Стратегічна гра на контроль територій, менеджмент ресурсів та будівництво для 2-4 гравців від 8 років.

Мурахи – одні з найдивовижніших комах на планеті! Про це говорить не тільки здатність підіймати вагу в 50 разів більшу свого тіла чи наявність найбільшого мозку серед інших комах, але й високий рівень соціальної комунікації та самоорганізації. Саме завдяки цьому комахи будують мурашники надзвичайної складності, посилюють свою владу на території та екосистеми, а під час воєн з іншими колоніями застосовують вишукані військові хитрощі, які б оцінили справжні генерали. Гравцям пропонується поринути в цікавий світ мурашиного життя та взяти на себе управління мурашиною колонією – побудувати мурашник, організувати збір та добування ресурсів, забезпечити військо для захисту та поширення свого впливу. Перемогу допоможе здобути баланс між економікою та військовою справою, хитрість, гарна тактика та неочікувані рішення.

Склад гри

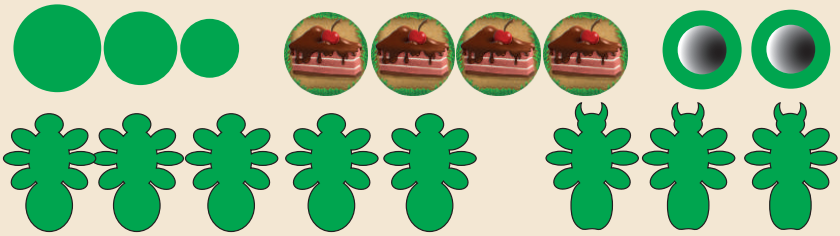
1 ігрове поле
40 карт
25 фішок ресурсів
8 фішок тунелів
12 рівнів мурашника 4-ох кольорів
32 міпли мурах 4-ох кольорів

Ціль гри

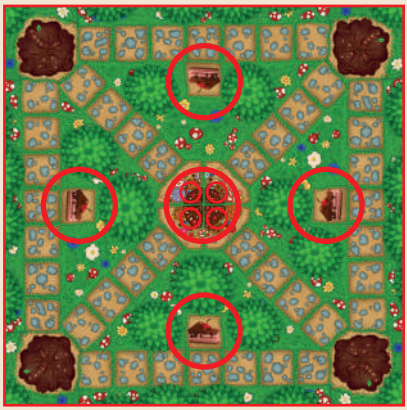
Тільки перемога! Гра пропонує 4 різні сценарії. В залежності від вибору, гравці мають виконати відповідні умови для перемоги: будівництво всіх рівнів мурашника швидше за інших, захоплення колонії противника чи руйнування його мурашника.

Підготовка до гри

1. Розташуйте ігрове поле. Кожен гравець обирає один з чотирьох кольорів, за яким буде грати, та бере собі 3 рівні фішок мурашника, 5 мурах-робітників, 3 мурахи-солдати, 2 фішки входу в тунель відповідного кольору. Також кожен гравець отримує 4 фішки зі шматочком тортика (фішки ресурсів). Решта фішок з тортиками розташовується у зручному для всіх гравців місці та формує банк ресурсів.

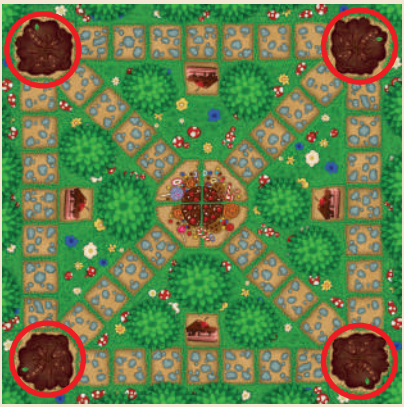


2. Розташуйте на клітинках поля, де зображений шматочок тортика, по 1 фішці ресурсів, та на кожній з 4-ох центральних частин поля з ласощами. Всього на полі має бути розташовано 8 фішок.



3. Колода карт гарно перемішується, кожному гравцю роздається по 4 карти, решта карт розташовується у зручному для всіх гравців місці лицем вниз, та формує колоду.

4. Гравці обирають одну з умов перемоги, наведених у розділі сценаріїв гри, та свої ігрові зони – мурашники.



Ігровий процес

Гравці ходять по черзі, за годинниковою стрілкою, починаючи з наймолодшого гравця.

Хід гравця складається з таких фаз:

1. Добір карт

На початку ходу гравець має перевірити кількість карт у своїй руці. Якщо їх менше 4-ох – він має дібрати з колоди необхідну кількість карт. В будь-якому випадку гравець може скинути 1 карту у відбій та взяти з колоди нову.

