



Myrmes

Ein Spiel von Yoann Levet – Grafik: Arnaud Demaegd

Spielregel

Im Königreich Myrmes streiten sich die Ameisenkolonien seit Jahrhunderten um die Vorherrschaft.

Um diesem andauernden Krieg ein Ende zu bereiten, hat der Rat der Königinnen nun beschlossen in einer finalen Auseinandersetzung die Frage der Vorherrschaft endgültig zu klären. Sendet eure Soldaten und eure Arbeiter aus, um das Königreich zu erkunden. Füllt eure Vorräte, geht auf die Jagd nach Insekten und erobert durch das Versprühen von Pheromonen geschickt Gebiete. Und achtet darauf euch für den Winter zu rüsten!

Spielmaterial



Spielplan



3 Jahreszeit-Würfel (grün = Frühling / gelb = Sommer / rot = Herbst)



8 Plättchen „Blattlauszucht“ / „Erkundung“



8 „weitere Kolonie“-Plättchen



4 Punkte-Marker



20 Aufgaben-Plättchen



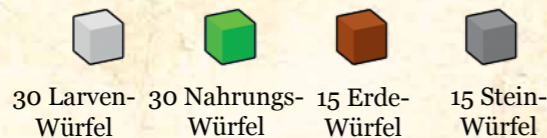
1 Startspieler-Marker



18 Beute-Marker



1 Jahresanzeiger



30 Larven-Würfel 30 Nahrungs-Würfel 15 Erde-Würfel 15 Stein-Würfel

Für jeden Spieler:



1 Spielertableau



8 Arbeiter / Soldaten



4 Tunnelausgänge



1 Ebenen-Marker (Ausbauebene der Ameisenkolonie)



8 Ammen



5 Würfel in Spielerfarbe (1 für die Ereignisleiste, 4 für Spezial-Plättchen)



17 Pheromon-Plättchen

Ziel des Spiels

Jeder Spieler steht einer Ameisenkolonie in der Welt von Myrmex vor und versucht die Vorherrschaft über das Königreich zu erlangen.

Im Laufe des Spiels erhalten die Spieler für das Auslegen von Pheromonen-Plättchen, das Jagen von Beute, das Erfüllen von Aufgaben und das Füttern der Königin Punkte. Bei Spielende gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte sammeln konnte.

Spielvorbereitung

(4 Spieler)

Anmerkung: Bei einem Spiel mit 2 oder 3 Spielern werden die auf Seite 11 beschriebenen Varianten verwendet.

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- Die Ressourcen-Würfel, die Larven und die Spezial-Plättchen werden neben den Spielplan bereitgelegt.
- Das erste Jahr wird auf dem Winterfeld mit dem Jahresanzeiger markiert.
- Die Jahreszeit-Würfel werden gewürfelt und auf das jeweils farblich passende Feld der Jahreszeiten-Felder gelegt.
- Die Beute-Marker werden zufällig auf die entsprechenden Felder verteilt.
- Auf die Aufgabenfelder werden zufällig je zwei Aufgaben der Level 1, Level 2 und Level 3 gelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt: 1 Spielertableau sowie die Ameisen, Ammen, Tunnelausgänge, Würfel und Pheromone in seiner Farbe und legt diese neben seinem Spielertableau bereit.
- Jeder Spieler legt 3 Ammen in die Ammenkammer, 2 Arbeiter in die Arbeiterkammer und eine Larve in die Larvenkammer.
- Jeder Spieler legt einen seiner Tunnelausgänge auf eines der gekennzeichneten Startfelder. Dies ist sein Startausgang.
- Jeder Spieler legt seinen Punkte-Marker auf das Feld 10 der Punkteleiste. Der Ebenen-Marker wird auf das Feld 0 der der Ausbauebene der Ameisenkolonie gelegt.
- Jeder Spieler legt einen Würfel seiner Farbe auf das entsprechende Feld der Ereignisleiste auf seinem Spielertableau, welches durch den Jahreszeit-Würfel angezeigt wird.
- Die anderen Spielermaterialien werden neben dem Spielertableau bereitgelegt.
- Der kleinste Spieler erhält den Startspieler-Marker. Das Spiel kann beginnen.

Hinweis: Diese Regel nutzt aus Gründen der Lesbarkeit den Begriff Arbeiter statt Arbeiterinnen, auch wenn Arbeiterinnen eigentlich korrekt wäre.

Spielprinzipien

Eine Partie Myrmes erstreckt sich über 3 Jahre. Jedes Jahr ist in 4 Jahreszeiten unterteilt. Während der 3 ersten Jahreszeiten spielen die Spieler jeweils eine normale Spielrunde, der Winter ist jedoch eine besondere Jahreszeit, während der die eingelagerten Vorräte genutzt werden.

