancia Formicaio negli spazi in alto a sinistra (questi spazi non possono mai contenere più di una Formica per specializzazione), mentre devi rimuovere e rimettere nella tua riserva eventuali Formiche in eccesso.

Quando effettui questa azione devi applicare tutte le **fasi di Incubazione** schematizzate sulla tua plancia Formicaio:



Risolvi l'**Impresa** indicata sulla tessera Incubazione più in alto: se hai soddisfatto i requisiti indicati, ruotala a faccia in giù e ottieni il bonus (incrementa di 1 una qualsiasi delle tue produzioni, spostando il cubo di una casella verso l'alto lungo il tracciato relativo).



Puoi attivare tutti gli **effetti incubazione** presenti sulle tue carte giocate e sulla tua plancia Formicaio in qualsiasi ordine. Sulla plancia sono presenti 5 effetti di Produzione: di Cibo, di Foglie e di Uova (nelle 3 specializ-



zazioni). Quando attivi una produzione, ricevi il numero di cubi risorsa o Uova indicato dalla posizione del tuo cubo sul tracciato corrispondente. Quando produci un Uovo, piazza un disco dalla tua riserva sulla tessera Incubazione più in basso, nello spazio corrispondente alla relativa specializzazione. Oltre alle 5 produzioni, un altro effetto incubazione presente sulla plancia permette di scartare 1 carta per ottenere un avanzamento sul tracciato del Volo Nuziale (vedi pag. 15).

Paga 1 cubo Cibo per ogni Larva che possiedi (i dischi sulla tessera Incubazione di mezzo). Per ogni Cibo che non vuoi pagare devi scartare 1 Larva a tua scelta. Puoi sempre attingere al tuo Magazzino d'emergenza (vedi pag. 14).

Fai scorrere verso l'alto tutte le tessere Incubazione (insieme ai dischi sopra di esse), spostando nella posizione più in basso la tessera che era in alto. In questo modo le tue Uova diventano Larve e le tue Larve diventano Formiche.



Esempio: Il giocatore blu effettua l'azione Incubazione. Per prima cosa sposta l'ultima Formica Foraggiatrice presente sulla tessera Incubazione più in alto per conservarla sulla plancia (così da non perdere nessuna Formica). Poi controlla di aver soddisfatto l'Impresa della tessera (5 cubi Foglia disponibili) e siccome li possiede, gira la tessera e ottiene 1 avanzamento su un tracciato Produzione: sceglie quello delle Uova Esploratrici.

Come secondo passaggio dell'azione Incubazione, il giocatore blu attiva tutti i suoi effetti incubazione. Guadagna 1 cubo Fungo dalla carta Raccolta dei Funghi e 1 Formica Jolly dall'abilità sbloccata sulla plancia. Poi attiva le sue produzioni di 1 cubo Cibo, 2 cubi Foglia, 1 Uovo Scavatrice, 2 Uova Esploratrice e 1 Uovo Foraggiatrice. Come terzo passaggio dell'azione, il giocatore blu paga 3 cubi Cibo per sostenere le sue 3 Larve. Infine, sposta nella posizione più in basso la tessera Incubazione appena risolta e le tessere Incubazione dove si trovano le Larve e le Uova verso l'alto.

AZIONI LIBERE

Ci sono 3 azioni libere:

- **Potenziamento**
- **Conversione**
- **Magazzino d'emergenza**

Azione libera Potenziamento

Quando effettui un'azione principale Esplorazione, Foraggiamento o Scavo, puoi scartare **2 cubi Cibo per aumentare la forza dell'azione di 1**. In altre parole, prendi dalla tua riserva 1 Formica addizionale spendibile nell'azione principale che stai effettuando. Non puoi sfruttare questa azione libera allo scopo di effettuare un'azione per la quale non hai alcuna Formica a disposizione. Puoi effettuare questa azione libera più volte nello stesso turno (per esempio, puoi spendere 4 cubi Cibo per ottenere un +2), ma non puoi mai effettuare un'azione principale a forza maggiore di 4.



Esempio: Il giocatore blu vuole effettuare l'azione Esplorazione e ha a disposizione 2 Formiche Esploratrici. Scartando 2 cubi Cibo ottiene 1 Formica Esploratrice addizionale per poter effettuare l'azione a forza 3 scartando le 3 Formiche Esploratrici.

