

働き蟻フェイズ

プレイヤーは手番毎に、コストを支払って1アクション実行する。プレイヤー2人が休息を選ぶまで続ける。
各手番で1つ選ぶ：



探索：ヘクスを1枚引き、自分の蟻がいるヘクスの隣にトンネルが繋がるように配置する。探索元のヘクスから探索したヘクスに任意の数の蟻を移動する。
リアクション：他の各プレイヤーは、自分が居住しているヘクス1に幼虫を1匹置いてよい。



行列：5ステップ移動する。先に幼虫を置き、その後蟻を移動する。
リアクション：他の各プレイヤーは、自分の蟻を1ステップ移動してよい。



補充：カードを2枚引く。
リアクション：他の各プレイヤーは、幼虫を1匹得てよい。



カードのプレイ：コストを幼虫や蟻で支払う。イベントカードはプレイし、進化カードは部位に配置し、**巣穴目標**は表向きに置く。
リアクション：他の各プレイヤーは、カードを1枚捨てることで、カードを1枚引いてよい。



休息：最初のアクションでは休息できない。休息するたび、リソースを1つ得る。一度休息したら、以降の手番では休息しか選べない。リアクションは可。2人目に休息したプレイヤーが開始プレイヤーになる。



1



2



3+

休息によるリソースはここに置き、働き蟻フェイズ終了時に回収する。

兵隊蟻フェイズ

頭部の進化の能力をチェックする。
各紛争ヘクスで蟻の戦闘を解決する。**戦闘の詳細は早見表を参照**。



幼虫部屋

女王蟻フェイズ

胸部の進化の能力をチェックする。
収穫：リソースを収穫する。
食餌：食料1つで蟻4匹を食餌する。食糧が尽きた場合、食餌されない蟻1匹につき幼虫を1匹失う。
女王令：食料2つか幼虫5匹を得る。
秋には女王令はない。



食料庫

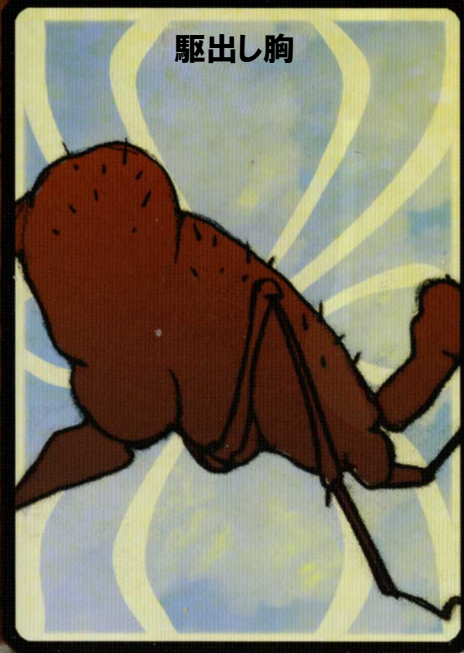
休眠

支配する内草原ヘクス1つにつき1つを得る。
巣穴目標の得点を得る。
ラウンドマーカを進める。

平凡頭



駆出し胸



草原蟻腹



兵隊蟻フェイズ中、君の軍隊の戦力を、頭部の進化1枚につき1増やす。



行列時、胸部の進化1枚につき、追加で1ステップ移動してよい。



女王蟻フェイズ中、腹部の進化1枚につき、食料1つで食餌できる蟻の数が1匹増える。



働き蟻フェイス



探索:

リアクション: 他の各プレイヤーは、自分が居住しているヘクス 1 に幼虫を 1 匹置いてよい。



行列:

リアクション: 他の各プレイヤーは、自分の蟻を 1 ステップ移動してよい。



補充:

リアクション: 他の各プレイヤーは、幼虫を 1 匹得てよい。



カードのプレイ:

リアクション: 他の各プレイヤーは、カードを 1 枚捨てることで、カードを 1 枚引いてよい。



二重挿入遺伝子: 進化を 1 枚

プレイする。その後、そのコスト以下のコストの進化 1 枚を、コストを支払わずにプレイしてよい。これらの進化は、部位の一番上か一番下に置いてよい。

リアクション: 他の各プレイヤーは、進化を 1 枚、コストを支払ってプレイしてよい。君はプレイされた各進化のコストに等しい数の幼虫を得る。



休息:



休息によるリソースはここに置き、働き蟻フェイス終了時に回収する。

兵隊蟻フェイス

女王蟻フェイス

収穫

食餌

女王令

休眠

啓蒙巣穴: 君が戦闘に関わるたび、 を失う。

変異: 兵隊蟻フェイスの開始時、手札をすべて捨てる。捨てた枚数と同じ枚数のカードを引く。

原初巣穴: 女王令中、食料 2 つか幼虫 4 匹から選ぶ。

「原初」の表記はこの種にとっては見かけとは異なるかもしれない。この種のコロニーは素早い進化による変化を爆発的に見せることがしばしばあった。この種は新たな環境や用意に適応し、不要な特性を脱ぎ捨てつつ、新たな形態の大群へと変化していく。



幼虫部屋



食料庫

原初頭



変異胸



トンネル蟻腹



兵隊蟻フェイス中、君の軍隊の戦力を、頭部の進化 1 枚につき 1 増やす。



行列時、胸部の進化 1 枚につき、追加で 1 ステップ移動してよい。





女王蟻フェイス中、腹部の進化 1 枚につき、食料 1 つで食餌できる蟻の数が 1 匹増える。





働き蟻フェイズ


プレイヤーは手番毎に、コストを支払って1アクション実行する。プレイヤー2人が休息を選ぶまで続ける。
各手番で1つ選ぶ：

 **探索**：ヘクスを1枚引き、自分の蟻がいるヘクスの隣にトンネルが繋がるように配置する。探索元のヘクスから探索したヘクスに任意の数の蟻を移動する。
リアクション：他の各プレイヤーは、自分が居住しているヘクス1に幼虫を1匹置いてよい。

 **行列**：5ステップ移動する。先に幼虫を置き、その後蟻を移動する。
リアクション：他の各プレイヤーは、自分の蟻を1ステップ移動してよい。

 **補充**：カードを2枚引く。
リアクション：他の各プレイヤーは、幼虫を1匹得てよい。

 **カードのプレイ**：コストを幼虫や蟻で支払う。イベントカードはプレイし、進化カードは部位に配置し、巣穴目標は表向きに置く。
リアクション：他の各プレイヤーは、カードを1枚捨てることで、カードを1枚引いてよい。

 **休息**：最初のアクションでは休息できない。休息するたび、リソースを1つ得る。一度休息したら、以降の手番では休息しか選べない。リアクションは可。2人目に休息したプレイヤーが開始プレイヤーになる。

1  2  3+ 
休息によるリソースはここに置き、働き蟻フェイズ終了時に回収する。

兵隊蟻フェイズ

頭部の進化の能力をチェックする。
各紛争ヘクスで蟻の戦闘を解決する。戦闘の詳細は早見表を参照。



幼虫部屋

女王蟻フェイズ

胸部の進化の能力をチェックする。
収穫：リソースを収穫する。
食餌：食料1つで蟻4匹を食餌する。食糧が尽きた場合、食餌されない蟻1匹につき幼虫を1匹失う。
女王令：食料2つか幼虫5匹を得る。
秋には女王令はない。



食料庫

休眠

支配する内草原ヘクス1つにつき1を得る。
巣穴目標の得点を得る。
ラウンドマーカを進める。

平凡頭



駆出し胸



草原蟻腹



兵隊蟻フェイズ中、君の軍隊の戦力を、頭部の進化1枚につき1増やす。



行列時、胸部の進化1枚につき、追加で1ステップ移動してよい。



女王蟻フェイズ中、腹部の進化1枚につき、食料1つで食餌できる蟻の数が1匹増える。



働き蟻フェイス



探索:

リアクション: 他の各プレイヤーは、自分が居住しているヘクス 1 に幼虫を 1 匹置いてよい。



行列:

リアクション: 他の各プレイヤーは、自分の蟻を 1 ステップ移動してよい。



補充:

リアクション: 他の各プレイヤーは、幼虫を 1 匹得てよい。



カードのプレイ:

リアクション: 他の各プレイヤーは、カードを 1 枚捨てることで、カードを 1 枚引いてよい。



混沌のダンス: 山札の一番上から、イベントカードが捨てられるまでカードを捨てる。君はそのイベントカードを、コストを支払わずにプレイしなければならない。その後、そのカードの **●** に等しいステップ数移動する。