2. Отримання ресурсів

Якщо у гравця є мурахи-робітники, що знаходяться на клітинках з ресурсами, він бере з банку відповідну кількість фішок.

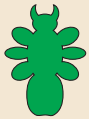
3. Найм/рух, розіграш карт, будівництво мурашника

Гравець здійснює найм чи рух мурашок, розігрує карти, будує мурашник – робить все, що відповідає його можливостям та стратегії.

«Під час свого ходу гравець може здійснити одну з двох дій: 1) найняти мурах; 2) здійснити рух своїми мурахами, що вже є на полі. Незалежно від обраної дії, гравець може розігрувати карти з руки, будувати рівні мурашника, діючи в будь-якому порядку.»

1. Найм мурах. Ігровий ресурс, що дозволяє наймати мурах та грати ними на полі – фішки з тортиками. Щоб найняти мураху, треба взяти певну кількість своїх фішок з тортиком та покласти до банку. Натомість виставити відповідну кількість мурах свого кольору на одну або декілька з трьох клітинок, що прилягають до власного мурашника. В грі є два типи мурах – мурахи-робітники та мурахи-солдати.

Мурахи-робітники коштують 1 фішку, мають силу 1, можуть збирати ресурси у вигляді фішок з клітинок поля, де вони знаходяться, а також добувати додаткові ресурси.

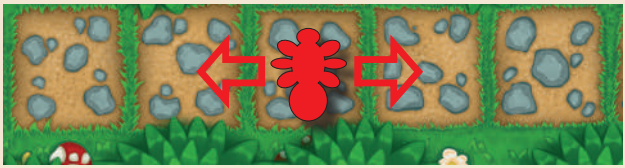


Мурахи-солдати коштують 2 фішки, мають силу 2. Можуть збирати ресурси у вигляді фішок з клітинок поля, де вони знаходяться, але не можуть їх добувати.

● **Правило найму.** Якщо гравець наймає декілька мурах на одну й ту ж клітинку, діє правило найму. Так, якщо на клітинці, що прилягає до мурашника, вже є мураха, а гравець наймає ще одну туди ж, гравець може походити першою мурахою вперед від мурашника на 1 клітинку, а на її місце поставити щойно найняту. Таким чином, наймаючи декілька мурах на одну й ту ж клітинку, гравець може рухати їх стільки раз, скільки мурах наймає. Також гравець може

не використовувати це правило, а розташовувати 2 мурахи в одній клітинці, що прилягає до мурашника.

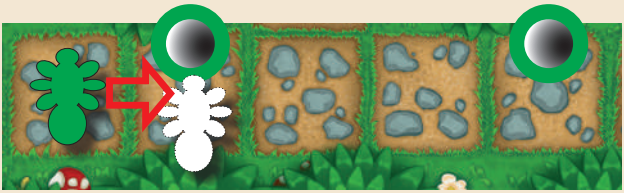
2. Рух мурах. Всі мурахи мають однакові правила руху та рухаються по клітинках поля в будь-якому напрямку. Клітинки між мурашниками, між мурашниками та центром поля утворюють стежинки. Мурашники не вважаються клітинками, а 3 клітинки, що до них прилягають – вважаються сусідніми (лише для руху, не для бою). Мураха рухається з тієї клітинки, на якій знаходиться, на сусідню клітинку. Під час свого ходу гравець може походити всіма мурахами його кольору або певною їх кількістю, що є на полі, не далі, ніж на 1 клітинку. Якщо гравець розігрує спеціальні карти, обрані мурахи рухаються по правилах, що вказані у спеціальних картах. В одній клітинці можуть знаходитись до 2 мурах гравця.



● **Тунелі.** Кожен гравець на початку гри отримує 2 фішки входу в тунель. Обравши рух, фішку входу в тунель можна розташувати на клітинці, де знаходиться мураха-робітник гравця, сплативши в банк 1 фішку ресурсу. ***Фішки не можуть бути розташовані на клітинках з ресурсами, та ближче, ніж на третій клітинці від мурашника противника.*** Якщо на полі розташовано 2 фішки входу в тунель гравця, його мурахи можуть користуватись утвореним тунелем для швидкого переміщення. Клітинки з фішками

тунелю вважаються сусідніми клітинками. Мураха гравця, перемістившись на таку клітинку, на наступний хід може переміститись відразу на іншу клітинку, де розташовано другу фішку входу в тунель гравця. ***Тунелем може користуватись тільки той гравець, що його побудував. Якщо мураха противника переміщується на клітинку з тунелем, фішка тунелю знімається з поля та повертається до гравця.***