Azione libera Conversione

Puoi scartare 1 Cibo per "convertire" 1 delle tue Formiche o Larve modificandone la specializzazione. Puoi scartare **1 cubo Cibo per spostare orizzontalmente** un tuo disco Formica o Larva in un altro spazio specializzazione qualsiasi della stessa tessera Incubazione.



Esempio: Il giocatore blu non ha a disposizione nessuna Formica Foraggiatrice ma ha una Formica Scavatrice. Scartando 1 Cibo "converte" la sua Formica Scavatrice modificandone la specializzazione in Formica Foraggiatrice.

Azione libera Magazzino d'Emergenza

Puoi attingere in qualsiasi momento al tuo Magazzino d'Emergenza, ogni qualvolta avessi necessità di Cibo ma non ne avessi a sufficienza. Sfruttando questa azione libera **puoi prendere 1 o più cubi Cibo** dal Magazzino d'emergenza sulla tua plancia Formicaio. A fine partita, in base a quanti cubi hai preso, ricevi il malus visibile più a destra (vedi Fine Partita a pag. 16).



Esempio: Il giocatore di turno ha bisogno di 2 cubi Cibo per soddisfare l'impresa di una tessera Incubazione. Decide di prenderli dal suo Magazzino d'Emergenza (a fine partita perderà 2 PV).

Se dovessi finire i cubi Cibo nel tuo Magazzino d'Emergenza, puoi comunque continuare ad effettuare questa azione libera guadagnando Cibo ulteriore dalla riserva generale. Ogni volta che lo fai, prendi dalla riserva un **gettone -3 PV**.

FORMICHE JOLLY

Alcuni effetti delle carte e delle Abilità possono fornirti delle Formiche Jolly. Queste sono rappresentate da dischi del tuo colore, da posizionare nella casella con l'icona "?" della tua plancia Formicaio; non hai limiti di accumulo di Formiche Jolly (e le Formiche Jolly non vengono scartate durante l'azione Incubazione).

Considera le tue Formiche Jolly come Formiche con una **specializzazione a tua scelta** quando vuoi effettuare delle azioni. Puoi usarle assieme ad altre Formiche presenti sulla tessera Incubazione, oppure da sole (anche per effettuare azioni a forza 1).



Esempio: Il giocatore blu vuole effettuare l'azione Scavo. Ha a disposizione 1 Formica Scavatrice ma scartando anche le 2 Formiche Jolly che ha sulla plancia può effettuare l'azione a forza 3.

OTTENERE STELLE

Il modo principale per conquistare PV è ottenere Stelle. Si possono ottenere Stelle in 3 modi diversi, ciascuno dei quali fa ottenere fino a un massimo di 3 Stelle.

1°

Stelle delle Stanze

Ottieni una Stella quando copri tutte le caselle di un'area del tuo Nido (I, II o III) con tessere Stanza indifferentemente che siano piene o vuote. Non è necessario seguire l'ordine delle aree, cioè puoi riempire per prima l'area II o l'area III.



Esempio: il giocatore blu piazza una tessera Stanza e copre così tutte le caselle dell'area II del suo Nido.

3°

Stelle dei Feromoni

Ottieni una Stella quando togli dalla tua pianca il tuo 3°, il tuo 5° e il tuo 6° cubo Feromone.

3°

Stelle delle Imprese

Ottieni una Stella quando completi la tua 3°, la tua 5° e la tua 8° Impresa. Si considerano Imprese completate sia le carte Impresa giocate, sia le tessere Incubazione ruotate (vedi Azione Incubazione).

In qualsiasi momento della partita, anche fuori dal tuo turno di gioco, se soddisfi i requisiti di una Stella la ottieni immediatamente. Quando ottieni una Stella, **piazza il gettone corrispondente** a faccia in giù sul tracciato delle Stelle nel primo spazio libero più in basso. Il secondo e il terzo gettone di ogni pila indicano sia i requisiti per ottenere quella Stella, sia i PV che guadagnerai avendo ottenuto la Stella precedente (vedi Fine Partita a pag. 16).



Esempio: Il giocatore blu ha emesso il suo terzo Feromone e può quindi ottenere la prima Stella relativa. Prende il gettone Stella corrispondente e lo piazza nel primo spazio libero del tracciato delle Stelle.

