

Восход многоножек

Этот вариант подходит как для игры в одиночку, так и для кооперативного режима. Муравьи сражаются с ордой многоножек, стараясь защитить свой дом и изгнать врагов из великого туннеля.

В партии могут участвовать от 1 до 4 игроков. Для одиночного и кооперативного режимов используются одни и те же базовые правила, но с некоторыми изменениями в зависимости от числа участников. Правила только для одиночной игры выделены светло-фиолетовым.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. **Планшет орды:** положите его справа от первого игрока.
2. **Колода орды:** выберите из колоды муравьёв карты с символом в правом нижнем углу. Перемешайте их и положите лицевой стороной вниз рядом с планшетом орды. Это **колода орды**. Перемешайте остальные карты, сформируйте колоду муравьёв и поместите на стол лицевой стороной вниз.
3. **Маркер размера многоножек:** поместите его на соответствующую шкалу в зависимости от желаемого уровня сложности.
4. **Жетоны поля:** уберите в коробку жетон поля № 26 «Заброшенное паучье логово». При игре вчетвером соберите стопку начальных жетонов поля только из 4 жетонов. При любом количестве игроков выложите на луг случайный начальный жетон, соединив с великим туннелем.
5. **Маркер орды:** возьмите неиспользуемый маркер ПО и поместите его на деление со на шкале ПО.
6. **Жетоны отдыха:** уберите в коробку жетон отдыха великого защитника. Откройте по 1 жетону отдыха на игрока и выложите их в ряд под планшетом трёх шкал. Открывайте столько же жетонов каждый раунд.

При игре в одиночку вместо 6-го этапа поместите 3 своих муравьёв на выложенный жетон поля, затем откройте 5 случайных жетонов отдыха и поместите их в ряд под планшет трёх шкал (он не обновляется).

ФАЗА РАБОЧИХ

Если в начале фазы рабочих количество многоножек на лугу меньше, чем номер текущего раунда, поместите 1 многоножку в великий туннель (там может быть сколько угодно многоножек).

В каждом раунде (включая 1-й) орда ходит первой. Также она делает ход, когда получает жетон активного игрока, который передаётся по часовой стрелке по обычным правилам (считайте, что орда «сидит» справа от первого игрока). В партии с 1–2 участниками орда в свой ход выполняет 1 действие, а в партии с 3–4 участниками — 2 действия.

Каждый раз, когда в великом туннеле появляется многоножка (в том числе в начале каждого раунда), орда получает количество , равное номеру текущего раунда.

КОНЕЦ ФАЗЫ РАБОЧИХ

Когда кто-либо забирает последний открытый жетон отдыха, орда получает жетон активного игрока. Орда выполняет 1 действие (даже если она могла выполнить 2 действия, всё равно выполняет только 1) и заканчивает свой ход. Затем участники разыгрывают реакции за карты эволюции грудного отдела на своих планшетах.

НОВОЕ ДЕЙСТВИЕ ДЛЯ ИГРОКОВ

Засада: начните сражение с многоножкой на занятом вами жетоне поля. У этого действия нет стоимости, и на него нет реакции.

ФАЗА РАБОЧИХ В ОДИНОЧНОМ РЕЖИМЕ

Великая колония: в каждый свой ход выполняйте не более 2 действий.

Изобретательность: если вы разыграли карту эволюции или целей колонии в пустую ячейку своего планшета, возьмите 2 карты из колоды муравьёв, затем сбросьте 1 любую карту из руки.

Отдых: заберите 1 любой открытый жетон отдыха и немедленно закончите свой ход (вы больше не можете выполнять другие действия). После вашего отдыха орда выполняет 1 действие, и фаза рабочих заканчивается.

ДЕЙСТВИЯ ОРДЫ

Чтобы определить, что орда будет делать в свой ход, откройте карту с верха её колоды и посмотрите, какого она типа.

Затем выполните за орду действие, которое соответствует этому типу, и сбросьте открытую карту. Если это действие никак не влияет на игру, то есть не имеет эффекта, вместо него орда выполняет **разведку**.



ЭВОЛЮЦИЯ: ВТОРЖЕНИЕ

Добавьте 1 многоножку на луг: поместите её на жетон с **наибольшим** номером, где ещё нет фишки многоножки. Если на всех жетонах поля уже есть многоножки, вместо этого орда выполняет разведку.



