

MYRMES

3 Jahre mit je 6 Phasen – Zu Beginn jedes Jahres würfeln und die drei Würfel auf die entsprechenden Jahreszeitenfelder legen.

1. EREIGNIS – *gleichzeitig* ausführen.

Auf Spielertafel Ereignis entsprechend Würfel dieser Jahrzeit markieren.

- **Modifizieren** – pro eingesetzte Larve auf Ereignisleiste Marker ein Feld nach rechts/links rücken.

2. GEBURTEN – *gleichzeitig* ausführen.

Ammen aus Ammenraum versetzen auf

- Larvenleiste / Soldatenleiste / Arbeiterleiste oder Atelier.
- Geburten entsprechend ►, evtl. **Modifikation** beachten.

3. ARBEITER EINSETZEN – beginnend mit Startspieler und *reihum* im UZS.

Jeder Spieler setzt 1 Arbeiter, dann nächster Spieler, usw. immer *reihum*, passen nicht möglich.

a) entweder auf **Level eigener Kolonie** (rechte Seite Spielertafel, linke Spalte) – pro Level kann nur genau 1 Arbeiter sein.

[☞ Zunächst ist nur Level 0 verfügbar!]

- Level 0 – 1 neue Larve
- Level I – 1 neue Nahrung (Lagerraum)
- Level II – 1 neue(r) Stein / Erde (Lagerraum)
- Level III – 1 Nahrung aus Lager abgeben = 2 SP (Fütterung der Königin)

b) oder **außerhalb** auf eigenen Tunnelausgang – diese Arbeiter kommen nicht zurück.

Maximal **3 Bewegungspunkte** (mögliche Modifikation durch Ereignismarker beachten!).

- Bewegung nur durch leeres Feld, komplettes Pheronomplättchen (= 1 Punkt!) oder Beutefeld nur falls Beute gejagt wird.

Nicht über Wasser.

Jedes gegnerische Feld kostet einen Soldaten (aus Soldatenraum).

►► **Beute jagen** (auch während Bewegung) – kostet entsprechend Soldaten, bringt entsprechend Nahrung.

- Siehe Diagramm Spielplan.

- Opfermarker neben eigene Spielertafel legen.

►► **Pheromon legen** – maximale Größe je nach aktuellem Level der Kolonie,

- ein Feld auf Feld mit diesem Arbeiter,

- nur auf leere Felder außer Wasser.

- Stein/Erde/Nahrungsmarker entsprechend Untergrund darauf legen (Pilze sind Steril),

gegebenenfalls SP notieren,

- Arbeiter abwerfen.

►► **Spezialplättchen legen** – je nach aktuellem Level der Kolonie **BLATTLAUSZUCHT**, **AUFRÄUMKOMMANDO**, **UNTERKOLONIE**; Rohstoffkosten siehe rechte Spalte Spielertafel. - Mit eigenem Marker markieren.

- Platzierungsregeln u. SP siehe oben, Arbeiter abwerfen. Evtl. **Modifikation** beachten.

►► **Pheromon beseitigen** (auch während Bewegung) – Arbeiter auf leerem Pheromon kann dieses beseitigen, kostet 1 Erde. Plättchen aus Spiel entfernen.

- Beseitigung fremder Pheromone bringt entsprechend SP.

[SP für beseitigte Pheromone gehen nicht verloren.]

4. ERNTE - *gleichzeitig* ausführen.

- Jeder Spieler nimmt 1 Rohstoff von jedem eigenen Pheromon. (Lagerraum)

■ Blattlauszucht ►► 1 Nahrung,

■ Aufräumkommando ►► 1 Erde oder Stein,

■ Unterkolonie ►► 2 SP.

Evtl. **Modifikation** beachten.

5. ATELIER – beginnend mit Startspieler und *reihum* im UZS.

- Ammen aus Kolonie-Atelier auf Spielplan setzen, pro Spieler/Option maximal 1 Amme.

■ **Tunnel** – neuen Ausgang neben beliebiges eigenes Plättchen legen, +1 Erde (Lagerraum).

■ **Neues Kolonielevel** – Levelmarker um 1 Level nach unten schieben, entsprechende Rohstoffe zahlen (s. Spielertafel).

■ **Neue Amme** – 1 neue Amme in Ammenraum, kostet zwei Nahrung und 2 Larven.

■ **Aufgabe erfüllen** - 1 Aufgabe erfüllen, Amme auf entsprechenden ersten freien Platz von links, entsprechend SP erhalten. Für andere Spieler, welche diese Aufgabe in vorher-gehenden Runden erfüllt haben, je 3 SP.

- Zuerst Stufe 1, dann Stufe 2 oder niedriger, dann Stufe 3 oder niedriger. Jeder Spieler kann jede Aufgabe genau 1 Mal erfüllen.

6. RUNDENENDE – s. Spielregel (**Lagerkapazität!**)

7. WINTER – s. Spielregel

JAHRESENDE, SPIELESENDE s. Spielregel

Jederzeit im eigenen Spielzug **3 Larven gegen 1 Nahrung** tauschen!