AVANZARE SUL TRACCIATO DEL VOLO NUZIALE

Un modo alternativo per ottenere PV è progredire lungo il tracciato del Volo Nuziale, tramite l'effetto .

Quando un tuo disco finisce il movimento su una casella in cui è già presente il disco di un altro giocatore, posiziona il tuo disco sopra quello già presente: ai fini della Raccolta di cubi risorsa, in caso di due o più dischi impilati, ha priorità il giocatore con il disco più in basso nella pila (vedi Raccolta e Feromoni a pag. 10).

Quando un tuo disco raggiunge o supera una casella che mostra un bonus, lo ottieni immediatamente.

Quando un tuo disco raggiunge una casella che mostra il bonus Sciamatura , devi scegliere immediatamente se:

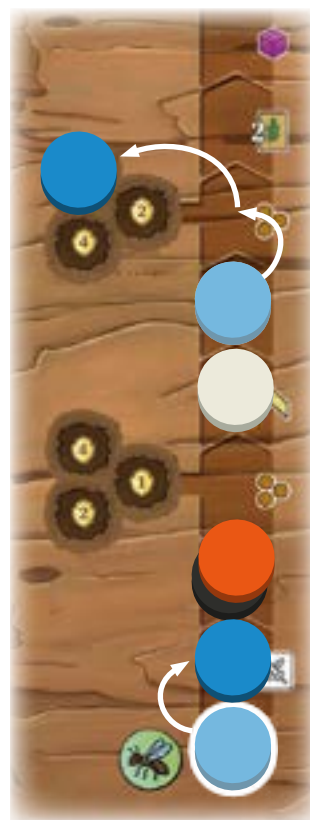
- **lasciare** il disco sul tracciato per continuare a salire, OPPURE

- **trasferire** il disco a sinistra, nello spazio Sciamatura dal valore più alto ancora libero. Non puoi avere più di un disco nella stessa area di Sciamatura.

Quando trasferisci il disco, posiziona un nuovo disco dalla tua riserva sulla casella iniziale del tracciato.

Se hai trasferito il disco attraverso un effetto che ti dava più di un avanzamento, utilizza gli avanzamenti eventualmente rimasti dopo il trasferimento con il nuovo disco.

A fine partita guadagnerai i PV indicati negli spazi Sciamatura occupati.



Esempio: il giocatore blu ottiene due avanzamenti sul tracciato del Volo Nuziale e sposta il suo disco sulla casella successiva, raggiungendo così una casella con l'icona Sciamatura. Decide di trasferire il disco nello spazio Sciamatura a sinistra, piazzandolo in quello dal valore più alto. Immediatamente, piazza un nuovo disco dalla sua riserva nella prima casella del tracciato e lo fa avanzare di una casella (per effetto dell'avanzamento non utilizzato dal disco che ha trasferito).

FINE PARTITA

Quando **il tracciato delle Stelle viene completato**, cioè è presente un certo numero di Stelle predefinito in base al numero di giocatori e indicato dall'icona , si innesca la condizione di Fine partita.

Finite il round in corso (tutti i giocatori fino a quello che siede a destra del primo giocatore effettuano un turno) **ed effettuate un ulteriore ultimo round** completo. Se i giocatori ottengono Stelle in questo momento, piazzate i gettoni Stella a fianco dell'ultimo spazio del tracciato. Al termine del round finale, tutti i giocatori effettuano **un'ultima azione Incubazione obbligatoria** e quindi la partita ha termine.

Ogni giocatore procede al conteggio dei Punti Vittoria, registrandoli sull'apposito segnapunti, come segue:

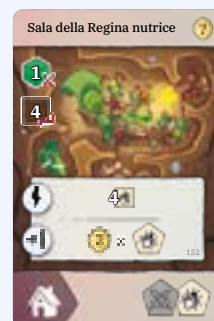
-  • **PV dalle Stelle ottenute:** per ciascuno dei tre criteri (Stanze, Feromoni, Imprese) somma il valore di PV visibile sul gettone rimasto più in alto nella pila. Se tutti i gettoni di una pila sono stati piazzati, calcola il valore stampato sulla plancia (20 PV).
-  • **PV dalle Sciamature sul tracciato del Volo Nuziale:** somma i PV indicati nelle caselle occupate con i tuoi dischi all'interno delle aree di Sciamatura.
-  • **PV dalle carte giocate:** somma i PV indicati su tutte le tue carte giocate (in alto a destra), valutando anche le condizioni indicate dalle carte con effetti di fine partita.
-  • **PV dai Nemici sconfitti:** somma i PV indicati nell'area Abilità della tua plancia Formicaio, in corrispondenza di tutti i Nemici che hai sconfitto durante la partita.
-  • **PV dalle tessere Oggetto Speciale raccolte:** somma i PV forniti da tutte le tessere Oggetto Speciale che hai raccolto durante la partita.
-  • **PV dalle tue produzioni** di Cibo, Foglie e Uova: per ciascuno dei tuoi tracciati di produzione ottieni 1 o 3 PV se hai raggiunto rispettivamente la 4° o la 5° casella.
-  • **PV dalle tue Formiche disponibili:** ottieni 1 PV per ogni tua Formica di qualsiasi specializzazione (ignora Larve e Uova) ancora sulla tua plancia, comprese le Formiche Jolly.
-  • **Malus del Magazzino d'Emergenza:** considera infine l'eventuale malus causato dall'aver svuotato le caselle del tuo Magazzino d'Emergenza. Calcola il malus visibile più a destra e aggiungi eventuali malus aggiuntivi se hai preso gettoni -3 PV.

Chi ha conquistato più PV è il vincitore. In caso di parità vince chi ha ottenuto più Stelle. In caso di ulteriore parità vince chi ha avanzato più cubi risorsa (Cibo, Foglie e Funghi). In caso di ulteriore parità, la vittoria è condivisa.

Guida la tua colonia alla vittoria!



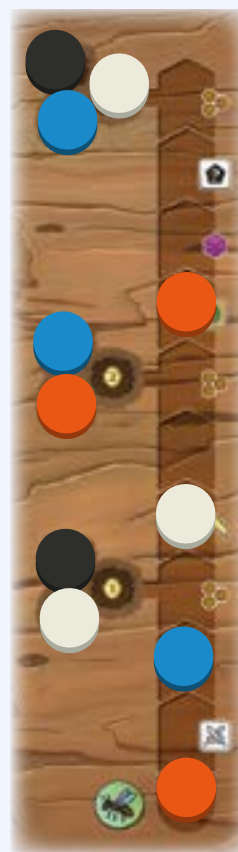
7 gettoni Afide piazzati su questa carta



Esempio: il giocatore blu finisce la partita nella situazione illustrata. Guadagna i seguenti PV:

- 34 PV dalle Stelle ottenute;
- 15 PV dalle Sciamature;
- 21 PV dalle carte giocate;
- 11 PV dai nemici sconfitti;
- 6 PV dagli Oggetti Speciali raccolti;
- 4 PV dai tracciati Produzione;
- 6 PV dalle Formiche disponibili;
- -4 PV dal Magazzino d'Emergenza.

Il punteggio totale del giocatore blu è di 93 PV.





CREDITI

Autori: Renato Ciervo, Andrea Robbiani

Sviluppo: Simone Luciani

Illustrazioni: Candida Corsi, Sara Valentino

Direzione Artistica e Grafica: Arianna Santini

Impaginazione: Giada Lo Duca

Edizione: Giuliano Acquati



Cranio Creations S.r.l.

Via E. Romagnoli 1

20146, Milano - Italia

www.craniocreations.it

© 2023, Cranio Creations s.r.l.

Tutti i diritti sono riservati

Andrea: ringrazio mia moglie Marta, mio padre Elvio e mia madre Anna per il loro costante supporto, per essersi fatti trasformare in giocatori assidui ed essere diventati i primi e i più esigenti filtri delle mie idee bizzarre. Un grazie speciale a Roberto, Alberto e Tomaso, con cui ho scoperto i giochi moderni ed il mondo degli autori di giochi.

Renato: ringrazio gli amici di mille avventure ludiche Fabio, Enrico, Max, Marco e Gabriele. Un ringraziamento particolare a Andrea Chiarvesio e Alexio Schneeberger, grazie ai quali ho mosso i miei primi passi nel magico mondo del game design.

Un ringraziamento speciale a Tommaso Battista, Fabio Lopiano, Nestore Mangone e David Spada che, tra i colleghi "Inventori di Giochi", hanno contribuito maggiormente a questo progetto.

