

MRAVENCI

PRAVIDLA

Ve hře MRAVENCI ovládáte svou kolonii zapletenou do věčného boje o nadvládu nad ostatními. Být mravencem není vůbec snadné, prozkoumávejte zahradu, budujte mraveniště, pečujte o larvy, vychovejte specializované mravenčí dělníky a útočte na nepřátelská zvířata. Za vámi stojí pilná kolonie připravená bojovat jako jeden mraveneček! Rozvíjejte dovednosti kolonie, budujte místnosti a konejte skutky, aby vaše mraveniště obstálo mezi ostatními. Za kolonii!



SPOLEČNÝ HERNÍ MATERIÁL



1 skládací herní plán (jedna strana pro 2 hráče, druhá strana pro 3–4 hráče)



2 destičky zahrady



6 destiček listů



29 destiček nepřátel



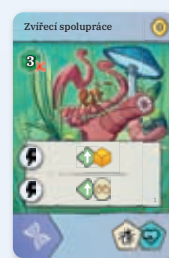
8 destiček speciálních předmětů



120 základních karet



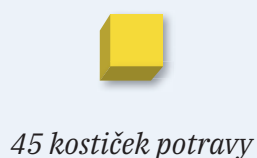
8 karet místností královny



30 počátečních karet



52 dílků místností
(ve 4 různých velikostech)



45 kostiček potravy



20 kostiček listů



10 kostiček hub



25 žetonů agrese



10 žetonů mutace



5 žetonů trojnásobení

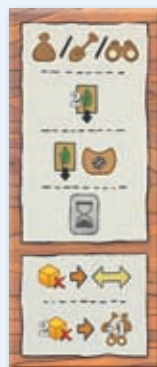


5 žetonů s -3 VB

HERNÍ MATERIÁL KAŽDÉHO HRÁČE



4 hlavní desky mravenišť



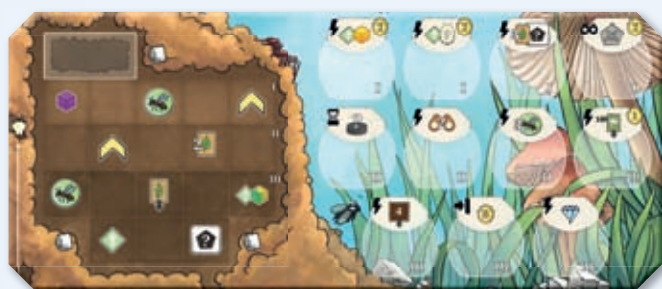
4 přehledové destičky



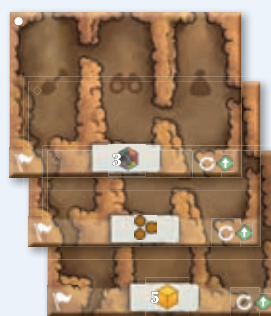
1 žeton začínajícího hráče



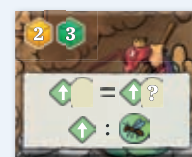
8 žetonů královny



4 oboustranné vkládací desky mravenišť



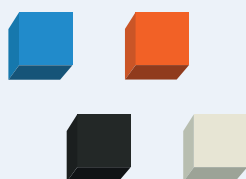
12 destiček vývoje
(rozdělených do 4 sad ● ○ ◆ ◇)



9 destiček královny



160 hráčských žetonů
(po 40 v každé barvě)



44 kostiček
(po 11 v každé barvě)



Líc

Rub

36 žetonů hvězd
(po 9 v každé barvě)