Jeder Spieler hat sein eigenes Spielertableau, welches seine Ameisenkolonie zeigt. Das Tableau ist in verschiedene Bereiche unterteilt:

- A) Ereignisleiste, welche das Ereignis der aktuellen Jahreszeit anzeigt
- B) Larvenkammer (und Brutanzeiger), in der sich die Larven befinden
- C) Ammenkammer (und Brutanzeiger), in der sich die Ammen befinden
- D) Soldatenkammer (und Brutanzeiger), wo sich die Soldaten aufhalten
- E) Arbeiterkammer (und Brutanzeiger), wo sich die Arbeiter aufhalten
- F) Atelier, in dem Ammen arbeiten, die nicht bei der Brut helfen
- G) Vorratskammer, in der die Ressourcen-Würfel gelagert werden

H) Ameisenkolonie, in 4 Ebenen unterteilt. Zu Beginn des Spiels ist nur die Ebene 0 (die oberste) zugänglich. Die linke Spalte der Ameisenkolonie sind Kammern, in denen die Arbeiter arbeiten können. Die rechte Spalte zeigt die Aktionsmöglichkeiten für die Arbeiter, die die Kolonie verlassen.



Die Spieler beginnen das Spiel mit 3 Ammen, 2 Arbeitern, 1 Larve und 1 Tunnelausgang, der den ersten Zugang zum Garten auf dem Spielplan darstellt.

Der Spielplan (siehe nächste Seite) ist in mehrere Bereiche aufgeteilt:

- A) Punkteleiste: Hier wird der Punktestand der Spieler während des Spiels angezeigt. Die Spieler erhalten Punkte, wenn sie Pheromone auslegen, Beute fangen, gegnerische Pheromone entfernen und Ziele der Aufgaben-Plättchen erfüllen.
- B) Jahres- und Jahreszeiten-Felder: Das Jahresfeld zeigt sowohl das aktuelle Jahr, wie auch die Vorräte, die im kommenden Winter benötigt werden. Die Jahreszeiten-Felder zeigen drei Felder in verschiedenen Farben, welche die Jahreszeiten darstellen. Zu Beginn des Jahres werden die Würfel gewürfelt. Die Ergebnisse zeigen die Ereignisse für das Jahr an.
- C) Garten: Arbeiter, die vom Spielertableau in den Garten gehen, verlassen die Ameisenkolonie über ihren Tunnelausgang. Sie können sich im Garten bewegen und Pheromone auslegen (bringt Ressourcen), leere Pheromone entfernen, Beute jagen (dazu werden Soldaten abgelegt) oder Spezial-Plättchen auslegen (nur mit höherem Ausbau der Ameisenkolonie möglich).
- D) Atelier: Hier können die Ammen, die der Spieler dort platziert hat, neue Tunnelausgänge graben, die Ameisenkolonie ausbauen, neue Ammen anwerben oder Aufgaben erfüllen.
- E) Aufgaben: Im Laufe des Spiels können 6 Aufgaben erfüllt werden, in dem bestimmte Dinge abgeworfen werden. Pro Level 1, 2 und 3 liegen zwei Aufgaben aus.



- A) Punkteleiste
- B) Jahreszeiten-Felder
- C) Garten
- D) Atelier
- E) Aufgaben-Auslage
- F) Startfelder für 2 / 4 Spieler
- G) Startfelder für 4 Spieler
- H) Startfelder für 3 Spieler
- I) Feld für Beute-Marker
- J) Anpassung der Punkte der Aufgaben je Spieleranzahl
- K) Beutetabelle
- L) Jahresfeld



Wichtig: Ein Spieler kann in seiner Runde jederzeit Larven abwerfen, um Nahrung zu erhalten. Für je 3 abgeworfene Larven erhält er 1 Nahrung, die er in seine Vorratskammer legt oder im Winter zur Versorgung abwirft (siehe weiter unten).

Eine normale Jahreszeit (Frühling, Sommer, Herbst) ist in 6 Phasen gegliedert:

- 1) Ereignis: Für jede Jahreszeit wird mit dem Würfel der jeweiligen Jahreszeit ein Ereignis bestimmt. In dieser Phase können die Spieler das Ereignis verändern, in dem sie Larven einsetzen. Die Ereignisse ermöglichen es den Spielern besondere Boni zu nutzen.
- 2) Brut: Hier setzen die Spieler ihre Ammen ein, um neue Ameisen auszubrüten: Larven (Veränderung des Ereignisses in Phase 1, Anwerben neuer Ammen in Phase 5 und Nahrungsersatz im Winter), Arbeiter (werden in Phase 3 eingesetzt) und Soldaten (zur Jagd von Beute, zum Betreten von gegnerischen Pheromonen und zum Bewachen von Nahrung im Winter). Ammen können auch ins Atelier geschickt werden.
- 3) Arbeiter: Jeder Spieler nutzt seine Arbeiter entweder in der Ameisenkolonie oder im Garten. Ein Arbeiter in der Ameisenkolonie bringt Ressourcen, die im Laufe der Runde genutzt werden können. Arbeiter im Garten (auf dem Spielplan) müssen nach ihrer Aktion abgeworfen werden. Ein Arbeiter hat drei Bewegungspunkte, die für die folgenden Aktionen eingesetzt werden können:
 - Beute finden, die durch das Abwerfen von Soldaten gejagt wird
 - Pheromone auslegen, welche mit Ressourcen-Würfeln belegt und später geerntet werden
 - Leere Pheromone entfernen, um Platz zu schaffen
 - Spezial-Plättchen auslegen, durch die z. B. eine Nahrung pro Runde generiert wird.
- 4) Ernte: Jeder Spieler nimmt eine Ressource seiner Wahl von jedem seiner Pheromone und legt diese in seine Vorratskammer.
- 5) Atelier: Jeder Spieler nutzt seine in Phase 2 in das Atelier platzierten Ammen. Diese Ammen können:
 - Neue Tunnelausgänge graben, um den Arbeitern weitere Ausgänge zu bieten.
 - Die Ameisenkolonie ausbauen, in dem sie Ressourcen abgeben,
 - Neue Ammen anwerben, um in Phase 2 mehr Optionen zu haben.
 - Vom Rat der Königinnen festgelegte Aufgaben erfüllen, um Siegpunkte zu sammeln.
- 6) Rundenende: Jeder Spieler kontrolliert seine Vorratskammer und der Startspieler-Marker wird weitergegeben.