APPENDICE

Bonus su Tabellone e plance Formicaio



Su tabellone: raccogli la tessera Oggetto Speciale da questo esagono, tienila di fronte a te

Su plancia: scegli una tessera Oggetto Speciale a lato del tabellone, tienila di fronte a te

Gli Oggetti Speciali forniscono diversi effetti e PV a fine partita.



Avanza di una casella sul tracciato del Volo Nuziale.



Pesca 1 carta dal mazzo. Se il mazzo dovesse terminare mescola la pila degli scarti per crearne uno nuovo.



Pesca 2 carte dal mazzo, tieni una delle due e scarta l'altra. Metti la carta scartata a faccia in su nella pila degli scarti.



Prendi dal display 1 carta visibile.



Scegli un simbolo, poi pesca dal mazzo carte finché non trovi una carta che fornisce quel simbolo. Prendila in mano e scarta le altre carte a faccia in su nella pila degli scarti.



Gioca 1 carta dalla tua mano.



Gioca 1 carta Impresa. Uno dei requisiti richiesti è completamente soddisfatto gratuitamente (anche se quel requisito richiede più elementi dello stesso tipo).



Gioca 1 carta Abilità completamente gratuitamente. Ignora tutti i costi e tutti i requisiti.



Avanza di 1 spazio il tuo cubo sul tracciato Produzione del cubo risorsa indicato.



Avanza di 1 spazio il tuo cubo sul tracciato Produzione Foglia oppure Produzione Cibo.



Avanza di 1 spazio il tuo cubo su entrambi i tracciati Produzione Foglia e Cibo.



Avanza di 1 spazio il tuo cubo sul tracciato Produzione delle Uova indicate.



Avanza di 1 spazio il tuo cubo su un tracciato Produzione delle Uova a scelta.



Avanza di 1 spazio il tuo cubo su un tracciato Produzione a tua scelta.



Sposta 1 disco da una tessera Incubazione a quella superiore, mantenendo la stessa specializzazione.



Sposta 1 disco da uno spazio specializzazione ad un altro della stessa tessera Incubazione.



Ottieni 1 Larva di una specializzazione a tua scelta.



Ottieni 1 Formica Jolly.



Effettua l'azione illustrata alla forza indicata. Non spendi Formiche ma usi dischi direttamente dalla tua riserva. Non puoi aggiungere Formiche Jolly né aumentare la forza con l'azione libera Potenziamento. Non prendere nessuna carta dal display.



Piazza una tessera Stanza della dimensione indicata. Non puoi dividere questa dimensione in più tessere.



Sconfiggi un Nemico rivelato seguendo le regole.



Rimuovi dalla tua plancia 1 cubo Feromone a tua scelta senza piazzarlo su una tessera Foglia.



Attiva tutti gli effetti incubazione che possiedi.



Scarta 1 carta dalla tua mano per ricevere 1 cubo Fungo.



Ricevi 1 gettone Aggressività.



Ricevi 1 gettone Mutazione.

Requisiti per carte e tessere Incubazione



Avere una produzione totale almeno del numero indicato di Uova (somma la produzione di tutte le Uova).



Avere il numero indicato di Formiche della specializzazione raffigurata piazzate sul tabellone.



Avere il numero indicato di Formiche della specializzazione raffigurata disponibile sulla plancia.



Aver giocato il numero indicato di carte Stanza e/o Abilità.



Aver giocato il numero indicato di carte Impresa.



Possedere il numero indicato di tessere Stanza nel proprio Nido (non importa se vuote o piene).



Aver rimosso dalla propria plancia il numero di cubi Feromone indicato.



Avere il numero indicato di dischi piazzati su spazi Sciamatura.



Avere il numero indicato di cubi nella propria riserva personale.



Avere il simbolo illustrato disponibile (su carte già giocate, sulla plancia etc.). Puoi sempre scartare un gettone mutazione per avere un simbolo istantaneo.



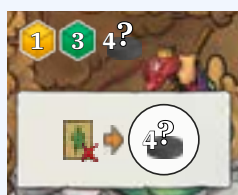
Girare una tessera Stanza dal lato vuota (lato scuro) al lato piena (lato chiaro).