PŘEHLED HRY

Rozvíjejte a rozšiřujte své mravenčí společenství tím, pro-

ě.
(██████████ █████ enlivný poč██ ██████████ ██████████
č

Vítě █████znými způs████P

ě █████

ř████ zpřístupň

letu,
•████ě
•██████ř
mraveništi,

ř████ětů,

ů ve svém

ů a vajíč████N

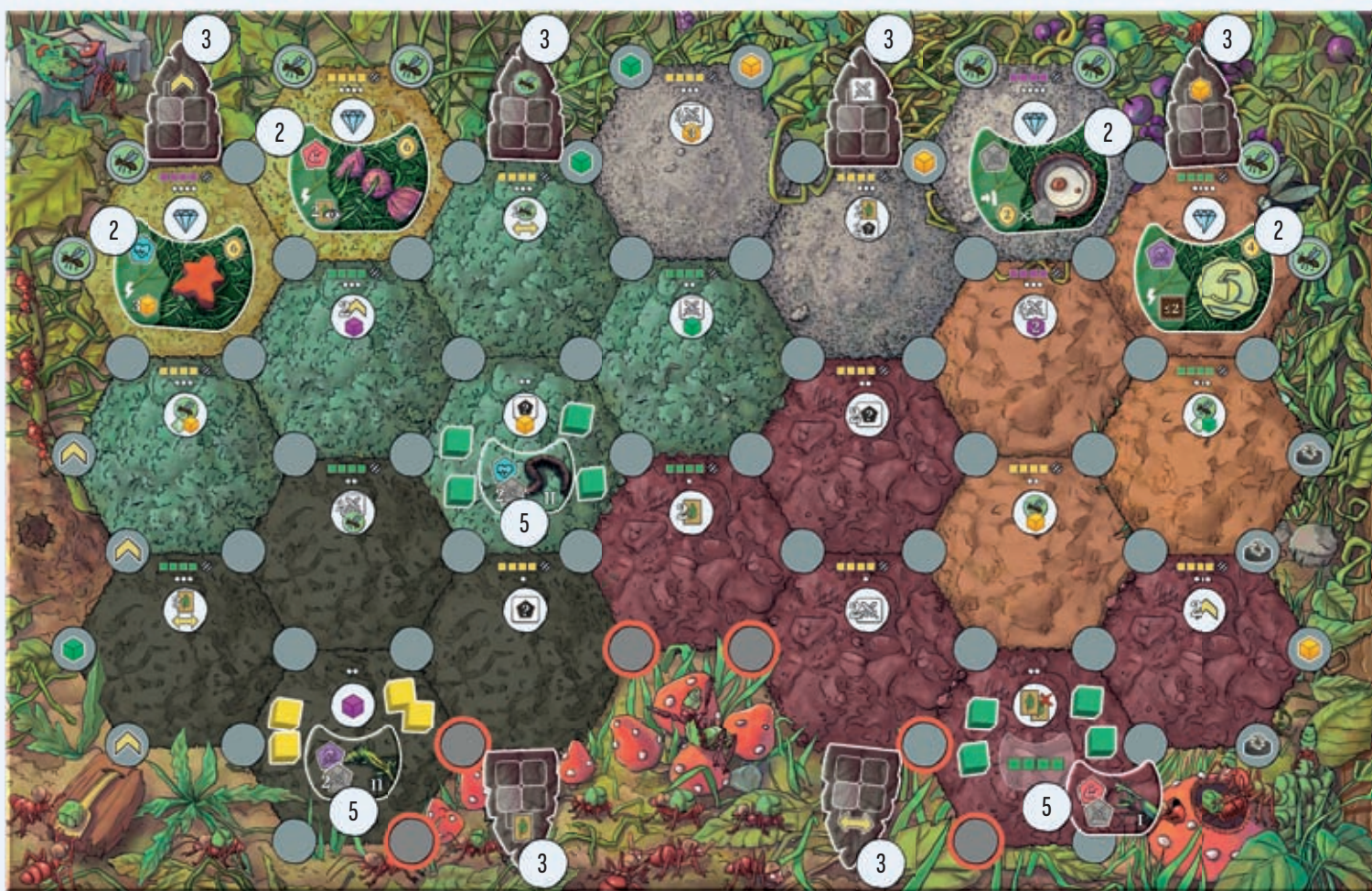
ři a ███████ěte,

ě

PŘÍPRAVA HRY

Společná příprava hry

- 1 Sestavte **herní plán** a umístěte na něj **destičky zahrady** a **destičky speciálního předmětu**. Přidělte jim čísla. **Destičky zahrady** umístěte na **destičky speciálního předmětu** a **destičky zahrady** umístěte na **destičky speciálního předmětu**.
- 2 Na **destičky zahrady** umístěte **1 destičku speciálního předmětu** a **destičky zahrady** umístěte na **destičky speciálního předmětu**.
- 3 Na **destičky zahrady** umístěte **6 destiček listů** a **destičky zahrady** umístěte na **destičky speciálního předmětu**.
- 4 Na **destičky zahrady** umístěte **6 destiček nepřátel** a **destičky zahrady** umístěte na **destičky speciálního předmětu**.
- 5 V **destičce zahrady** umístěte **1 destičku speciálního předmětu** a **destičky zahrady** umístěte na **destičky speciálního předmětu**.
- 6 Na **destičky zahrady** umístěte **1 destičku speciálního předmětu** a **destičky zahrady** umístěte na **destičky speciálního předmětu**.
- 7 Na **destičky zahrady** umístěte **6 destiček listů** a **destičky zahrady** umístěte na **destičky speciálního předmětu**.
- 8 Na **destičky zahrady** umístěte **6 destiček nepřátel** a **destičky zahrady** umístěte na **destičky speciálního předmětu**.





Hex, na který vyložíte lícem vzhůru destičku nepřátel z daného terénu a umístíte kostičky zdrojů.

5



Hra 3 hráčů – umístění destiček zahrady.



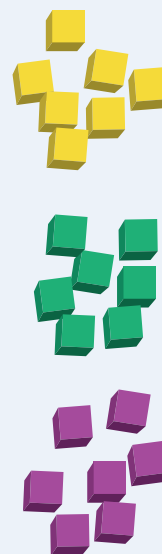
6



7



8



Nabídka karet

1

Stupnice svatebního letu

Stupnice hvězd

. vysvětlení ě ů é N

10 č si vezme **hlavní desku mraveniště**
a **přehledovou destičku** a umístí je přechytnutím

ě
t mají
če,
č... ří
N3... čně... ěte, se
ě
ť
č
ě.

12. ě **destiček královny**
. ů, a umístíte je na stůl
. ě přiřadí **3 destiček vývoje**
◆ ◇ ● ○. Poč
č ě a ě
čič
spolu s př
.
. N

13 něm poř ě ě □□□□I
ř ě□□□□□□□□ □□□□□□□□◆◇●○
□□□□□□□□énN

VAŠE PRVNÍ HRA: Každý hráč dostane namísto zdrojů z královny 3 kostičky listů a 1 kostičku potravy.

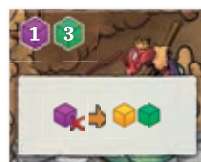
: é ě
• č č
ř é ř
čů č č ř ě
ře a č ve sloupeč ě d
• č č
• č ř č

ništědN
č
č
listů.

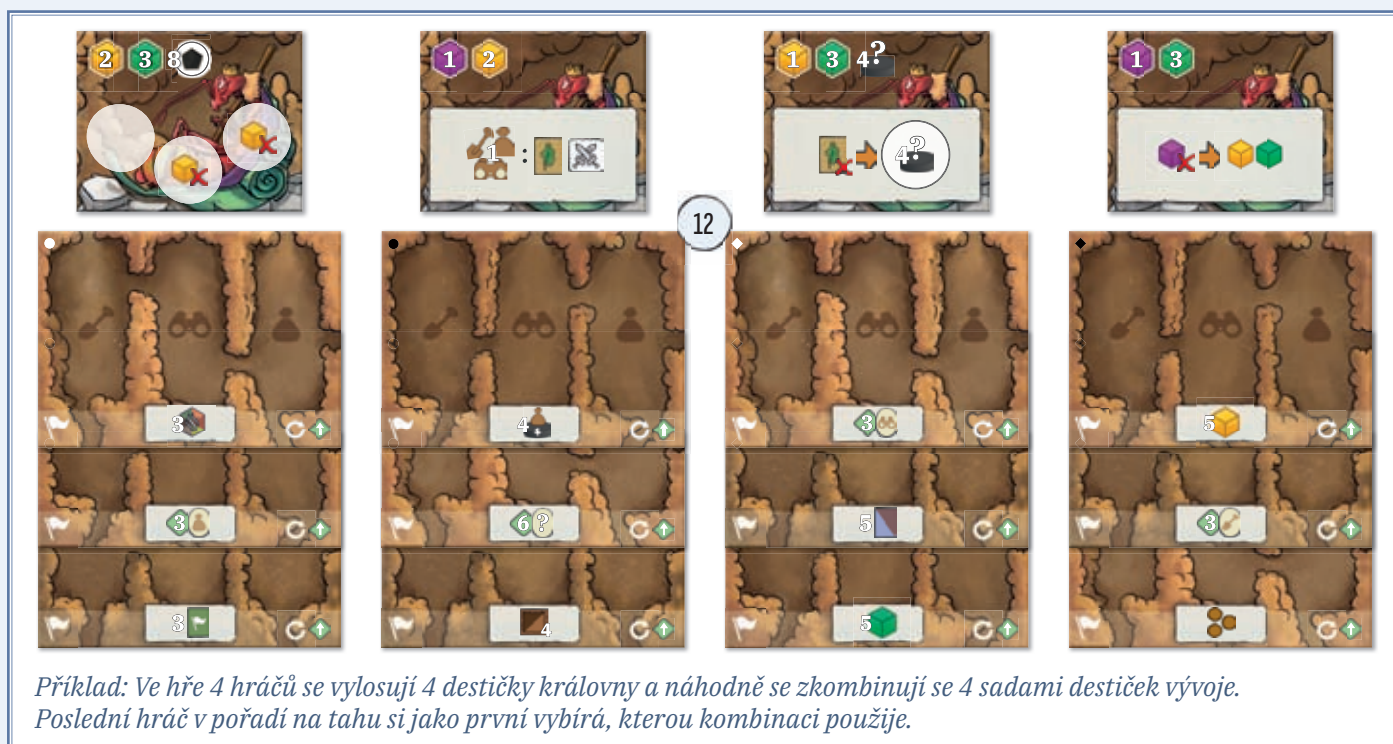
na př ři sloupeč

20

číslo 2 karty místnosti
královny a 6 počátečních karet. Vybere si
číslo z těchto karet a vybere 4 karty
číslo
počet
číslo



