

21. 婚礼の庭

このヘクスが置かれた時、山札を一番上から進化カードが出るまで公開し、君はそのカードをコストなしでプレイしなければならない。残りは捨てる。

23. 棄てられた蜘蛛の巣

他の各プレイヤーは手札のカードを1枚公開する。君はその内1枚を、すべてのコストを支払ってただちにプレイしてよい。そのカードの持ち主はコストに等しい幼虫を得る。

25. ムカデの巣

休眠中、ここにムカデがいる場合、繋がっている各ヘクスにムカデを1匹置く。いない場合、このヘクスにムカデを1匹置く。

22. カブトムシの巣穴

プレイヤー数に等しい枚数のカードを引く。そのうち1枚を選んで手札に加え、残りを左隣に渡す。この手順をすべてのカードが選ばれるまで繰り返す。

24. ウスバカゲロウの巣

兵隊蟻フェイズの終了時、このヘクスの居住している場所1つにつき山札のカードを1枚捨てる。捨てたいずれかの~~1~~が~~1~~の場合、このヘクスのすべての蟻を破壊する。

大トンネル

1-2 人ゲーム

本拠地: 各プレイヤーは初期ヘクス 1 つに蟻を 3 匹置き、営巣マットに幼虫を 3 匹置いてゲームを開始する。

一騎打ち: 2 人ゲームでは、休眠中には大トンネルとトンネルで繋がっているヘクスからのみ巣穴ポイントを得られる。

種の起源: 常に大トンネルには幼虫を置ける。
広まる平和: 大トンネルでは戦闘は発生しない。

秋
最終ラウンド
4

乾期
3

繁茂
2

早春

大トンネル

種の起源: 常に大トンネルには幼虫を置ける。
広まる平和: 大トンネルでは戦闘は発生しない。

雪解け
長時間ゲーム
0

早春
3-4 人ゲーム
1

繁茂
短時間ゲーム

乾期
3

秋
最終ラウンド
4