リアクション: 他の各プレイヤーは幼虫を 1 匹得る。



熱狂: 食料か手札のカードが残っているかぎり、君は休息できない。



1



2



3+

休息によるリソースはここに置き、働き蟻フェイス終了時に回収する。

兵隊蟻フェイス

女王蟻フェイス

収穫

食餌

女王令

休眠

原初巣穴: 女王令中、食料 2 つか幼虫

4 匹から選ぶ。



幼虫部屋



食料庫

この種の働き蟻は、驚異的なペースで草原を歩き回り、容易くは判別できない目的のためにあちこちと駆けずり回っている。新たな発見をするたびに巣穴はさらに活発化し、働き蟻を熱狂的に送り込む。これは自分たちの労力をすべて消耗し、疲れ切って休眠するまで続く。

原初頭



舞踏胸



狂乱蟻腹



兵隊蟻フェイス中、君の軍隊の戦力を、頭部の進化 1 枚につき 1 増やす。



不揃いの列: 胸部の進化枚数によるボーナスは得られない。



女王蟻フェイス中、腹部の進化 1 枚につき、食料 1 つで食餌できる蟻の数が 1 匹増える。



働き蟻フェイズ

プレイヤーは手番毎に、コストを支払って1アクション実行する。プレイヤー2人が休息を選ぶまで続ける。
各手番で1つ選ぶ：



探索：ヘクスを1枚引き、自分の蟻がいるヘクスの隣にトンネルが繋がるように配置する。探索元のヘクスから探索したヘクスに任意の数の蟻を移動する。
リアクション：他の各プレイヤーは、自分が居住しているヘクス1に幼虫を1匹置いてよい。



行列：5ステップ移動する。先に幼虫を置き、その後蟻を移動する。
リアクション：他の各プレイヤーは、自分の蟻を1ステップ移動してよい。



補充：カードを2枚引く。
リアクション：他の各プレイヤーは、幼虫を1匹得てよい。



カードのプレイ：コストを幼虫や蟻で支払う。イベントカードはプレイし、進化カードは部位に配置し、**巣穴目標**は表向きに置く。
リアクション：他の各プレイヤーは、カードを1枚捨てることで、カードを1枚引いてよい。



休息：最初のアクションでは休息できない。休息するたび、リソースを1つ得る。一度休息したら、以降の手番では休息しか選べない。リアクションは可。2人目に休息したプレイヤーが開始プレイヤーになる。



1



2



3+

休息によるリソースはここに置き、働き蟻フェイズ終了時に回収する。

兵隊蟻フェイズ

頭部の進化の能力をチェックする。
各紛争ヘクスで蟻の戦闘を解決する。**戦闘の詳細は早見表を参照**。



幼虫部屋

女王蟻フェイズ

胸部の進化の能力をチェックする。
収穫：リソースを収穫する。
食餌：食料1つで蟻4匹を食餌する。食糧が尽きた場合、食餌されない蟻1匹につき幼虫を1匹失う。
女王令：食料2つか幼虫5匹を得る。
秋には女王令はない。



食料庫

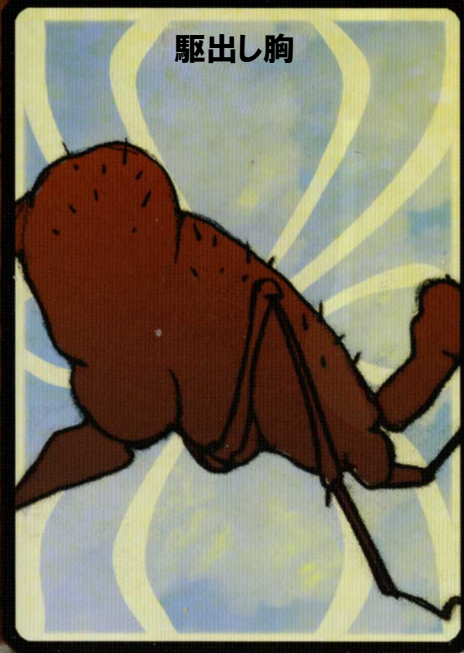
休眠

支配する内草原ヘクス1つにつき1を得る。
巣穴目標の得点を得る。
ラウンドマーカを進める。

平凡頭



駆出し胸



草原蟻腹



兵隊蟻フェイズ中、君の軍隊の戦力を、頭部の進化1枚につき1増やす。



行列時、胸部の進化1枚につき、追加で1ステップ移動してよい。



女王蟻フェイズ中、腹部の進化1枚につき、食料1つで食餌できる蟻の数が1匹増える。



働き蟻フェイス



探索:

リアクション: 他の各プレイヤーは、自分が居住しているヘクス1に幼虫を1匹置いてよい。



行列:

リアクション: 他の各プレイヤーは、自分の蟻を1ステップ移動してよい。



補充:

リアクション: 他の各プレイヤーは、幼虫を1匹得てよい。



カードのプレイ:

リアクション: 他の各プレイヤーは、カードを1枚捨てることで、カードを1枚引いてよい。



襲撃隊: 3ステップ(+胸部

1枚につき1ステップ)移動する。君の蟻がいる紛争ヘクス1つで、プレイヤー1人とただちに戦闘を開始する。
リアクション: 君の襲撃による戦闘を受けたプレイヤーは、カードを1枚引いてよい。



休息:



1



2



3+

休息によるリソースはここに置き、働き蟻フェイス終了時に回収する。

兵隊蟻フェイス

女王蟻フェイス

収穫

食餌

女王令

休眠

短絡思考: ゲーム開始時、カードは1枚のみ受け取る。

原初巣穴: 女王令中、食料2つか幼虫4匹から選ぶ。

この原始種族の巣穴は軍事的かつ攻撃的で、襲撃隊を草原の様々な場所に送り込み、他の巣穴を征服し資源を強奪することで知られている。この種は常に戦争状態で、厳しい食料態勢を取る。その理由は、多数の兵隊蟻を活性化させ続けるための大規模の食糧需要を満たすためである。

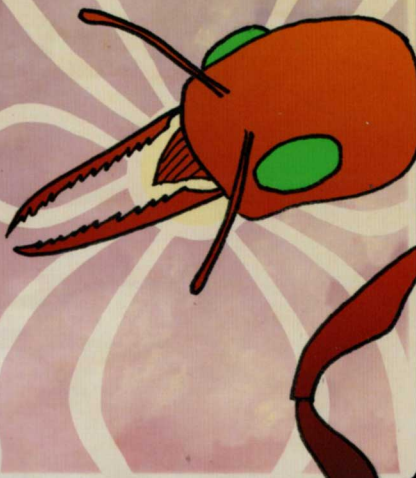


幼虫部屋



食料庫

原初頭



襲撃胸



森林蟻腹



兵隊蟻フェイス中、君の軍隊の戦力を、頭部の進化1枚につき1増やす。



行列時、胸部の進化1枚につき、追加で1ステップ移動してよい。



戦時糧食: 腹部の進化枚数によるボーナスは得られない。



働き蟻フェイズ

プレイヤーは手番毎に、コストを支払って1アクション実行する。プレイヤー2人が休息を選ぶまで続ける。
各手番で1つ選ぶ：



探索:ヘクスを1枚引き、自分の蟻がいるヘクスの隣にトンネルが繋がるように配置する。探索元のヘクスから探索したヘクスに任意の数の蟻を移動する。
リアクション:他の各プレイヤーは、自分が居住しているヘクス1に幼虫を1匹置いてよい。



行列:5ステップ移動する。先に幼虫を置き、その後蟻を移動する。
リアクション:他の各プレイヤーは、自分の蟻を1ステップ移動してよい。



補充:カードを2枚引く。
リアクション:他の各プレイヤーは、幼虫を1匹得てよい。



カードのプレイ:コストを幼虫や蟻で支払う。イベントカードはプレイし、進化カードは部位に配置し、巣穴目標は表向きに置く。
リアクション:他の各プレイヤーは、カードを1枚捨てることで、カードを1枚引いてよい。



休息:最初のアクションでは休息できない。休息するたび、リソースを1つ得る。一度休息したら、以降の手番では休息しか選べない。リアクションは可。2人目に休息したプレイヤーが開始プレイヤーになる。



1



2



3+

休息によるリソースはここに置き、働き蟻フェイズ終了時に回収する。

兵隊蟻フェイズ

頭部の進化の能力をチェックする。
各紛争ヘクスで蟻の戦闘を解決する。戦闘の詳細は早見表を参照。



幼虫部屋

女王蟻フェイズ

胸部の進化の能力をチェックする。
収穫:リソースを収穫する。
食餌:食料1つで蟻4匹を食餌する。食糧が尽きた場合、食餌されない蟻1匹につき幼虫を1匹失う。
女王令:食料2つか幼虫5匹を得る。
秋には女王令はない。