6



PRŮBĚH HRY

sérii tahuě
čič č ě

Počínaje zač čem a ě

možných hlavních akcí

číslo akcií, které má být vyvoláno: **libo-**
volný počet volných akcií.

V Příloze na straně EF jsou uvedeny všechny údaje a podmínky.

HLAVNÍ AKCE

- Kopání
- Průzkum
- Sběr
- Vyložení 2 karet
- Vyložení 1 karty a poražení 1 nepřítele
- Líhnutí

HRÁČSKÉ ŽETONY A DESTIČKY VÝVOJE

Tříděná čísla
příjmení řádky
číslo dP

ě
účetní číslo

Diagram illustrating the structure of a gene and its expression. The top part shows a DNA sequence with a promoter region (yellow oval), a coding region (green box), and a terminator region (yellow oval). The middle part shows the transcription of the DNA into mRNA (green line) and the translation of the mRNA into a protein (green structure). The bottom part shows the protein structure, which is a dimeric protein with two subunits (green structures) and a disulfide bond (yellow line) connecting them. The text below the diagram indicates that the protein is a dimeric protein with two subunits (jednotku) and a disulfide bond (č. specializaci). The text also mentions that the protein is a dimeric protein with two subunits (jednotku) and a disulfide bond (č. specializaci).

 čí  Prů  ěrači
 V průě ů čě ř
 ů ě !

```

    ěm dle ěm ů
    ř
rem a

```

ě AdN

ř

č ě č č
 č ů
 ů, přič čet urč č

Akce kopání

 00 00000 0 00 0é000 0 000000000000 0 0000é
kopáčů **1 až 4 hráčské žetony mravenců**
č ů urč ů00č000000I

Vezměte si 1 kartu z  **ř**  **ňte novou**

Umístěte 1 nebo více dílků místnosti

č ě ů
c r ř ě ři umíst

- [illegible]

ř částečně nahradil é částečně nahradil ř

ř
ňčé
ěným

těným v
ě

$\frac{1}{\sqrt{\pi}} \int_{-\infty}^{\infty} f(x) e^{-x^2} dx = I$

□□ □□□□ □ě□?dN

□□□ □□□ □□□ □čé□□ □□ ě□ □□□□ □□□□□□ □□ ů



Příklad: Aktivní hráč provede akci kopání odhozením 4 mravenců kopáčů/divokých. Po dobrání karty z prvního řádku nabídky se rozhodne získat dílek místnosti o velikosti 2 a dva dílky místností o velikosti 1. Umístí dílek místnosti o velikosti 2 tak, aby zakryl alespoň jedno pole v oblasti I, a následně umístí ostatní dílky místností postupně po jednom tak, aby sousedily se stávající místností. Okamžitě získá zakryté bonusy.

č č ů urč
□□□é□□□č t'

Umístěte **průzkumu** **na volné pole**
uprostř **č**

teč	ů
□□□□□□č	
□□□□□□	ů
□□□□□□	ůP

ě

08 1111 1111 11111111 1 1111 11 111 1111 I
tič 11 11a 11 11 111 P

?N umístě č ř

3. Umístě

[illegible]

POZNÁMKA: Pokud je číslo v závorce, znamená to, že se jedná o číslo, které je v závorce uvedeno v seznamu příloh. Pokud je číslo v závorce uvedeno v seznamu příloh, znamená to, že se jedná o číslo, které je v závorce uvedeno v seznamu příloh.

č ů urč

Vezměte si 1 kartu

ě
č N

Umístěte

éčna pole sběru 0 000 0 0ů na mapě00000

ěrač umístěný v průřezu
červeně zobrazený čerť je zobrazen
úřadně

. /
umístě př

prů ů a ů

ěrače.

ění v průběhu é

řeli nepřerušovanou

a nerozvě
ř

č~~č~~ N č~~č~~ ů
N

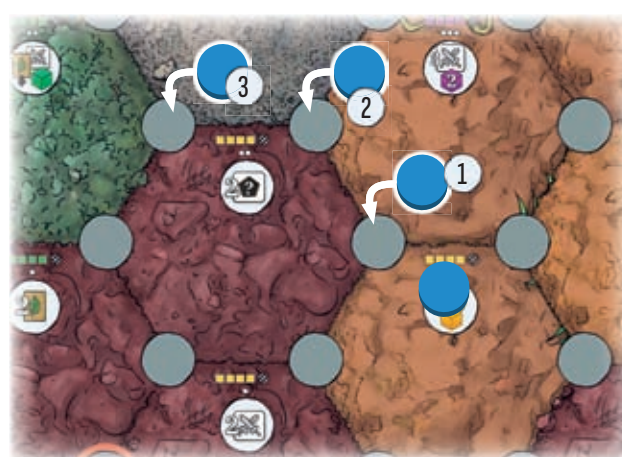
ě é □ □ □□ □□ □□ěrače proved'te

ě
ě N

čím je ú,
 0 0000000000000000 0000000000000000c 03ěř a 000 I
 0 0 0 000 0ěř : dN



Příklad: Modrý hráč provede akci průzkumu o síle 2, aby dosáhl vyobrazeného hexu se dvěma tečkami. Po dobrání karty z prostředního řádku nabídky umístí jeden z odebraných hráčských žetonů na pole průzkumu a okamžitě aktivuje uvedený bonus. Poté na hex umístí destičku nepřátel odpovídajícího terénu a 4 kostičky listů.



Příklad: Modrý hráč provede akci sběru odhozením 3 mravenců sběračů. Po dobrání 1 karty ze spodního řádku nabídky umístí prvního mravence sběrače na prázdné pole sběru na vrcholu hexu, který předtím prozkoumal (na hexu se nachází jeho mravenec průzkumník, ale nejsou u něho žádní mravenci sběrači v jeho barvě), následně pokračuje umístěním druhého a třetího mravence sběrače tak, aby vytvořil souvislou cestičku bez odboček.

