March of the Ants サマリー

● 目的

蟻の群れを率いる女王蟻となり、最も繁栄した巣を作る。

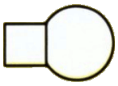
● 準備

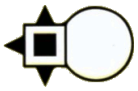
1. 大トンネル（The Great Tunnel）をテーブル中央に置く（One or Two Players でない面を表）。
2. 得点トラックをプレイエリアの脇に置く。
3. 各プレイヤーは色を 1 色選び、その色のキューブ（蟻ミープル）と営巣マット 1 枚を受け取る。
4. 各プレイヤーはキューブ 5 つを幼虫部屋（Larvae Chamber）に、1 つを大トンネルに、プレイヤーマーカー（円盤）を得点トラックの開始スペースに置く。残りのキューブは営巣マットの脇にまとめて置く。
5. 各プレイヤーは食料（茶の円盤）2 つを自分の食料庫（Food Stores）に置く。
6. カードをすべてまとめてシャッフルし、各プレイヤーに 2 枚ずつ配る。残りは山札としてプレイエリアの脇に置く。
7. 通常ヘクスタイル（黒枠）シャッフルし、スタックとして大トンネルの脇に置く。
   推奨：最初のゲームでは「草原の向こう側」タイル（#21–#25）は使わない。
8. 開始ヘクス（黄枠）をシャッフルし、プレイヤー数の 2 倍の枚数を抜き出して裏向きのままスタックの上に置く。残りの開始ヘクスは使わない。
9. 食料トークン（茶の円盤）やムカデ/ミミズ穴トークン（両面）はプレイエリアの脇にまとめて置く。
10. ラウンドマーカー（葉）を大トンネルの第 1 ラウンド（Early Spring）に置く。
11. 開始プレイヤーをランダムに決め、手番プレイヤーマーカー（青の円盤）を渡し、太陽の面を表にする。

● ヘクス

六角形のタイル(と大トンネル(The Great Tunnel))はヘクスと呼ばれ、ヘクスが繋がったボード全体を草原と呼ぶ。各ヘクスには番号とタイル名、トンネルの出口と各種アイコンがある。

○ アイコン詳細


収穫場所:女王蟻フェイズでリソースを獲得する。


支配(収穫)場所:このヘクスの支配を示す。戦闘での同点時に勝利する。大トンネルの隣にある場合、休眠時に 1 巣穴ポイントを得る。

食料

カード

幼虫 1 匹

巣穴ポイント

幼虫 2 匹

ミミズ穴:蟻はミミズ穴のあるヘクスからミミズ穴のある他のヘクスまで、1 ステップで移動できる。

ムカデ:ムカデのいるヘクスが公開されたら、そこにムカデトークンを 1 個置く。そのヘクスの蟻は兵隊蟻フェイズ中にムカデと戦闘しなければならない。

○ 幼虫の配置

幼虫を草原に置く場合、それはただちに蟻になる。

○ 収穫場所への居住

蟻がヘクスに移動した時、ただちにそのヘクスの空いている収穫場所 1 つに居住する(そのスペースに置く)。収穫場所が複数空いている場合、その内 1 つを選んで居住する。支配場所に居住する義務はない。空いている収穫場所がない場合、それはそのヘクスの周辺(収穫場所以外の空間)に置く。

○ ヘクスの居住

あるヘクスのいずれかの収穫場所に自分の蟻が居住している場合、自分はそのヘクスに居住しているとみなす。プレイヤーは原則として自分が居住していないヘクスに幼虫を置けない。

○ 空いた収穫場所

アクションやリアクションや戦闘やカード効果の解決後に、あるヘクスの収穫場所が空き、そのヘクスの周囲に蟻がいる場合、その蟻はただちにその収穫場所に居住する。複数のプレイヤーの蟻が周辺にいる場合、手番プレイヤーから時計回り順に、可能な限りの自分の蟻を空いている収穫場所に居住する。兵隊蟻フェイズや女王蟻フェイズでは、戦闘の勝者や、戦闘外では手番プレイヤーマーカーのあるプレイヤーから時計回りに居住する。