Перший хід



Другий хід

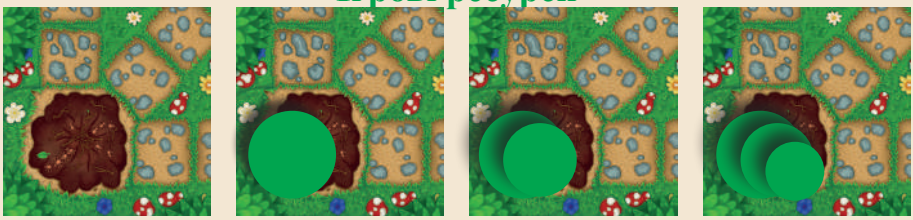
3. Розіграш карт. Не дивлячись на те, що обрав гравець - найм чи рух, в свій хід гравець може розіграти будь-яку кількість карт, що знаходиться у нього в руці, використовуючи їх у будь-якому порядку. Не виключається можливість черговості найму/руху певних мурах та розіграшу карт. Таким чином, гравець має практично безмежне поле для тактичної творчості, використовуючи черговість, кількість та порядок дій в комбінації з розіграшем карт. Також гравець може не здійснювати ні найму, ані руху мурах, а розіграти лише карти чи взагалі пропустити хід.

Дія кожної карти та умови її виконання знаходяться в описі карти. Щоб розіграти карту, треба покласти її лицем догори так, щоб її бачили всі гравці, назвати її дію, виконати її, після чого відразу скинути у відбій так само лицем догори. Якщо карта має якийсь ефект, що виконується не відразу, така карта залишається до виконання умов карти, а вже потім скидається до відбою. Карти розі-

груються по черзі. Коли карти в колоді закінчуються, гравці беруть карти з відбою, гарно їх перемішують та знову формують колоду. Якщо умови карти суперечать правилам гри, перевага надається умовам карти.

5. Будівництво мурашника. Кожен гравець має 3 круглі фішки різного діаметру – рівні мурашника. ***Найбільша фішка коштує 5 фішок ресурсів та будується першою, менша – 4 фішки ресурсів та розташовується другим рівнем, найменша фішка –вартує 3 фішки ресурсу та розташовується останньою, завершуючи збудований мурашник.*** Фішки розташовуються на зображенні мурашника, який був обраний гравцем на початку гри. Рівні можна будувати в будь-який момент свого ходу, по одному чи декілька рівнів. Головне правило – мурашник будується тільки в зазначеному вище порядку, від найбільшої фішки до найменшої. ***В деяких сценаріях найшвидше зведення мурашника – головна умова перемоги.***

Ігрові ресурси



Для найму мурах та будування мурашника потрібні ігрові ресурси, а саме – фішки із зображенням шматочків тортика. Кожен гравець на початку гри отримує по 4 такі фішки, а далі покладається лише на власну логіку, стратегію та везіння.

1. **Збирання ресурсів.** На початку гри на відповідних клітинках ігрового поля розташовані 8 фішок ресурсів. Якщо мураха гравця переміщається на таку клітинку – гравець забирає фішку ресурсу, що знаходиться на клітинці, собі. З кожної клітинки забрати фішку можна тільки один раз, після чого нові фішки не викладаються.

2. Добування ресурсів. Якщо мураха-робітник переміщується на клітинку із зображенням шматочка тортика, або на одну з чотирьох

клітинок центральної частини поля, то в наступний свій хід гравець бере з банку 1 фішку ресурсу. Чим більше ресурсних клітинок контролює гравець, тим більше мурах може найняти або швидше побудувати мурашник. **В клітинках, де зображено шматочок тортика, може знаходитись тільки 1 мураха.** В центральній частині поля, в кожній з **4-ох клітинок може перебувати одночасно до 2 мурах**. Якщо це 2 мурахи-робітники, то гравець в наступний хід отримує відразу 2 фішки ресурсів.

Під час гри може виникнути ситуація, коли в гравця немає мурах на полі та закінчились фішки з тортиками. В такому випадку гравець може скинути у відбій 2 карти з руки та взамін взяти 1 фішку тортика з банку.

Мурашине протистояння

1. Якщо на сусідніх клітинках знаходяться мурахи різних гравців (які не є союзниками), ***між ними негайно відбувається бій***. Суть бою полягає в порівнянні сили мурахи (мурах) супротивників.