Sběr a feromony

zajímavý způsob, jak se mravenci sbírají a šíří feromony. Každý mraveneček sbírá feromony z ostatních mravenců a šíří je dále. Feromony jsou důležité pro komunikaci mravenců a pomáhají jim najít potravu a domov.

Sběr kostiček zdrojů

Mravenci sbírají kostičky zdrojů z různých míst na mapě. Každý mraveneček sbírá kostičky z jednoho zdroje a šíří je dále. Feromony jsou důležité pro komunikaci mravenců a pomáhají jim najít potravu a domov.

Toto pořadí mravenců určuje, jak se budou sbírat kostičky zdrojů. Každý mraveneček sbírá kostičky z jednoho zdroje a šíří je dále. Feromony jsou důležité pro komunikaci mravenců a pomáhají jim najít potravu a domov.

Po akci sběru, přechází mravenci na sběr kostiček zdrojů. Každý mraveneček sbírá kostičky z jednoho zdroje a šíří je dále. Feromony jsou důležité pro komunikaci mravenců a pomáhají jim najít potravu a domov.



Příklad: Modrý hráč provede akci sběru a umístí 3 mravence sběrače. Prvním sebere 1 kostičku listů a 1 kostičku potravy, druhým 1 kostičku listů a 1 kostičku potravy a třetím 1 kostičku listů.



Příklad: Modrý hráč provede průzkum hexu, který má na svých vrcholech už umístěných 5 mravenců sběračů (2 modré, 2 oranžové a 1 bílého). Po aktivaci bonusu za průzkum a umístění destičky nepřátel na hex hráč na tomto hexu vygeneruje 4 kostičky listů. Následně se zkontroluje umístění hráčských žetonů na stupnici svatebního letu: bílý hráč je první, modrý a oranžový hráč jsou poslední a sdílejí stejné pole na stupnici, přičemž oranžový hráčský žeton je ve sloupečku nahoře. Vygenerované kostičky listů tedy mravenci sběrači automaticky seberou následovně:

bílý hráč dostane 1 kostičku listů, modrý hráč dostane 2 kostičky listů, oranžový hráč dostane 1 kostičku listů.

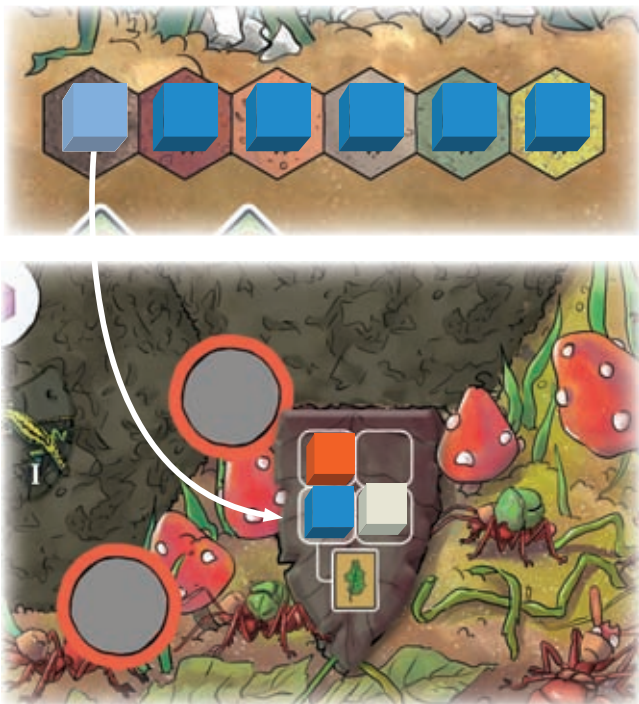
Mravenci sbírají kostičky zdrojů z různých míst na mapě. Každý mraveneček sbírá kostičky z jednoho zdroje a šíří je dále. Feromony jsou důležité pro komunikaci mravenců a pomáhají jim najít potravu a domov.

Vypouštění feromonů

Mravenci sbírají kostičky zdrojů z různých míst na mapě. Každý mraveneček sbírá kostičky z jednoho zdroje a šíří je dále. Feromony jsou důležité pro komunikaci mravenců a pomáhají jim najít potravu a domov.

přesuňte kostičku

Mravenci sbírají kostičky zdrojů z různých míst na mapě. Každý mraveneček sbírá kostičky z jednoho zdroje a šíří je dále. Feromony jsou důležité pro komunikaci mravenců a pomáhají jim najít potravu a domov.



Příklad: Pokračujeme v příkladu sběru zdrojů po akci průzkumu vyobrazeném na předchozí straně vlevo. Následně modrý, bílý a oranžový hráč vypustí feromony příslušného terénu. Aktivní modrý hráč je vypustí jako první, a proto získá bonus z destičky listů.

Akce vyložení 2 karet

2. Zaplaťte **náklady** a vyložte 2 karty. Ve většině případech můžete vyložit karty, které mají stejný symbol jako karta, kterou zaplácnete. Ve většině případů můžete vyložit karty, které mají stejný symbol jako karta, kterou zaplácnete.

2. Zaplaťte **náklady** a vyložte 2 karty. Ve většině případů můžete vyložit karty, které mají stejný symbol jako karta, kterou zaplácnete.

Příklad: Modrý hráč má mravence průzkumníka v hexu stejného typu terénu, jako je zvýrazněná destička nepřítele. Má také 1 symbol a 1 symbol na zahraničních kartách. Utratí žeton agrese, aby splnil požadavky destičky nepřátel a porazil ji. Nepřítel je obtížnosti II, takže hráč umístí destičku na místo dovednosti v prostředním řádku své vkladací desky, čímž aktivuje příslušnou dovednost.

