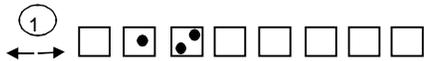


Myrmes - KSR (Seite 1 von 3)

Spiel = 3 Jahre zu je 4 Jahreszeiten und 6 Phasen. Winter = nur verwalten.

Ablauf einer Runde in dieser Reihenfolge:

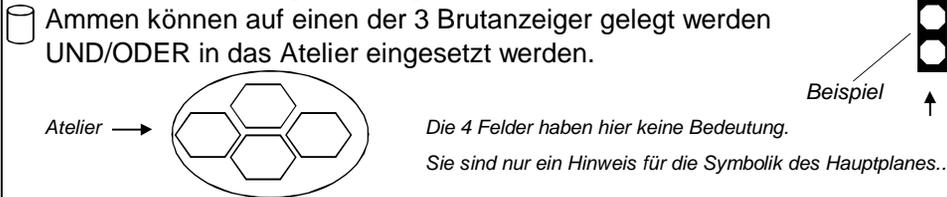
1 - Ereignis:  Details in Spielregel

Jeder Spieler markiert auf seiner Ereignisleiste das Feld mit einem Marker, das der Augenzahl des aktuellen Jahreszeit-Würfles entspricht. Alle Spieler spielen nun gleichzeitig und werfen beliebig viele Larven ab. Jede eingesetzte Larve kann den Ereignis-Würfel 1 Feld nach links oder rechts auf dem eigenen Tableau versetzen. Larve/n dort ablegen.

2 - Brut: In Brutkammern immer von unten beginnend einsetzen.

Alle Spieler spielen gleichzeitig und setzen 0 - alle Ammen ein.

Ammen können auf einen der 3 Brutanzeiger gelegt werden UND/ODER in das Atelier eingesetzt werden.

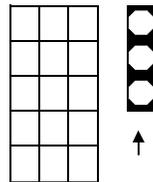


Es gibt 3 Arten von Ameisen, abhängig vom jeweiligen Brutanzeiger:

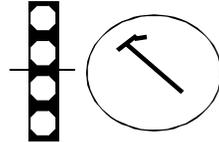
LARVEN: Bis zu 3 Ammen sind einsetzbar.

.. sind als
unlimitiert zu
betrachten

1. Amme bringt 1 Larve,
2. + 3. Amme bringen je 2 Larven.



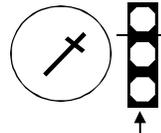
ARBEITER: Bis zu 4 Ammen sind einsetzbar.
Je 2 Ammen bringen 1 Arbeiter.



SOLDATEN: Bis zu 3 Ammen sind einsetzbar.

(sie werden nie
eingesetzt)

- Die ersten 2 Ammen bringen
1 Soldaten, wie auch die 3. Amme.



Nach Platzierung der Ammen schlüpfen die Ameisen in den Kammern.

3 - Arbeiter: Pflichtphase, alle Arbeiter einsetzen

Das Einsetzen im Uhrzeiger-Sinn ausführen, beginnend mit Startspieler. Jeder Spieler muss immer reihum je 1 Arbeiter aus der Arbeiterkammer einsetzen, entweder in den Garten oder in der Ameisenkolonie.

Ameisenkolonie (4 Ebenen):

Jede Ebene beherbergt max. 1 Arbeiter je Ebene.

Zu Beginn des Spieles muss in Ebene 0 eingesetzt werden.

Der Spieler erhält den angegebenen Bonus:

Ebene 0	1 Larve kommt in Larvenkammer.
Ebene I	1 Nahrung kommt in Vorratskammer.
Ebene II	1 Erde oder 1 Stein kommt in Vorratskammer.
Ebene III	1 Nahrung aus eigenem Vorrat abwerfen und 2 SP erhalten.

Garten:

Arbeiter im Garten kehren nicht in die Kolonie zurück.

Arbeiter auf einen Tunnelausgang auf dem Spielplan setzen.

Der Arbeiter hat bis zu 3 Bewegungspunkte (BP).

- ♦ Ein leeres Feld oder ein Pheromon-Plättchen = 1 BP.
- ♦ Wasserfelder können nicht überquert werden.
- ♦ Beutefelder können nur bei Beutefang betreten werden.
- ♦ Gegnerische Plättchen darf man betreten. Kosten: 1 eigenen Soldaten aus Soldatenkammer in eigenen Vorrat legen.