○ 紛争ヘクス

あるヘクスに複数のプレイヤーの蟻がいて、そのヘクスの周辺に蟻がいる場合、そのヘクスは紛争状態とみなされる。兵隊蟻フェイズ中、紛争ヘクスでは戦闘が発生する。大トンネルは紛争状態にならず、戦闘も発生しない。

○ 共存ヘクス

あるヘクスに複数のプレイヤーの蟻がいて、そのヘクスの周辺に蟻がいない場合、そのヘクスは共存状態とみなされる。兵隊蟻フェイズ中、共存ヘクスでは戦闘は発生しない。大トンネルは共存状態とはみなさない。

● ゲーム進行

ゲームはラウンド単位で進行し、各ラウンドは「働き蟻フェイズ」「兵隊蟻フェイズ」「女王蟻フェイズ」の順に進行する。

● 働き蟻フェイズ

このフェイズでは、手番プレイヤーマーカーを持っているプレイヤー（裏返しになっている場合はこの時点で表にする）から時計回り順に、各プレイヤーが「探索」「行列」「補充」「カードのプレイ」「休息」のいずれか 1 つのアクションを（必要なコストを支払って）実行し、これを 2 人のプレイヤーが休息を選ぶまで続ける。

いずれかのプレイヤーが休息以外のアクションを実行した場合、他の各プレイヤーは（手番プレイヤーの左隣から時計回り順に）対応するリアクションを実行することができる。

アクション（とリアクション）の終了後、手番プレイヤーは手番プレイヤーマーカーを左隣に渡す。

○ 探索（コスト：食料 1）

アクション：スタックからヘクスを 1 枚引き、自分の蟻がいるヘクスとそのヘクスの空いているトンネルの出口 1 つを選び、その出口に引いたヘクスのいずれかの出口をつなげて配置する。他の出口は途切れてもよい。その後、手番プレイヤーは、そのヘクスと出口で繋がっているヘクス 1 つから、自分の蟻を 1 匹以上そのヘクスに移動する義務がある。

リアクション：他の各プレイヤーは、自分の幼虫部屋（Larvae Chamber）からキューブ 1 つを、自分が居住するヘクスか大トンネルに置いてよい。

○ 行列（コスト：食料 1）

アクション：自分の蟻を 5 ステップまで移動する。1 ステップにつき「幼虫部屋からキューブ 1 つを自分が居住するヘクスか大トンネルに移動」か「自分の蟻 1 匹を今いるヘクスから出口で繋がっているヘクスへ移動」のいずれかを行う。幼虫の移動は蟻の移動より前にのみ実行できる。同じ蟻を複数ステップ移動してよい。蟻はミミズ穴のあるヘクスからミミズ穴のあるヘクスへ 1 ステップで移動できる。

胸部（中央）の進化 1 回につき、移動ステップ数が 1 増える。これはリアクションには適用されない。

リアクション：他の各プレイヤーは、自分の蟻 1 匹を 1 ステップ移動できる（幼虫は不可）。

○ 補充（コスト：食料 1）

アクション：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 匹得る（営巣マットの脇からキューブ 1 個を幼虫部屋に置く）。

○ カードのプレイ（コスト：幼虫や蟻を X 匹）

アクション：手札のカードを 1 枚プレイする。プレイするためのコスト（右上の数値）として、草原の蟻や幼虫部屋の幼虫を、合計でコストと同じ数だけ取り除いて営巣マットの脇に置く。

カードは以下の 3 種類に分かれる。

- イベント（Event）：カードに書かれている効果を実行し、そのカードを捨てる。
- 進化（Evolution）：自分の営巣マット右下の、そのカードの部位に対応する場所にそのカードを置く。すでにそこにカードがある場合はその上に置き、その部位の一番上のカードのみが有効である。頭＋胸＋腹のセットが 1 つできるたび、巣穴ポイント 3 を得る。
- 巣穴目標（Colony Goal）：プレイ時、表記されているボーナスを得て、各自の巣穴目標置き場に置く。各休眠時、表記の条件が満たされている場合、巣穴ポイントを得る。巣穴目標は 2 枚までしか持てない。3 枚目を得る場合、先に場のいずれかを捨てる義務がある。