Akce vyložení 1 karty a porážení 1 nepřítele

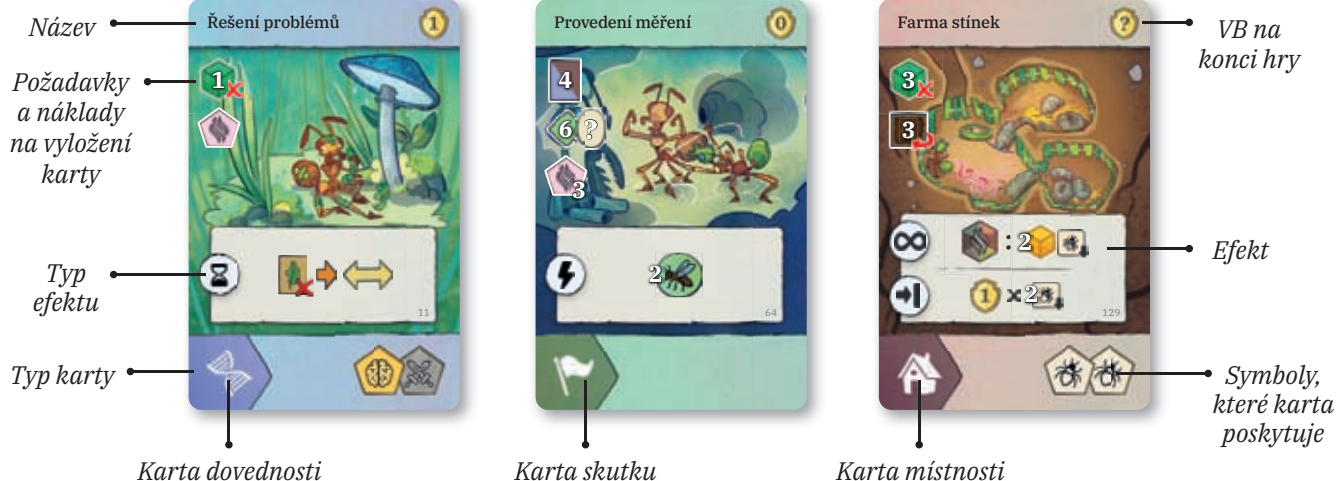
Příklad: Modrý hráč má mravence průzkumníka v hexu stejného typu terénu, jako je zvýrazněná destička nepřítele. Má také 1 symbol a 1 symbol na zahraničních kartách. Utratí žeton agrese, aby splnil požadavky destičky nepřátel a porazil ji. Nepřítel je obtížnosti II, takže hráč umístí destičku na místo dovednosti v prostředním řádku své vkladací desky, čímž aktivuje příslušnou dovednost.

Příklad: Modrý hráč má mravence průzkumníka v hexu stejného typu terénu, jako je zvýrazněná destička nepřítele. Má také 1 symbol a 1 symbol na zahraničních kartách. Utratí žeton agrese, aby splnil požadavky destičky nepřátel a porazil ji. Nepřítel je obtížnosti II, takže hráč umístí destičku na místo dovednosti v prostředním řádku své vkladací desky, čímž aktivuje příslušnou dovednost.



Příklad: Modrý hráč má mravence průzkumníka v hexu stejného typu terénu, jako je zvýrazněná destička nepřítele. Má také 1 symbol a 1 symbol na zahraničních kartách. Utratí žeton agrese, aby splnil požadavky destičky nepřátel a porazil ji. Nepřítel je obtížnosti II, takže hráč umístí destičku na místo dovednosti v prostředním řádku své vkladací desky, čímž aktivuje příslušnou dovednost.

KARTY, SYMBOLY A ZDROJE



Karty dovedností:

číslo karet a
síla karet



Karty skutků:

6 karet



Karty místností

a růž
listů

ě
otoč
síla karet
ú
síla karet
vě
ú

ú



Okamžitý efekt

ě,



Vývojový efekt

na straně



Trvalý efekt



Bodovací efekt

ú viz Př

ě FN

číslo karet, síla karet



číslo karet, síla karet

číslo karet

číslo karet

Zemědělství

číslo karet

číslo karet



Stavitelství



Síla



číslo karet



číslo karet

číslo karet, síla karet



Kostičky potravy

průběh karet
číslo karet



Kostičky listů



Kostičky hub

Mů
číslo karet
započ

číslo karet
číslo karet

číslo karet

číslo karet



Žetony agrese

číslo karet

nepřítel



Žetony mutace

četně

číslo karet



Žetony trojnásobení

číslo karet
číslo karet

číslo karet
číslo karet

př

ě

ění mů

ů v levém

řádků č

□ I

Přímé měření

fáze
ěP

1

6. Jaké byly skutečné skutky

□□□□□□□□□□

 $\check{r}$

O
□ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □

ů a  I
ř  č
ě nasad  č

čtět



Zaplaťte 1 kostičku potravy za každou larvu

[illegible]

Posuňte všechny destičky vývoje dle
sčítání
řič
řešuně

□ □ □ □ □ □ □ □ z

vývojové efekty ⌚

ště

□□ □□ □□□□ □□ □□□[✓]

éř

4



Příklad: Modrý hráč provede akci líhnutí. Nejprve přesune svého posledního mravence sběrače z horní destičky vývoje do úložného prostoru na desce (takže nepřijde o žádné mravence). Pak zkontroluje, jestli splnil skutek na horní destičce vývoje (mít k dispozici 5 kostiček listů), a protože jej splnil, otočí desku lícem dolů a získá 1 postup na stupnici produkce: zvolí si stupnici vajec průzkumníků.

Jako druhý krok akce líhnutí modrý hráč aktivuje všechny své vývojové efekty: získá 1 kostičku hub z karty Sklizení hub a 1 divokého mravence z dovednosti zpřístupněné na desce. Pak aktivuje své produkce 1 kostičky potravy, 2 kostiček listů, 1 vejce kopáčů, 2 vajec průzkumníků a 1 vejce sběračů.

Jako třetí krok akce línutí modrý hráč zaplatí 3 kostičky potravy, aby nakrmil své 3 larvy.

A nakonec přesune právě vyhodnocenou destičku vývoje na nejnižší pozici a destičky vývoje, kde byly umístěné hráčské žetony vajec a larev, nahoru: ze 3 larev se stanou mravenci dostupní pro příští tah.

VOLNÉ AKCE

- Posílení
- Přeměna
- Nouzové skladiště

Volná akce posílení

ř
mů 2 kostičky potraviny, abyste zvýšili sílu dané akce o 1

ř
sílě vě



Příklad: Modrý hráč chce provést akci průzkumu. Má k dispozici 2 mravence průzkumníky, ale odhozením 2 kostiček potraviny získá 1 dalšího mravence průzkumníka a provede akci průzkumu o síle 3.

Volná akce přeměna

Mů odhodit 1 kostičku potraviny, aby se změnila specializace mravence na sběrače.



Příklad: Modrý hráč chce provést akci sběru, ale má k dispozici pouze 1 mravence kopáče. Odhozením 1 kostičky potraviny přemění svého mravence kopáče a změní jeho specializaci na mravence sběrače.

Volná akce nouzové skladiště

ř
si vzít 1 nebo více kostiček potraviny z nouzového skladiště
ě
C d N



Příklad: Modrý hráč potřebuje 2 kostičky potraviny, aby vyhodnotil skutek na destičce vývoje. Rozhodne se vzít si je ze svého nouzového skladiště (na konci hry ztratí 2 VB).