Im Garten - Eine Beute jagen:

Arbeiter auf Feld mit Beute-Marker gezogen = sofort 1 - 2 Soldaten aus Soldatenkammer abwerfen.

Beute:	Verlust:	Ertrag:
Marienkäfer:	1 Soldat	2 Nahrung
Termite:	1 Soldat	1 Nahrung und 2 SP
Spinne:	2 Soldaten	1 Nahrung und 4 SP

Hat der Arbeiter noch BP übrig, darf er weiterbewegen.
Danach wird der Arbeiter abgeworfen.

Im Garten - Pheromon auslegen:

Ist ein Arbeiter auf einem leerem Feld, darf er dort ein Pheromon-Plättchen aus seinem Vorrat auslegen. Größe des Pheromons ist je nach erreichter Ebene der Ameisenkolonie:
bei Ebene 0 / I / II / III = 2 / 3 / 4 / 5 Felder

Eines der Pheromon-Felder muss auf dem Feld mit dem Arbeiter liegen. Das Pheromon-Pl. darf kein anderes Plättchen/Marker abdecken, es darf nicht auf ein Wasserfeld gelegt werden.

Je nach Art des abgedeckten Feldes kommt 1 Nahrung, Erde oder Stein auf das Pheromon. Pilzfelder sind steril = keine Ressourcen. Falls es SP gibt, erhält der Spieler sie sofort. Zum Schluss wirft er seinen Arbeiter ab.

Im Garten - Ein Spezialplättchen auslegen:

Ist ein Arbeiter auf einem leerem Feld, darf er dort ein Spezial-Plättchen auslegen. Je nach erreichter Ebene seiner Ameisenkolonie kommt folgendes Plättchen ins Spiel:

<u>Ebene I:</u>	3 Felder = Blattlauszucht (grün) oder Erkundung (braun)	<u>Ebene III:</u>	4 Felder = weitere Kolone
-----------------	---	-------------------	------------------------------

Kosten: Blattlauszucht = 1 Stein, Erkundung = 1 Nahrung, weitere Kolonie = 1 Erde, 1 Stein und 1 Nahrung

Der Spieler legt 1 seiner farbigen Würfel auf das Spezial-Plättchen. Evtl. SP werden sofort abgetragen. Der Arbeiter wird abgeworfen.

Im Garten - Ein Pheromon entfernen:

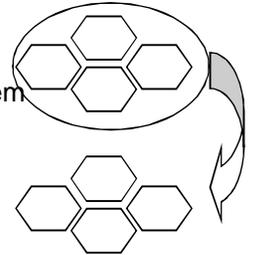
Ein Arbeiter, der sich auf einem leeren Pheromon befindet, kann es entfernen. Kosten = 1 Erde. Das Pheromon ist aus dem Spiel. Entfernt er ein gegnerisches Pheromon, erhält er die angegebenen SP. Nach dem Entfernen kann der Arbeiter seine Bewegung fortsetzen.

4 - Ernte:

Nachdem die Spieler alle ihre Arbeiter genutzt haben, beginnt Ernte-Phase. Alle Spieler führen die Phase gleichzeitig aus = MUSS. Von jedem seiner Pheromone erntet man 1 vorhand. Ressource seiner Wahl. Diese kommen in die Vorratskammer des Spielers. Zusätzlich gibt es für eine eigene Blattzucht 1 Nahrung, für eine eigene Erkundung 1 Stein oder 1 Erde, für Besitzer einer weiteren Kolonie 2 SP.

5 - Atelier:

Nachdem alle Spieler ihre Ernte beendet haben, beginnt die Atelier-Phase. Es geht im Uhrzeigersinn reihum, beginnend mit dem Startspieler. Betroffen sind nur Spieler mit Ammen im Atelier, die in Phase 2 eine oder mehrere Ammen ins Atelier gesetzt haben. Diese Spieler nehmen ihre gesamten Ammen aus dem Atelier und stellen sie auf gewünschte Atelierfelder auf dem Spielplan. Jedes Feld nimmt nur 1 Amme auf.



Es sind diese Aktionen möglich:

Ausbau der Ameisenkolonie:

nur 1 Ebene auf einmal je Runde/Spieler

von Ebene 0 zu Ebene 1 kostet: 2 Erde, von Ebene 1 zu Ebene 2 kostet: 2 Steine und 1 Erde, von Ebene 2 zu Ebene 3 kostet: 3 Steine. Der Spieler bewegt seine Ebenen-Marker auf die nun erreichte Ebene seiner Kolonie. Es kann keine Ebene übersprungen werden.