食料庫

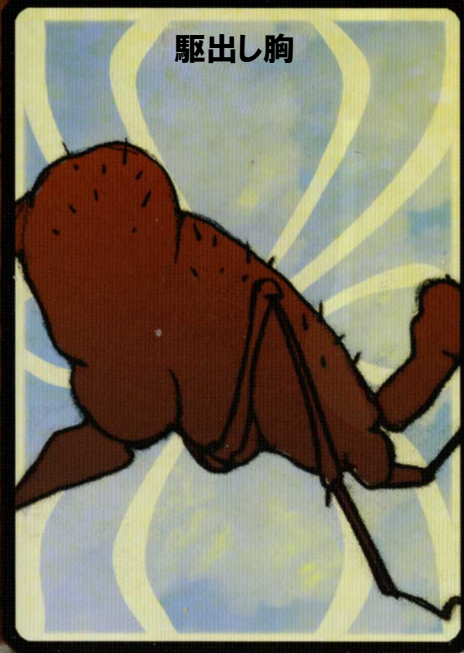
休眠

支配する内草原ヘクス1つにつき1を得る。
巣穴目標の得点を得る。
ラウンドマーカを進める。

平凡頭



駆出し胸



草原蟻腹



兵隊蟻フェイズ中、君の軍隊の戦力を、頭部の進化1枚につき1増やす。



行列時、胸部の進化1枚につき、追加で1ステップ移動してよい。



女王蟻フェイズ中、腹部の進化1枚につき、食料1つで食餌できる蟻の数が1匹増える。



働き蟻フェイス



探索:

リアクション: 他の各プレイヤーは、自分が居住しているヘクス 1 に幼虫を 1 匹置いてよい。



行列:

リアクション: 他の各プレイヤーは、自分の蟻を 1 ステップ移動してよい。



補充:

リアクション: 他の各プレイヤーは、幼虫を 1 匹得てよい。



カードのプレイ:

リアクション: 他の各プレイヤーは、カードを 1 枚捨てることで、カードを 1 枚引いてよい。



六千歩の旅: 2 ヘクス探索

する。その両方は、探索元の 1 つのヘクスからそれぞれトンネルで繋がる場所に置く義務がある。探索元の君のすべての蟻は、新たに探索した両方のヘクスに分割して移動する義務がある。

リアクション: 他の各プレイヤーは、幼虫を 1 匹自分が居住するヘクスに置き、その後蟻を 1 ステップ移動する。



休息:



1



2



3+

休息によるリソースはここに置き、働き蟻フェイス終了時に回収する。

兵隊蟻フェイス

女王蟻フェイス

収穫

食餌

女王令

休眠

不妊の女王: 収穫中、君は居住する幼虫 2 匹の収穫場所から幼虫を 1 匹のみ収穫する。

原初巣穴: 女王令中、食料 2 つか幼虫 4 匹から選ぶ。



幼虫部屋



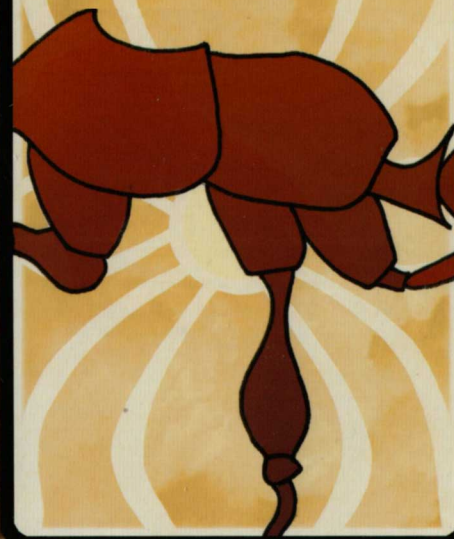
食料庫

非常に脆弱な健康状態の女王に仕えるこの原始種は、巣穴のための新たな肥沃な地を常に探し求め、資源を集めている。その放浪の本能により、この種は周囲に気を配ること無く、知られざる力で拡張を続ける。草原におけるこの種の疲れを見せない効率的な偵察能力は、他に並ぶものが無い。