○ 休息

プレイヤーは 1 回目のアクションとして休息を選べない。ただし、手札にカードが無く食料も無い場合を除く。

プレイヤーは 1 回休息を選んだら、このラウンドではそれ以降のアクションとして休息を選ぶ義務がある。リアクションは可能。

プレイヤーが休息を選んだら、1 回目では営巣マットの休息エリア（左下）に幼虫を 1 匹置く。同じラウンドの 2 回目の休息以降では、そのプレイヤーは休息エリアに食料を 1 個置く。

働き蟻フェイズは、休息を選んだプレイヤーが 2 人になった時点で終了する。そのプレイヤーは幼虫を 1 匹得て、手番プレイヤーマーカーを裏返す（次のラウンドの開始プレイヤーになる）。各プレイヤーは休息エリアの幼虫や食料を自分の幼虫部屋や食料庫に移動する。

● 兵隊蟻フェイズ

手番プレイヤーマーカーを持っているプレイヤーから時計回り順に、頭部の進化ボーナスを解決する。その後、ヘクスの番号が小さい順から戦闘を解決する。ヘクスに対ムカデ戦闘と対蟻戦闘の両方がある場合、対ムカデ戦闘から解決する。

○ 戦闘ルール

戦闘はすべての紛争ヘクスで発生する。ムカデのいるヘクスは常に紛争ヘクス扱い。大トンネルでは戦闘は発生しない。

戦闘は常に 2 人のプレイヤー間で行われ、支配場所に居住しているプレイヤーが防御側で、相手プレイヤーは侵略側になる。紛争ヘクスに 3 人以上のプレイヤーがいる場合、防御側以外で最も蟻の数が多いプレイヤーが侵略側になる。同数の場合は防御側がそのうちどちらが侵略側かを決める。

○ 戦闘のステージ

1. 軍団の戦力 – 各プレイヤーは、その紛争ヘクスにいる蟻の数に、頭部(左)の進化回数を加える。
2. 獰猛 – 侵略側から順に、戦闘中の各プレイヤーは手札を 1 枚裏向きに捨てることができる。両方がカードを選んだ(または出さないことを選んだ)後、各カードを公開する。
3. 結果 – 各プレイヤーは捨てたカードの✹の値(左上)と戦力を足し、大きい方がこの戦闘に勝利する。同点なら防御側の勝利。
4. 被害 – 敗北側は勝利側の戦力(獰猛のカード分は足さない点に注意)に等しい数の蟻を失う。勝利側は敗北側の戦力の半分(端数切り捨て)に等しい数の蟻を失う。ただし、勝利側がすべての蟻を失う場合、最後の 1 匹は失われずに残る。
5. 戦利品 – 勝者は 1 巣穴ポイントを受け取り、そのヘクスにいる任意の数の自分の蟻を任意の空いている収穫場所に移動する。その後、まだ収穫場所が空いている場合、勝者から時計回り順に、そのヘクスに蟻のいるプレイヤーがまだ空いている収穫場所に移動してよい。

あるヘクスで戦闘が行われ、そのヘクスに戦闘に参加していないプレイヤーの蟻がいて、そのヘクスがまだ紛争状態の場合、新たな戦闘を開始する。ただし、同じプレイヤー間では同じヘクスで 2 回戦闘を行うことはない。現在支配場所にいるプレイヤーがそのヘクスにいる他のすべてのプレイヤーとそのヘクスで戦闘を行っている場合、そのヘクスではそれ以上の戦闘は行われない。

○ 対ムカデ戦闘

ムカデは常に侵略側になる。

戦闘の開始時、山札の一番上のカードを捨てて、そのカードの✹がムカデの戦力となる。その後、防御側の蟻のプレイヤーは獰猛のカードを 1 枚捨てることができる。その後にムカデは山札の一番上からカードをもう 1 枚捨ててムカデの戦力に加え、大きい方が勝利する(同点は蟻の勝利)。