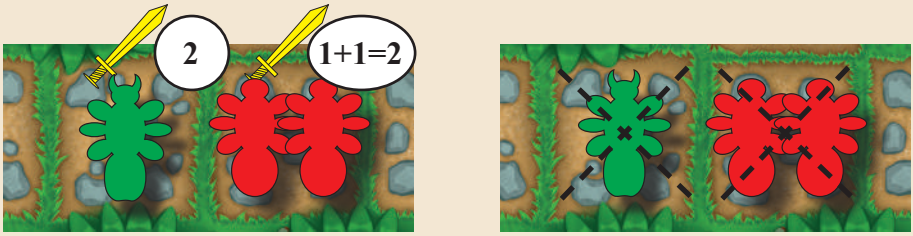
Правила бою:

- Якщо сили мурах рівні, обидві мурахи знімаються з поля та повертаються до гравців.
- Якщо сила однієї мурахи більша за силу іншої мурахи, слабша мураха забирається з поля та повертається відповідному гравцю, а сильніша – залишається на місці.

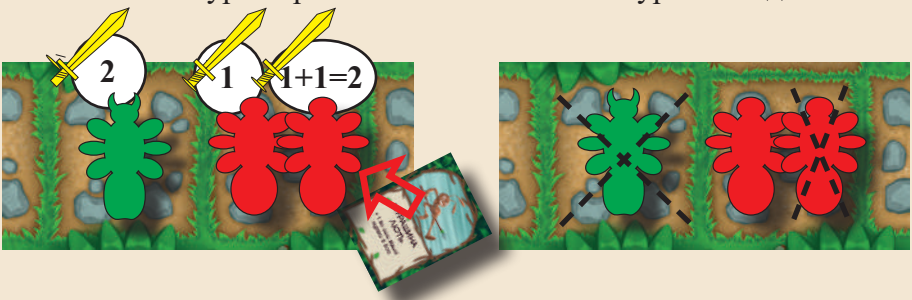
• Якщо на одній клітинці знаходяться дві мурахи гравця різних сил, бій відбувається між сильнішими мурахами.
• Мураха-робітник має силу 1, мураха-солдат – силу 2.

Приклади

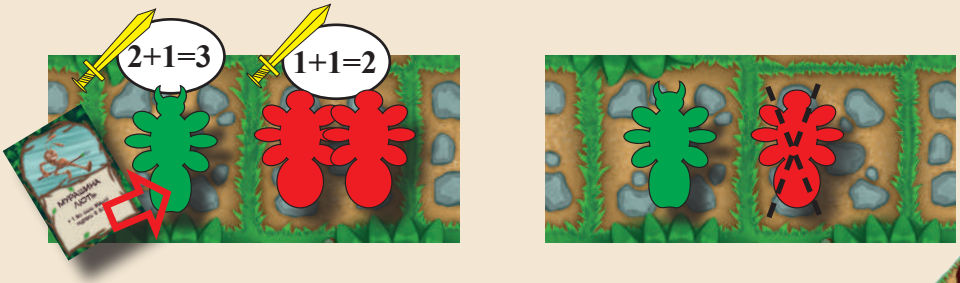
1. Якщо на одній клітинці – мураха-солдат, а на сусідній – дві мурахи-робітники, то з поля знімаються всі мурахи.



2. Якщо на одній клітинці – мураха-солдат, а на сусідній – дві мурахи-робітники, і під час бою гравець застосує карту «мурашина лють» та додасть +1 сили до мурахи-робітника – з поля знімаються тільки мураха-робітник з силою +1 та мураха солдат.



3. Якщо на одній клітинці мураха-солдат, а на сусідній – дві мурахи-робітники, і під час бою гравець застосує карту «мурашина лють» та додасть +1 сили до мурахи-солдата – з поля знімаються тільки мурахи-робітники.



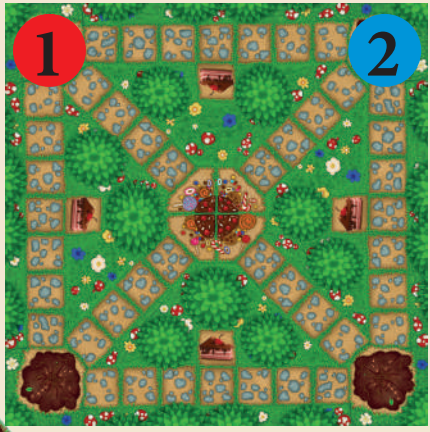
Під час бою ***кількість використаних карт «мурашина лють» не обмежена, а карта «засідка» не може бути використана.***