ě
a
ě
č
ě
N

DIVOCÍ MRAVENCI

Ně
mů
č
ě. Poč
mů
ě
ě
libovolnou specializací. Smíte je čně s
samostatně



Příklad: Modrý hráč chce provést akci kopání. Má 1 mravence kopáče, ale odhozením 2 divokých mravenců, které má na desce, může provést akci o síle 3.

ZÍSKÁVÁNÍ HVĚZD

Hlavním způsoby

získání hvězd je možné pouze v oblastech II svého hnízda.

Hvězdy za hnízdo



V každém hnízdě je možné získat jednu hvězdu. Pro získání hvězdy musíte všechny pole v oblasti II svého hnízda zakrýt.



Příklad: Modrý hráč umístí dílek místnosti a zakryje tak všechna pole v oblasti II svého hnízda.

Hvězdy za feromony



Pro získání hvězdy za feromony musíte vypustit svůj třetí feromon do veniště svého hnízda.

Hvězdy za skutky

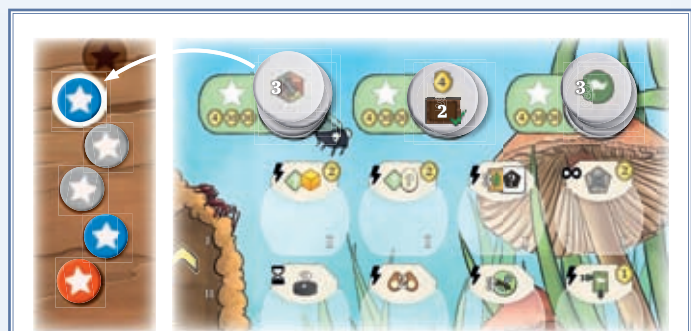


Pro získání hvězdy za skutky musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.

+ Pokud máte prázdné místo v oblasti II svého hnízda, můžete tam umístit svůj třetí feromon.

Umístěte příslušný žeton na první pole stupnice hvězd.

Pro získání hvězdy za skutky musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.



Příklad: Modrý hráč vypustil svůj třetí feromon a může tak získat první s tím související hvězdu. Vezme příslušný žeton s hvězdou a umístí ho na první volné pole na stupnici hvězd.

POSTUP NA STUPNICI SVATEBNÍHO LETU

Pro získání hvězdy za svatební let musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.

Pro získání hvězdy za svatební let musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.

Pro získání hvězdy za svatební let musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.

Pro získání hvězdy za svatební let musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.

Pro získání hvězdy za svatební let musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.

Pro získání hvězdy za svatební let musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.

Pro získání hvězdy za svatební let musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.

Pro získání hvězdy za svatební let musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.

Pro získání hvězdy za svatební let musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.

Pro získání hvězdy za svatební let musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.

Pro získání hvězdy za svatební let musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.

Pro získání hvězdy za svatební let musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.

Pro získání hvězdy za svatební let musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.

Pro získání hvězdy za svatební let musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.

Pro získání hvězdy za svatební let musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.

Pro získání hvězdy za svatební let musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.

Pro získání hvězdy za svatební let musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.

Pro získání hvězdy za svatební let musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.

Pro získání hvězdy za svatební let musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.

Pro získání hvězdy za svatební let musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.

Pro získání hvězdy za svatební let musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.

Pro získání hvězdy za svatební let musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.

Pro získání hvězdy za svatební let musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.

Pro získání hvězdy za svatební let musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.

Pro získání hvězdy za svatební let musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.

Pro získání hvězdy za svatební let musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.

Pro získání hvězdy za svatební let musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.

Pro získání hvězdy za svatební let musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.

Pro získání hvězdy za svatební let musíte číst svůj třetí číselný kód svého hnízda.



Příklad: Modrý hráč získá dva postupy na stupnici svatebního letu a posune svůj hráčský žeton na následující pole, čímž dosáhne pole s bonusem rojení. Rozhodne se přesunout hráčský žeton na pole rojení vlevo a umístí ho na to s nejvyšší hodnotou. Okamžitě umístí nový hráčský žeton ze své osobní zásoby na první pole stupnice a postoupí s ním o jedno pole (v důsledku nepotřebovaného postupu zbylého po přesunutém hráčském žetonu).

KONEC HRY

Jakmile je **stupnice hvězd zaplněna** (3 a 4) a označena, začne poslední kolo. Každý hráč provede svůj tah a odehraje ještě jedno celé závěrečné kolo. Pokud v průběhu toho hráči získají hvězdy, umístěte žetony hvězd vedle posledního pole na stupnici hvězd. Na konci závěrečného kola všichni hráči provedou **závěrečnou povinnou akci líhnutí** a následně hra skončí.

č si spočítá počet hvězd, které má, a přičte je k celkovému počtu bodů.

• **VB za získané hvězdy** Přičte počet hvězd, které má, a přičte je k celkovému počtu bodů.

• **VB za roje na stupnici svatebního letu** Přičte počet rojů, které má, a přičte je k celkovému počtu bodů.

• **VB za vyložené karty** Přičte počet vyložených karet, které má, a přičte je k celkovému počtu bodů.

• **VB za poražené nepřátele** Přičte počet poražených nepřátel, které má, a přičte je k celkovému počtu bodů.

• **VB za speciální předměty** Přičte počet speciálních předmětů, které má, a přičte je k celkovému počtu bodů.

• **VB za vaše produkce** Přičte počet produktů, které má, a přičte je k celkovému počtu bodů.

• **VB za vaše dostupné mravence** Přičte počet dostupných mravenců, které má, a přičte je k celkovému počtu bodů.

• **Penalizace nouzového skladiště** Přičte počet produktů, které má, a přičte je k celkovému počtu bodů.

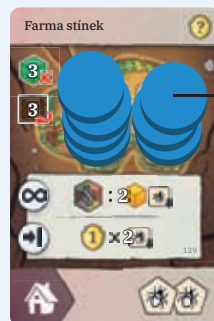
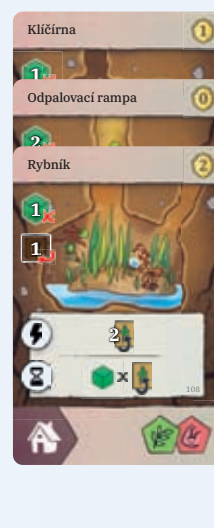
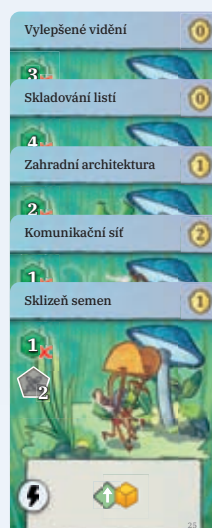
• **Penalizace nouzového skladiště** Přičte počet produktů, které má, a přičte je k celkovému počtu bodů.