СОБЫТИЕ: ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Многоножка на жетоне с **наименьшим** номером (среди жетонов с фишками многоножек) перемещается на количество шагов, равное на открытой карте. Каждый следующий шаг она делает на жетон с номером **меньше** номера её текущего жетона (неважно, являются ли они соседними и соединены ли они). Если таких жетонов несколько, многоножка выбирает среди них наибольший. Если подходящих жетонов нет, она перемещается в великий туннель: орда получает по номеру этого раунда.



ЦЕЛИ КОЛОНИИ: БУЙСТВО

Немедленно проведите сражения на каждом жетоне поля, где есть многоножка и хотя бы 1 муравей. В этих сражениях многоножки получают +1 к силе, остальные правила остаются прежними.

Не сбрасывайте карту целей колонии. Положите её лицевой стороной вверх в ячейку в верхней части планшета орды. Как только у орды будет 3 карты целей, замешайте их вместе со стопкой сброса орды в колоду орды.

НЕТ ЭФФЕКТА: РАЗВЕДКА

Если действие орды не имеет эффекта на лугу, откройте новый жетон поля и сообща решите, куда его поместить, соблюдая обычные правила. Жетон не должен соседствовать с великим туннелем, если это возможно.

Поместите многоножку на новый жетон. Если на нём есть символ , не помещайте на него ещё 1 многоножку: вместо этого орда выполняет ещё 1 действие.

Игнорируйте эффекты жетонов «При размещении».

Пример хода орды при игре вдвоём

- 1 Орда делает свой 1-й ход: открывает карту с верха своей колоды. Это карта эволюции. Орда выполняет действие «Вторжение», помещая 1 многоножку на жетон поля с наибольшим номером среди жетонов без многоножек — на «Бревно».
- 2 Красный игрок выполняет действие «Марш», помещая 3 личинки в великий туннель и 3 — на «Лужу». Жёлтый игрок выполняет действие «Отдых».
- 3 Орда открывает карту события с 3 и выполняет действие «Перемещение». Вне великого туннеля находится только 1 многоножка на жетоне «Бревно», поэтому она перемещается на 3 шага, каждый раз двигаясь на жетон поля с меньшим номером, если возможно. Она перемещается на «Камень», далее на «Лужу» и затем в великий туннель. Это 2-й раунд, поэтому, орда получает , когда многоножка входит в великий туннель.
- 4 Красный игрок выполняет «Добор карт». Жёлтый выполняет «Отдых»: забирает последний жетон отдыха.
- 5 Орда выполняет последнее действие, и после этого фаза рабочих завершится. Орда открывает карту целей колонии, значит, должна выполнить действие «Буйство», но на жетонах с муравьями нет многоножек, поэтому сражения не проводятся.
- 6 Поскольку открытая карта никак не повлияла на игру, орда выполняет действие «Разведка» и открывает жетон «Папоротник». Игроки помещают его рядом с «Лужей», соединяя их туннелем. Орда помещает 1 многоножку на «Папоротник».



ФАЗА СОЛДАТ

Растущая угроза: в начале каждой фазы солдат продвигайте маркер размера многоножек на 1 деление вниз. Во всех сражениях многоножки открывают карты из колоды муравьёв.

Мирные муравьи: муравьи разных игроков не сражаются между собой.

Ограниченные трофеи: одержав победу над многоножкой на жетоне поля, получите 1 пищу или 1.

Сражения на жетонах поля: проведите сражения на всех жетонах, где есть многоножка и хотя бы 1 муравей, по обычным правилам в порядке возрастания их номеров.

СРАЖЕНИЕ В ВЕЛИКОМ ТУННЕЛЕ

Если в начале фазы солдат в великом туннеле нет многоножек, сообщая выберите игрока, у которого там есть муравьи. Он получает награду за 1-е место. Другие награды не присуждаются.