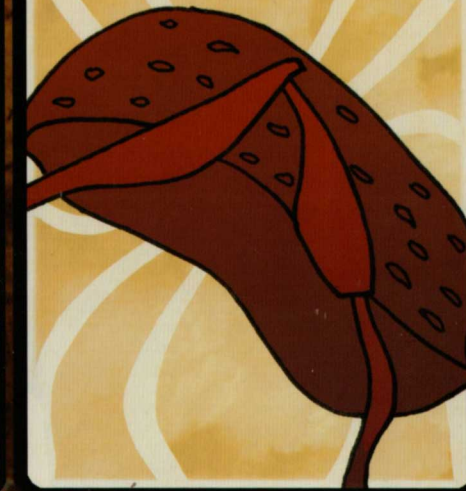
原初頭



放浪胸



砂漠蟻腹



平和の路: 頭部の進化枚数によるボーナスは得られない。



行列時、胸部の進化 1 枚につき、追加で 1 ステップ移動してよい。



女王蟻フェイス中、腹部の進化 1 枚につき、食料 1 つで食餌できる蟻の数が 1 匹増える。



働き蟻フェイズ

プレイヤーは手番毎に、コストを支払って1アクション実行する。プレイヤー2人が休息を選ぶまで続ける。
各手番で1つ選ぶ：



探索:ヘクスを1枚引き、自分の蟻がいるヘクスの隣にトンネルが繋がるように配置する。探索元のヘクスから探索したヘクスに任意の数の蟻を移動する。
リアクション:他の各プレイヤーは、自分が居住しているヘクス1に幼虫を1匹置いてよい。



行列:5ステップ移動する。先に幼虫を置き、その後蟻を移動する。
リアクション:他の各プレイヤーは、自分の蟻を1ステップ移動してよい。



補充:カードを2枚引く。
リアクション:他の各プレイヤーは、幼虫を1匹得てよい。



カードのプレイ:コストを幼虫や蟻で支払う。イベントカードはプレイし、進化カードは部位に配置し、巣穴目標は表向きに置く。
リアクション:他の各プレイヤーは、カードを1枚捨てることで、カードを1枚引いてよい。



休息:最初のアクションでは休息できない。休息するたび、リソースを1つ得る。一度休息したら、以降の手番では休息しか選べない。リアクションは可。2人目に休息したプレイヤーが開始プレイヤーになる。



1



2



3+

休息によるリソースはここに置き、働き蟻フェイズ終了時に回収する。

兵隊蟻フェイズ

頭部の進化の能力をチェックする。
各紛争ヘクスで蟻の戦闘を解決する。戦闘の詳細は早見表を参照。



幼虫部屋

女王蟻フェイズ

胸部の進化の能力をチェックする。
収穫:リソースを収穫する。
食餌:食料1つで蟻4匹を食餌する。食糧が尽きた場合、食餌されない蟻1匹につき幼虫を1匹失う。
女王令:食料2つか幼虫5匹を得る。
秋には女王令はない。



食料庫

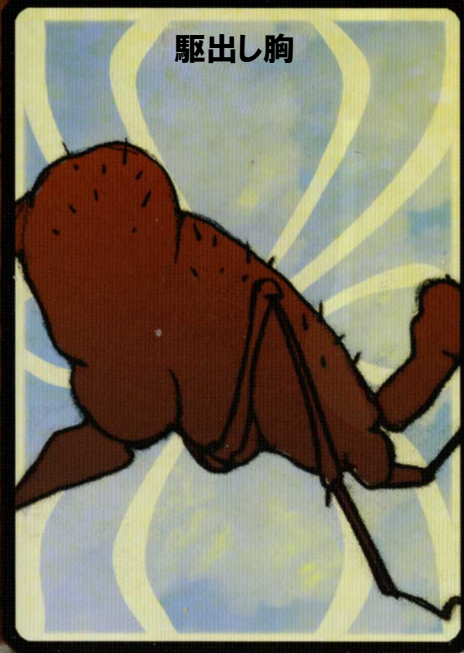
休眠

支配する内草原ヘクス1つにつき1を得る。
巣穴目標の得点を得る。
ラウンドマーカを進める。

平凡頭



駆出し胸



草原蟻腹



兵隊蟻フェイズ中、君の軍隊の戦力を、頭部の進化1枚につき1増やす。



行列時、胸部の進化1枚につき、追加で1ステップ移動してよい。



女王蟻フェイズ中、腹部の進化1枚につき、食料1つで食餌できる蟻の数が1匹増える。