• **Penalizace nouzového skladiště** Přičte počet produktů, které má, a přičte je k celkovému počtu bodů.

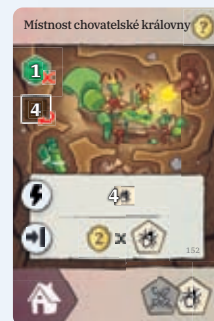
• **Penalizace nouzového skladiště** Přičte počet produktů, které má, a přičte je k celkovému počtu bodů.

• **Penalizace nouzového skladiště** Přičte počet produktů, které má, a přičte je k celkovému počtu bodů.

• **Penalizace nouzového skladiště** Přičte počet produktů, které má, a přičte je k celkovému počtu bodů.



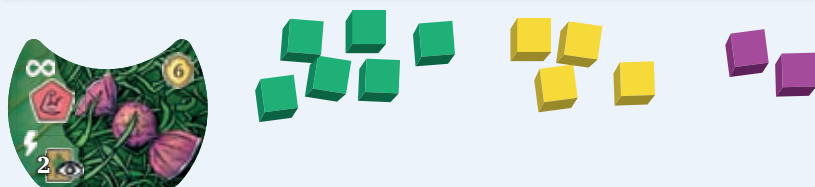
7 žetonů mšic umístěných na této kartě



Příklad: Modrý hráč se na konci hry nachází ve vyobrazené situaci. Získá následující VB:

- 34 VB za získané hvězdy,
- 15 VB za pole rojení,
- 21 VB za vyložené karty (12+3+6),
- 11 VB za poražené nepřátele,
- 6 VB za sesbírané speciální předměty,
- 4 VB za stupnice produkce,
- 6 VB za dostupné mravence,
- -4 VB za penalizaci nouzového skladiště.

Celkový počet bodů modrého hráče je 93 VB.



TVŮRCI HRY

Autoři: 2 00000000000 000000 000000

Vývoj: 300 0000 000000

Ilustrace: 0 000000 000000 0000 0000000

Umělecká a grafická ředitelka: 0 0000000 000000

Sazba pravidel: 0 00000 0 000

Redakce: 0 0000000 0000000

ČESKÁ VERZE HRY

4, ! - ! 000 0000 0000000 00 000

00000000000 00000000

0 0 0 000 0000 000000

Redakce: 0 000000 00 0000

Překlad: Vojtěch 00 00

Korektury:

Grafická úprava: Matě ř

TLAM
games



Cranio Creations S.r.l.
Via E. Romagnoli 1
20146, Milán – Itálie
www.craniocreations.it/en

© 2023, Cranio Creations s.r.l.
Všechna práva vyhrazena.

! 00000000000 000 00ě

! 00ě

první a 0000000čnejší fi

00000 00000.

2000000 000 000 00ě

a

000ě

jsem uč

ě

Mangone a 000000 000000 00ří z

ě Martě00 000 000000 00ě0 00000

ě

či a

ě

svět

ř000000 0 00000000 00000000 0000000 00000000

ůč000 000 000ě0 00ě

ů0000000 000 0000 řispě000 tomuto

PŘÍLOHA

BONUSY NA HERNÍM PLÁNU A NA HLAVNÍ DESCE MRAVENIŠTĚ



Na herním plánu: vezměte si destičku speciálního předmětu z tohoto hexu a nechejte si ji před sebou.
Na hlavní desce mraveniště: vyberte si speciální předmět z těch na plánu a nechejte si ho před sebou.
Speciální předměty poskytují různé efekty a VB.



Postupte o 1 krok na stupnici svatebního letu.



Doberte si 1 kartu z balíčku. Pokud balíček dojde, zamíchejte odhazovací hromádku a vytvořte tak nový balíček.



Doberte si 2 karty z balíčku, jednu si vyberte a druhou odhodte. Odhazované karty dejte lícem vzhůru na odhazovací hromádku.



Vezměte si 1 kartu z nabídky.



Vyberte si symbol a poté dobírejte z balíčku tak dlouho, dokud nenarazíte na kartu, která daný symbol poskytuje. Vezměte si ji do ruky a ostatní karty dejte lícem vzhůru na odhazovací hromádku.



Vyložte 1 kartu z ruky.



Vyložte 1 kartu skutku. Jedna z podmínek je zcela splněna zadarmo (i pokud požaduje více věcí shodného typu).



Vyložte 1 kartu dovednosti zcela zdarma. Ignorujte všechny náklady a požadavky.



Postupte se svou kostičkou o 1 pole na uvedené stupnici produkce kostiček zdrojů.



Postupte se svou kostičkou o 1 pole na stupnici produkce listů nebo na stupnici produkce potravy.



Postupte se svou kostičkou o 1 pole jak na stupnici produkce listů, tak na stupnici produkce potravy.



Postupte se svou kostičkou o 1 pole na uvedené stupnici produkce vajec.



Postupte se svou kostičkou o 1 pole na libovolné stupnici produkce vajec.



Postupte se svou kostičkou o 1 pole na libovolné stupnici produkce.



Přesuňte 1 hráčský žeton z destičky vývoje o jednu výše, zachovejte přitom stejnou specializaci.



Přesuňte 1 hráčský žeton z místa pro jednu specializaci na jiné v rámci stejné destičky vývoje.



Získejte 1 larvu libovolné specializace.



Získejte 1 divokého mravence.



Proveďte vyobrazenou akci s uvedenou silou. Neodhazujte mravence z desky, ale použijte hráčské žetony přímo ze své zásoby. Nesmíte přidávat divoké mravence ani zvyšovat sílu volnou akcí posílení. Neberte si žádné karty z nabídky.



Umístěte dílek místnosti uvedené velikosti. Tuto velikost nesmíte rozdělit na více dílků.



Porazte vyloženého nepřítele podle standardních pravidel.



Odstraňte 1 libovolnou kostičku feromonů ze své desky, aniž byste ji umisťovali na destičku listů.



Aktivujte všechny vývojové efekty, které máte.



Odhodte 1 kartu z ruky a získejte za to 1 kostičku hub.



Získejte 1 žeton agrese.



Získejte 1 žeton mutace.

POŽADAVKY NA KARTY A DESTIČKY VÝVOJE



Mějte celkovou produkci alespoň uvedeného počtu vajec (sečtěte produkci všech vajec).



Mějte na herním plánu umístěný uvedený počet mravenců vyobrazených specializací.



Mějte na hlavní desce mraveniště k dispozici uvedený počet mravenců vyobrazených specializací.



Mějte uvedený počet karet místností a/nebo dovedností.



Mějte vyloženou 1 kartu skutku.



Mějte ve svém hnízdě uvedený počet dílků místností (bez ohledu na to, zda jsou prázdné, nebo plné).