APPENDICE

Effetti particolari delle Carte

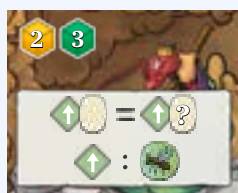
	Scarta l'elemento a sinistra della freccia per ottenere il bonus a destra della freccia.		Ricevi il bonus a sinistra della X tante volte quanti elementi a destra della X possiedi.		Ogni volta che si verifica la
					- condizione indicata a sinistra - dei due punti, ottieni il bonus indicato a destra dei due punti.
	Puoi scartare 1 cubo Foglia per piazzare 1 gettone Germoglio (un disco dalla tua riserva) su una carta a tua scelta.				Hai un simbolo Aggressività per ogni 2 Imprese (carte o tessere Incubazione) che hai soddisfatto.
	Puoi scartare 1 cubo Cibo per piazzare 1 gettone Germoglio (un disco dalla tua riserva) su questa carta.				Guadagna 2 PV per ogni Uovo Esploratrice che produci.
	Piazza 1 gettone Afide o Germoglio su una tua carta a scelta (non necessariamente questa).				Ogni volta che giochi il simbolo indicato, piazza 1 gettone Radiatore (un disco dalla tua riserva) su questa carta.
	Scarta 1 gettone Afide da una tua carta per ricevere 2 cubi Cibo.				Puoi scartare 2 gettoni Radiatore per ottenere un avanzamento sul tracciato del Volo Nuziale.
	Piazza 1 gettone Afide (un disco dalla tua riserva) su questa carta.				Guadagni 1 PV per ogni simbolo diverso che hai a disposizione.
	Ogni volta che giochi una carta che fornisce il simbolo indicato, piazza su questa carta 1 gettone Afide (un disco dalla tua riserva). Puoi spendere i gettoni Afide su questa carta come fossero cubi Cibo.				Ogni volta che risolvi l'Impresa di una tessera Incubazione, ottieni una Formica Jolly.
	Piazza 1 gettone Germoglio su questa carta OPPURE sposta 2 gettoni Germoglio da una carta ad un'altra.				Piazza due carte dalla tua mano sotto questa carta.
	Guadagna 4 PV per ogni 2 gettoni Germoglio piazzati su questa carta.				Ricevi 1 cubo Foglia per ogni carta piazzata sotto questa carta.
	Ricevi 1 cubo Foglia per ogni tessera Stanza piazzata di dimensione 2 o meno.				Riporta una tessera Stanza dal lato piena al lato vuota.
	Ogni volta che giochi una carta Stanza applica uno sconto di 1 cubo Foglia al suo costo.				Scendi di uno spazio su un tracciato Produzione delle Uova a tua scelta per avanzare di uno spazio sugli altri due tracciati di Produzione delle Uova.
	Ogni volta che giochi una carta che fornisce il simbolo indicato, pesca 1 carta.				Puoi risolvere una tessera che non sia quella più in alto. Se ci sono dischi su quella tessera, lasciali nella stessa posizione dopo che hai girato la tessera.
	Ogni volta che sconfiggi un Nemico, ottieni 2 cubi Cibo.				Puoi risolvere una tessera qualsiasi tessera Incubazione
	Ogni volta che sconfiggi un Nemico, piazza su questa carta 2 gettoni Germoglio (dischi dalla tua riserva). Puoi spendere i gettoni Germoglio su questa carta come fossero cubi Foglia.				Scarta 1 carta per effettuare un'azione Scavo a forza 1.
	Ogni volta che giochi una carta Impresa o risolvi l'Impresa di una tessera Incubazione, ottieni 1 cubo Cibo.				Scarta 2 carte per effettuare un'azione Scavo a forza 2.
	Ogni volta che effettui un'azione Scavo (a qualsiasi forza), converti la specializzazione di un disco nella stessa tessera Incubazione.				Scarta 2 cubi Cibo per ottenere un avanzamento sul tracciato del Volo Nuziale per ogni Formica Esploratrice che hai piazzato sul tabellone.
	Quando giochi una carta Stanza, puoi girare una tessera Stanza come se questa fosse più grande di uno spazio (per esempio, con una tessera grande 2 puoi giocare una carta che richiede una tessera da 3).				
					Ogni volta che piazzhi una tessera Stanza di dimensione pari o maggiore a 3, ricevi 1 cubo Fungo.