Tunnelausgang:

Ein Spieler mit Amme auf diesem Feld kann einen neuen Tunnelausgang für seine Ameisenkolonie in den Garten legen und erhält 1 Erde, die er in seine Vorratskammer legt. Der neue Tunnelausgang muss im Garten auf ein leeres Feld neben eines der Spielelemente des Spielers gelegt werden (Tunnelausgang, Pheromon, Spezialplättchen).

Neue Amme:

1x je Spieler und Runde

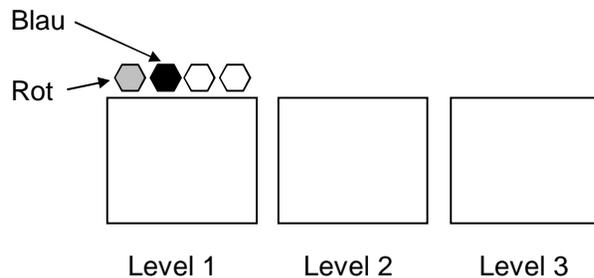
Der Spieler erhält 1 neue Amme, was ihn 2 Nahrung und 2 Larven kostet. Die Amme kommt vom eigenen Vorrat auf die Ammenkammer seines Tableaus. Die Amme ist ab der nächsten Runde einsetzbar.

Myrmes - KSR (Seite 3 von 3)

Aufgabe: Der Spieler darf eine Aufgabe erfüllen.
Es gibt 3 Level mit je 2 Aufgaben.
Die 1. Aufgabe eines Spielers muss immer Level 1 sein.
Nach Erfüllung darf er Level 2 oder auch tiefer erfüllen usw..
Jede Aufgabe darf ein Spieler nur 1mal erfüllen.

Wer eine Aufgabe erfüllt, stellt seine Amme auf das erste freie Feld neben dieser Aufgabe und erhält sofort die auf dem Feld angegebenen Punkte.
Für Level 1 / 2 / 3 gibt es 6 / 9 / 12 Punkte.

Zusätzlich: Andere Spieler, die die Aufgabe in früheren Runden erfüllt haben, erhalten 3 / 4 / 5 Punkte bei 4 / 3 / 2 Spielern.



Beispiel:
BLAU erfüllt die Aufgabe des Level 1 und erhält 6 Punkte.
ROT hat in der Runde zuvor erfüllt und erhält = 3 Punkte.

Ende der Spielrunde:

Alle Spieler spielen gleichzeitig.

- ➡ In Phase 1 eingesetzte Larven abwerfen.
- ➡ Überzählige Ressourcen in der Vorratskammer in den Vorrat legen.
Eine Kolonie der Ebene 0 oder 1 kann bis zu 4 beliebige Ressourcen in der Vorratskammer lagern, 6 Ressourcen bei Ebene 2 oder 3.
- ➡ In der Kolonie eingesetzte Arbeiter in die Arbeiterkammer legen.
- ➡ Ammen in die eigene Ammen-Kammer legen, aber Ammen, die bei Aufgaben stehen, bleiben dort stehen.
- ➡ Der Würfel der zu Ende gehenden Jahreszeit kommt vom Spielplan.
- ➡ Startspieler-Marker geht an Spieler links vom bisherigen Startspieler.
- ➡ Ist gerade Frühling oder Sommer vorbei, wird das neue Ereignis auf der Ereignisleiste der Spieler eingestellt. War gerade Herbst, wird nun die Phase für den Winter ausgeführt.

WINTER: Jeder Spieler muss Nahrung aus seiner Vorratskammer abgeben. Im 1. / 2. / 3. Jahr sind das 4 / 5 / 6 Nahrung. Ein Spieler kann jederzeit Larven abwerfen, um Nahrung zu erhalten. 3 Larven = 1 Nahrung.

Je fehlende Nahrung = minus 3 Punkte.
Jeder Soldat im Spielerbesitz verringert die Abgabe um 1.
Man behält die Soldaten.

Jahresende: Nach dem Winter beginnt ein neues Jahr.
Alle Jahreszeiten-Würfel werden erneut geworfen und die Spieler stellen ihre Ereignis-Würfel auf das Feld, das dem Ergebnis des Frühlings-Würfels entspricht.

Spielende: Nach dem Winter des 3. Jahres gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Patt: Es gibt mehrere Sieger.