Mějte ze své desky odebraný uvedený počet kostiček feromonů.



Mějte na polích rojení umístěný uvedený počet hráčských žetonů.



Mějte ve své osobní zásobě uvedený počet daného typu zdrojů.



Mějte k dispozici vyobrazený symbol (na již vyložených kartách, na hlavní desce mraveniště, na speciálních předmětech). Vždy můžete odhodit žeton mutace a získat tak okamžitý symbol.



Otočte dílek místnosti uvedené velikosti z prázdné strany (tmavá strana) na plnou stranu (světlá strana).

PŘÍLOHA

KONKRÉTNÍ EFEKTY NA KARTÁCH



Odhodte věc nalevo od šipky a získajte tak bonus napravo od šipky.



Bonus nalevo od X získáte tolikrát, kolik věcí napravo od X máte.

Kdykoli nastane podmínka

- uvedená vlevo od dvojtečky,
- získáte bonus uvedený vpravo od dvojtečky.



Můžete odhodit 1 kostičku listů a umístit za to 1 žeton klíčku (hráčský žeton ze své zásoby) na libovolnou kartu.



Můžete odhodit 1 kostičku potravy a umístit za to 1 žeton klíčku (hráčský žeton ze své zásoby) na tuto kartu.



Umístěte 1 žeton mšice nebo klíčku na libovolnou kartu (ne nutně na tuto).



Odhodte 1 žeton mšice z jedné ze svých karet a získajte za to 2 kostičky potravy.



Umístěte 1 žeton mšice (hráčský žeton ze své zásoby) na tuto kartu.



Pokaždé když vyložíte kartu, která poskytuje uvedený symbol, umístěte 1 žeton mšice na tuto kartu. Žetony mšic na této kartě smíte spotřebovávat, jako by to byly kostičky potravy.



Umístěte 1 žeton klíčku na tuto kartu NEBO přesuňte až 2 žetony klíčku dvakrát z jakékoliv karty na jednu nebo dvě jiné karty.



Získejte 4 VB za každé 2 žetony klíčku umístěné na této kartě.



Získáte 1 kostičku listů za každý umístěný dílek místnosti, který má velikost 2 nebo menší.



Pokaždé když vyložíte kartu místnosti, aplikujte na její náklady slevu 1 kostičky listů.



Pokaždé když vyložíte kartu, která poskytuje uvedený symbol, doberte si 1 kartu.



Pokaždé když porazíte nepřítele, získáte 2 kostičky potravy.



Pokaždé když porazíte nepřítele, umístěte 2 žetony klíčku (hráčský žeton ze své zásoby) na tuto kartu. Žetony klíčku na této kartě smíte spotřebovávat, jako by to byly kostičky listů.



Pokaždé když vyložíte kartu skutku nebo vyhodnotíte skutek na destičce vývoje, získáte 1 kostičku potravy.



Pokaždé když provedete akci kopání, smíte přesunout 1 hráčský žeton z jednoho místa pro specializaci na jiné místo v rámci stejné destičce vývoje.



Pokaždé když vyložíte kartu místnosti, smíte otočit dílek místnosti, jako by byl o jedno pole větší (například dílkem o velikosti 2 polí smíte vyložit kartu s požadavkem na dílek o velikosti 3 polí).



Máte 1 symbol agrese za každé 2 skutky (na kartách nebo destičkách vývoje), které jste splnili.



Získejte 2 VB za každé vejce průzkumníků, které produkuje.



Pokaždé když vyložíte uvedený symbol, umístěte 1 žeton chladiče (hráčský žeton ze své zásoby) na tuto kartu.



Smíte odhodit 2 žetony chladičů a získat za to postup na stupnici svatebního letu.



Získejte 1 VB za každý rozdílný symbol, který máte k dispozici.



Pokaždé když vyhodnocujete skutek na destičce vývoje, získáte 1 divokého mravence.



Umístěte až 2 karty z ruky pod tuto kartu.



Získejte 1 kostičku listů za každou kartu umístěnou pod touto kartou.



Otočte dílek místnosti zpět z plné strany na prázdnou stranu.



Přesuňte svou kostičku o 1 pole níže na libovolné stupnici produkce vajec a postupte tak svými kostičkami na ostatních dvou stupnicích produkce vajec o 1 pole výše.



Smíte vyhodnotit skutek desky, která není nejvýše. Pokud jsou na této desce nějaké hráčské žetony, ponechte je po otočení desky na stejné pozici.



Odhodte 1 kartu z ruky a proveďte za to akci kopání o síle 1. Odhodte 2 karty z ruky a proveďte za to akci kopání o síle 2.



Odhodte 2 kostičky potravy a získajte za to postup na stupnici svatebního letu za každého svého mravence průzkumníka umístěného na herním plánu.

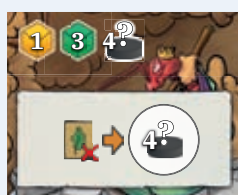


Pokaždé když umístíte dílek místnosti o velikosti 3 nebo větší, získáte 1 kostičku hub.

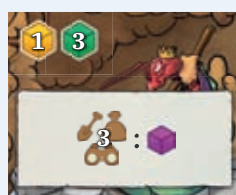


Získejte dvojnásobný počet VB za jedno pole roje na stupnici svatebního letu.

DESTIČKY KRÁLOVNY



V průběhu hry
můžete získat různé druhy
listů a čísel.
Aby bylo možné
za to si vzít z této
přílohy

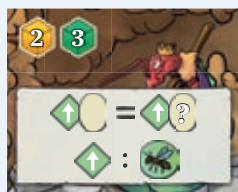


V průběhu hry
můžete získat různé druhy
listů
o síle přesně
číslo

statně



V průběhu hry
můžete získat různé druhy
listů
o síle přesně
číslo



V průběhu hry
můžete získat různé druhy
listů
mů
z
přechodu



V průběhu hry
můžete získat různé druhy
listů
průběh hry, smíte si vzít
na
řadu

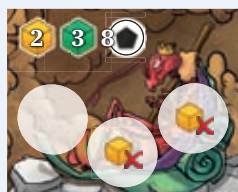
letu.



V průběhu hry
můžete získat různé druhy
listů
mů
z
přechodu



V průběhu hry
můžete získat různé druhy
listů. Při umístění
smíte umístit
řadu

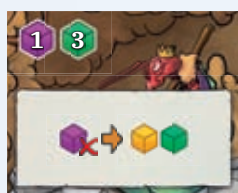


V průběhu hry
můžete získat různé druhy
listů a čísel

tonů na určitém místě
a tř

plně
ěnit.

číslo
ě
číslo
číslo



V průběhu hry
můžete získat různé druhy
listů
číslo
číslo