REGINE



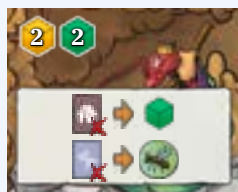
Durante la preparazione ricevi 1 cubo Cibo, 3 cubi Foglia e posizioni 4 dischi del tuo colore su questa tessera. Come azione libera, puoi scartare una carta dalla mano per prendere un disco dalla tessera e utilizzarlo come Formica

Jolly da spendere per aumentare la forza di un'azione principale. Non puoi utilizzare questa Formica Jolly da sola. **Puoi effettuare questa azione libera solo una volta per turno.**



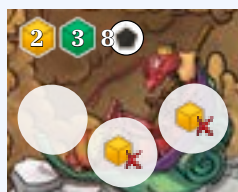
Durante la preparazione ricevi 2 cubi Cibo e 3 cubi Foglia. Quando ottieni un avanzamento in uno dei tracciati Produzione Uova puoi avanzare su uno qualsiasi dei tre a tua scelta. Quando ottieni un avanzamento Produzione generico, oltre ad eseguire l'avanzamento in uno dei cinque tracciati Produzione a tua scelta, ottieni anche 1 avanzamento sul tracciato del Volo Nuziale.

Puoi effettuare queste azioni libere solo una volta per turno.



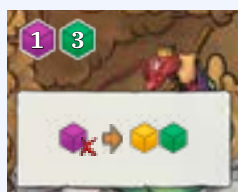
Durante la preparazione ricevi 2 cubi Cibo e 2 cubi Foglia. Come azione libera puoi scartare 1 carta Stanza dalla tua mano per ottenere 1 cubo Foglia. Come azione libera puoi anche scartare 1 carta Abilità per ottenere 1 avanzamento sul tracciato del Volo Nuziale.

Puoi effettuare entrambe queste azioni libere solo una volta per turno.

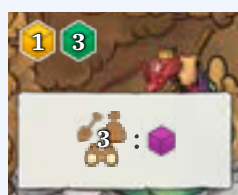


Durante la preparazione ricevi 2 cubi Cibo, 3 cubi Foglia e 8 gettoni Simbolo specifici di questa Regina da tenere accanto alla tua plancia personale. Come azione libera puoi piazzare uno o più gettoni a tua scelta negli spazi appositi sulla tessera. Per il secondo e il terzo gettone devi pagare 1 cubo Cibo. I simboli sui gettoni piazzati sono a tua disposizione per soddisfare qualsiasi requisito.

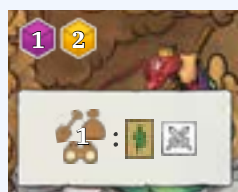
Una volta piazzati, non puoi più cambiare i gettoni.



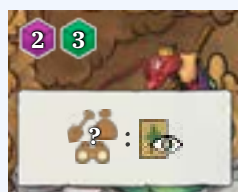
Durante la preparazione ricevi 1 cubo Fungo e 3 cubi Foglia. Come azione libera puoi scartare 1 o più cubi Fungo per ricevere 1 cubo Cibo e 1 cubo Foglia ciascuno.



Durante la preparazione ricevi 1 cubo Cibo e 3 cubi Foglia. Quando effettui un'azione principale Scavo, Esplorazione o Foraggiamento con forza esattamente pari a 3, ricevi 1 cubo Fungo.



Durante la preparazione ricevi 1 cubo Fungo e 2 cubi Cibo. Quando effettui un'azione principale Scavo, Esplorazione o Foraggiamento con forza esattamente pari a 1, pesca 1 carta dal mazzo e ricevi 1 gettone Aggressività.



Durante la preparazione ricevi 2 cubi Fungo e 3 cubi Foglia. Quando effettui un'azione principale Scavo, Esplorazione o Foraggiamento puoi prendere una qualsiasi carta visibile dal display, invece che necessariamente una carta dalla riga corrispondente all'azione effettuata.



Durante la preparazione ricevi 1 cubo Cibo e 2 cubi Foglia. Quando posizioni tessera Stanza puoi coprire le "pietre" illustrate intorno al Nido. Puoi quindi posizionare le Stanze al di fuori degli spazi Nido consueti, immaginando che

ognuna delle 3 pietre sia al centro di una casella Nido virtuale. Quando lo fai ottieni un avanzamento Produzione a scelta. A fine partita, se con le tessere Stanza posizionate hai coperto 1/2/3 "pietre", ottieni rispettivamente 0/2/5 PV.



Le pietre evidenziate rappresentano caselle Nido aggiuntive che puoi coprire con tessere Stanza.