Если же в великом туннеле есть многоножки, с ними будет сражаться один игрок, а остальные будут ему помогать. Правила следующие:

1. Участники сообщая выбирают игрока, у которого есть муравьи в великом туннеле. Он становится чемпионом.
2. При подсчёте силы **чемпион** добавляет к своим муравьям количество муравьёв всех остальных игроков в великом туннеле (а также количество своих карт эволюции головы и другие свои бонусы к силе).
3. **Чемпион** выбирает, с каким количеством многоножек сражаться (обязан сразиться хотя бы с 1).
4. Базовая сила многоножек равна их размеру вне зависимости от количества многоножек в сражении.
5. Когда **чемпион** разыгрывает карту для демонстрации ярости (или решит не разыгрывать её), откройте из колоды муравьёв по 1 карте за каждую участвующую в сражении многоножку. Добавьте к силе многоножек сумму на открытых картах. Ко всем открытым для многоножек картам применяется правило непредсказуемого противника (см. с. 16 правил базовой игры).
6. **Победа:** если сила чемпиона **больше или равна** силе многоножек, он выигрывает сражение. Уберите фишки всех участвовавших в сражении многоножек. **Чемпион** получает урон, равный половине всех участвовавших в сражении муравьёв. Он может убрать любых муравьёв из великого туннеля (не обязательно своих). Каждая оставшаяся в великом туннеле многоножка блокирует 1 награду, начиная с 1-го места. **Чемпион** распределяет незаблокированные награды между игроками, чьи муравьи участвовали в сражении (включая себя). Каждый может получить только 1 награду.
7. **Поражение:** если сила чемпиона **меньше** силы многоножек, он проигрывает. Уберите всех муравьёв из великого туннеля. Игроки не получают награды, орда получает 1.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ОРДЫ

Когда многоножка побеждает в сражении, орда получает 1.

Когда многоножка оказывается в великом туннеле, орда получает в количестве, равном номеру текущего раунда.

В фазе сна орда получает за каждую многоножку на лугу. При игре вдвоём или вчетвером орда вместо этого получает за многоножку.

КОНЕЦ ИГРЫ

Награды конца игры: участники, которые в последнем раунде не пострадали от голода, получают награды за наибольшее количество ресурсов, распределяя места соответственно.

	1	2	3
1	3	2	1
2	4+	3+	2+

Если у каждого участника больше очков, чем у орды, игроки побеждают! Если у орды больше очков, чем хотя бы у 1 игрока, побеждает орда — все участники проигрывают. При ничьей побеждают игроки.

Предел размера многоножек: размер многоножек не может быть больше 5. Если вы должны увеличить размер многоножек, но он уже достиг 5, орда получает по количеству игроков.

Изменение уровня сложности: при желании можете упростить или усложнить игру, следуя указаниям ниже.

УПРОЩЁННЫЙ ВАРИАНТ

Плодородные земли: добавьте ещё 1 начальный жетон поля в стопку жетонов при подготовке.

Многочисленное потомство: все участники начинают игру с 1 дополнительной личинкой.

Знание — сила: все участники начинают игру с 1 дополнительной картой в руке.

УСЛОЖНЁННЫЙ ВАРИАНТ

Опасные земли: уберите 1 случайный начальный жетон поля из стопки жетонов при подготовке.

Агрессивные захватчики: многоножки побеждают при ничьей в сражениях и в конце игры.

Обитель зла: используйте жетон № 28 «Гнездо многоножек» в качестве начального жетона, соединённого с великим туннелем. При его размещении увеличьте размер многоножек на 1.

Пример сражения в великом туннеле

1. Участники выбирают **синего игрока** чемпионом для сражения с многоножками в великом туннеле. Его сила равна 7: у **синего игрока** 4 муравья, у **красного, жёлтого и чёрного** игроков по 1 муравью.
2. **Синий игрок** решает сразиться с 2 многоножками.
3. Он разыгрывает карту с 3. Его сила теперь равна 10.
4. Размер многоножек равен 3, поэтому маркер силы орды нужно поместить на 3-е деление шкалы силы.
5. Первая многоножка открывает карту с 2. Вторая многоножка открывает карту с 4. Сила многоножек равна 9.
6. **Синий игрок** побеждает и убирает 2 многоножек из великого туннеля.
7. Он должен распределить 4 урона (половина всех муравьёв в великом туннеле с округлением вверх). **Синий игрок** решает убрать 3 синих и 1 красного муравья.
8. Оставшаяся многоножка блокирует награду за 1-е место. **Синий игрок** отдаёт награду за 2-е место **красному**, а сам получает награду за 3-е место.