蟻が勝利した場合、蟻が勝利した場合、ムカデトークンを取り除き、ムカデの戦力(2 枚の✹の合計)の半分(端数切り捨て)に等しい数の蟻を失い(最低 1 匹は残る)、その後その蟻のプレイヤーは巣穴ポイント 1 と食料 1 を受け取る。

蟻が敗北した場合、ムカデの戦力(2 枚の✹の合計)に等しい数の蟻を失う。

いずれの場合も、まだ収穫場所が空いている場合、その蟻のプレイヤーから時計回り順に、そのヘクスに蟻のいるプレイヤーはまだ空いている収穫場所に移動してよい。

ムカデのいるヘクスに複数のプレイヤーがいる場合、ムカデはまず支配場所にいるプレイヤーの蟻と戦闘し、勝利した場合、支配場所に蟻がいる場合はそのプレイヤーの蟻と戦闘する。支配場所が空いている場合、そのヘクスの蟻が最も多いプレイヤー(同数の場

合、開始プレイヤーから時計回りに近い順)と戦闘する。各プレイヤーは各ヘクスでムカデとは 1 回しか戦闘しない。
対ムカデ戦闘の終了後にまだそのヘクスが紛争状態の場合、対蟻戦闘を行う。

● 女王蟻フェイズ

1. 状蟻フェイズの開始 – 手番プレイヤーマーカーを持っているプレイヤーから時計回り順に、腹部の進化ボーナスを解決する。
2. 収穫 – 各プレイヤーは、自分の蟻が居住している収穫場所に対応するリソース等(食料、幼虫、巣穴ポイント)を受け取る。
3. 食餌 – 蟻 4 匹(端数切り上げ)につき食料を 1 つ消費する(幼虫は不要)。食糧が不足する場合、不足分の蟻 1 匹につき幼虫を 1 つ消費する。幼虫も不足する場合、不足分の蟻は死亡する。
   蟻の腹部(右)の進化 1 回につき、食料 1 つでまかなえる蟻の数が 1 匹増える。
4. 女王令 – 手番プレイヤーマーカーのあるプレイヤーから時計回り順に、各プレイヤーは女王令として、食料を 2 つ得るか、幼虫を 5 匹獲る。最終ラウンドでは行わない。
5. 休眠 – 各プレイヤーは、支配している内草原ヘクス(大トンネルに隣接するヘクス、出口が繋がっていなくてもよい)1 つにつき 1 巣穴ポイントを得る。また各プレイヤーは、自分が所有している巣穴目標(Colony Goal)の条件に従って巣穴ポイントを得る。その後、ラウンドマーカーを進め、次のラウンドを開始する。

● ゲームの終了

第 4 ラウンドが終わったらゲームが終了する。
「最も幼虫の数の多いプレイヤー」「最も食料の多いプレイヤー」「最も手札の枚数が多いプレイヤー」はそれぞれ巣穴ポイント 3 を得る。同数の場合はその全員が巣穴ポイント 1 を得る。
合計巣穴ポイントが最も大きいプレイヤーが勝利。同点の場合、草原の蟻の数が最も多いプレイヤーが勝利。

● 2 人ゲーム

2 人ゲームは以下の点が変更になる。

○ 準備

大トンネルの裏面を使う。

1. 開始プレイヤーから順に、各プレイヤーは初期ヘクスをランダムに 2 枚受け取り、その内 1 枚を選んで大トンネルにつなげる。
2. 各プレイヤーは蟻を 3 匹受け取って自分が選んだヘクスに置き、幼虫を 3 匹と食料 2 つとカード 2 枚を受け取る。