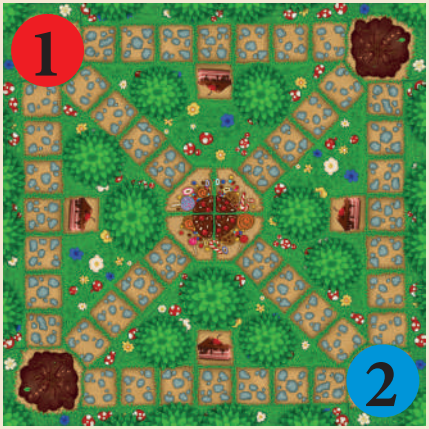
Бій в центрі поля. Мурашиний бій в центрі поля проходить по правилах, описаних вище, за виключенням того, що бій починається лише тоді, коли ***мурахи супротивників знаходяться разом на одній з чотирьох центральних клітин.*** Таким чином, щоб розпочався бій, гравцю треба перемістити свою мураху в клітинку, де знаходиться мураха супротивника. ***Гравець може переміщувати лише 1 мураху на клітинку, де є мурахи противника.***

Ігрові сценарії

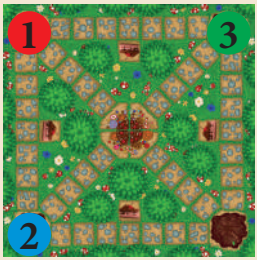
1. **Кількість гравців.** В гру можуть грати від 2 до 4 гравців.

● ***Два гравці можуть*** грати один проти одного, обравши сусідні мурашники (найшвидший варіант гри – часто тривалість партії менше 10 хвилин), або мурашники, що знаходяться один навпроти одного по діагоналі поля.

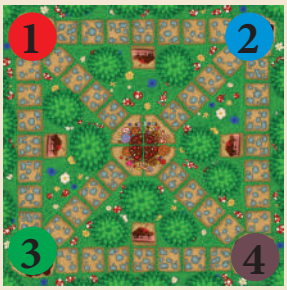


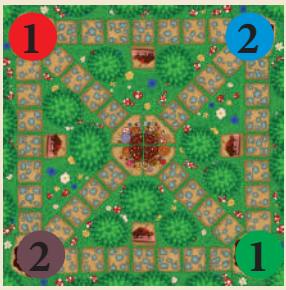


● ***Три гравці*** можуть грати кожен за себе, мурашники обираються довільно.



● ***Чотири гравці*** можуть грати кожен за себе, або в союзі 2 проти 2-ох. Розташування союзників можна обрати сусіднє або по діагоналі.





2. Умови перемоги

● ***Класична гра для 2-4 гравців без союзу.*** Перемагає той гравець, який перший побудує всі три рівні мурашника, або перемістить свою мураху на клітинку, що прилягає до мурашника супротивника.

● ***Класична гра для 4 гравців в союзі 2 проти 2-ох.*** Перемагає та команда, один гравець з якої першим побудує всі 3 рівні мурашника.

Гра в піраміди для 2-4 гравців без союзу. Кожен гравець на початку гри викладає всі 3 рівні мурашника на поле та отримує 5 фішок ресурсів замість 4. Кожного разу, коли мураха гравця переміщується на клітинку, що прилягає до мурашника супротивника, гравець знімає верхній рівень мурашника та бере собі, а вказану власну мураху знімає з поля. Виграє той гравець, який першим збере у себе 3 рівні мурашника будь-якого кольору та будь-якого розміру.

Гра в піраміди для 4 гравців в союзі 2 проти 2-ох. Кожен гравець на початку гри викладає всі 3 рівні мурашника на поле та отримує 5 фішок ресурсів замість 4. Кожного разу, коли мураха гравця переміщується на клітинку, що прилягає до мурашника супротивника, гравець знімає верхній рівень мурашника та бере собі разом з мурахою. Перемагає той союз, гравці якого першими знімуть всі 3 рівні мурашника в одного гравця супротивника.

Передавати один одному фішки ресурсів чи обмінюватись картами гравцям заборонено.

Офіційний дистриб'ютор в Україні - Планета Ігор
Сайт компанії: https://planeta-igr.com/ua/
Гуртова скринька: opt@planeta-igr.com

Автор гри та тексту Антон Лісняк. Художник Денис Бохов
Окрема подяка за підтримку та натхнення синочку, дружині та батькам
Адреса для комунікації
https://agames.com.ua/
funants@online.ua
Всі права належать видавництву Agames
2023