○ 休息

一方のプレイヤーの休息後、もう一方のプレイヤーは 1 ターンのみ実行し、その後働き蟻フェイズが終わる。そのプレイヤーは手番プレイヤーマーカーを保持する。

○ 内草原ヘクス

内草原ヘクスによる巣穴ポイントは、大トンネルとそのヘクスが出口で繋がっている場合にのみ得られる。

○ 巣穴目標

隣のプレイヤーとの比較は対戦相手とのみ比較する。

● 5 人ゲーム

- 準備:初期ヘクスは 8 枚すべて使う。
- リアクション:リアクションは手番プレイヤーの左右のみが行う。
- 休息:働き蟻フェイズは 3 人目のプレイヤーが休息を選ぶまで続く。その 3 人目のプレイヤーが次のラウンドの開始プレイヤーになる。

● 選択ルール:短時間ゲーム/長時間ゲーム

短時間ゲームでは、ゲームの準備でラウンドマーカーをラウンド 2 に置く。

長時間ゲームでは、ゲームの準備でラウンドマーカーをラウンド 0 に置く。ラウンド 3 と 4 では女王令は行わない。

● 選択ルール:「草原の向こう側」ヘクス

ヘクス#21-25 は特殊効果を持つヘクスで、それを置いたプレイヤーがその効果を解決する。2-4 人ゲームなら 2-3 枚程度、5 人ゲームならすべてを入れるのを推奨。

● 選択ルール:原始種族(3-4 人ゲーム推奨)

各プレイヤーにランダムな営巣マットを 1 枚ずつ配る。受け取ったプレイヤーはこのゲームで表と裏のどちらの面を使うかを決める。

裏面の蟻は、特殊能力や弱点を持つ。

● ゲーム進行

1. 働き蟻フェイズ（各自）

- 探索（コスト）：タイルを公開して配置し、蟻を 1 匹移動。
  リアクション：幼虫を 1 匹ヘクスに配置。
- 行列（コスト）：（5＋胸部進化）ステップ、幼虫配置または移動。
  リアクション：1 ステップ移動。
- 補充（コスト）：カードを 2 枚引く。
  リアクション：幼虫を 1 匹得る。
- カードのプレイ（コスト×#）：カードを 1 枚プレイ（イベント/進化/巣穴目標）
  リアクション：カードを 1 枚捨ててカードを 1 枚引く。
- 休息：1 回目−幼虫を 1 匹得る。2 回目以降−食料を 1 つ得る。
  2 人目の休息でフェイズ終了。

2. 兵隊蟻フェイズ

ヘクス番号の小さい順に、紛争ヘクスで戦闘を行う。

防御側（支配場所の居住）対侵攻側（最多蟻/ムカデ）で戦闘する。（蟻の数＋頭部進化＋カードの値）を比較し、大きい方の勝利。敗者は勝者戦力数、勝者は敗者戦力数の半分の蟻を失う。その後、空いた収穫場所に残った蟻が入る。紛争状態であるかぎり戦闘続行（同一プレイヤー間は 1 回のみ）。

3. 女王蟻フェイズ

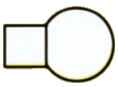
各プレイヤーが以下を実行する。

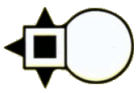
A）収穫：各収穫場所から収穫を行う。

B）食餌：蟻（4＋腹部進化）匹につき食料を 1 つ消費する。

C）女王令：幼虫 2 匹か食料 5 つを得る。

D）休眠：内草原ヘクス 1 つの支配につき＋1 点。巣穴目的の得点。ラウンドマーカーの進行。


収穫場所：女王蟻フェイズでリソースを獲得する。


支配（収穫）場所：このヘクスの支配を示す。戦闘での同点時に勝利する。大トンネルの隣にある場合、休眠時に 1 巣穴ポイントを得る。

食料

カード

幼虫 1 匹

巣穴ポイント

幼虫 2 匹

ミミズ穴：蟻はミミズ穴のあるヘクスからミミズ穴のある他のヘクスまで、1 ステップで移動できる。

ムカデ：ムカデのいるヘクスが公開されたら、そこにムカデトークンを 1 個置く。そのヘクスの蟻は兵隊蟻フェイズ中にムカデと戦闘しなければならない。