Im Winter müssen die Spieler Nahrung abwerfen oder sie verlieren Punkte. Soldaten schützen Nahrung und helfen daher die Vorräte zu schonen.

Nach Ablauf von 3 Jahren gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten das Spiel.

Spielablauf

Das Spiel wird über drei Jahre gespielt. Jedes Jahr besteht aus 4 Jahreszeiten: Frühling, Sommer, Herbst und Winter. Die drei ersten Jahreszeiten sind normale Spielrunden. Die Letzte (Winter) ist eine Verwaltungsphase, in der die Spieler Nahrung zahlen müssen, um den Winter zu überstehen.

Spielrunde

Frühling, Sommer und Herbst sind normale Spielrunden. Die Spielrunde besteht aus 6 Phasen.

1) Ereignis

Diese Phase wird von allen Spielern gleichzeitig gespielt. Unter Einsatz ihrer Larven können die Spieler das zu Beginn des Jahres bestimmte Ereignis der Jahreszeit verändern. Für jede eingesetzte Larve kann der Ereignis-Würfel ein Feld nach rechts oder nach links verschoben werden. Ein Spieler kann beliebig viele Larven einsetzen. Nachdem die Spieler diese Phase für sich ausgeführt haben, gehen sie direkt in Phase 2 über ohne auf die anderen Spieler zu warten.



Hat ein Spieler das Ereignis SP+1 gewählt, erhält er jedes Mal 1 zusätzlichen Punkt, wenn er Siegpunkte während der laufenden Jahreszeit erhält (z.B. in dem er ein Pheromon auslegt, die Königin ernährt oder eine Aufgabe erfüllt).



Beispiel: Es ist Frühling. Das Ereignis ist „Soldat+1“ (der grüne Würfel zeigt eine 5). Blau möchte das Ergebnis verändern, um es durch „Arbeiter+1“ zu ersetzen. Dazu wirft er 2 Larven ab, um den Ereignis-Würfel zwei Felder nach rechts zu rücken.

2) Brut

Diese Phase wird von allen Spielern gleichzeitig gespielt. Jeder Spieler setzt seine Ammen ein:

- Sie können entweder auf einen der drei Brutanzeiger gelegt werden, um neue Ameisen zu schaffen,
- oder sie können in das Atelier eingesetzt werden, um sie in der Phase 5 (Atelier) einzusetzen.

Ein Spieler kann seine Ammen nach Belieben zwischen den Brutanzeigern und dem Atelier aufteilen. Er muss nicht alle seine Ammen einsetzen (auch wenn es empfehlenswert ist).

Brutanzeiger: Der Spieler kann seine Ammen einsetzen, um drei verschiedene Ameisenarten aufzuziehen.

• **Larven:** Der Spieler kann bis zu 3 Ammen auf diesem Anzeiger einsetzen. Für die erste Amme erhält er eine Larve. Für die zweite und dritte Amme erhält er jeweils 2 Larven.

• **Arbeiter:** Der Spieler kann hier bis zu 4 Ammen einsetzen. 2 Ammen sind nötig, um 1 Arbeiter auszubrüten und ggf. 2 weitere Ammen, um einen zweiten Arbeiter schlüpfen zu lassen.

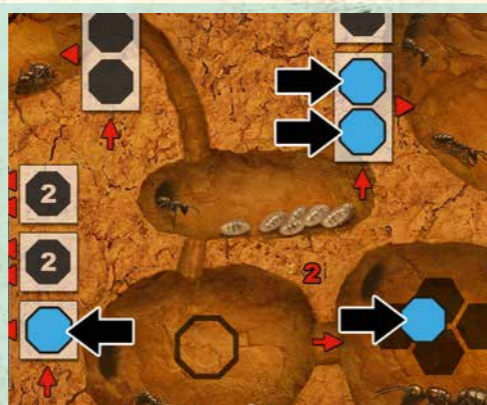
• **Soldaten:** Der Spieler kann hier bis zu 3 Ammen platzieren. Die ersten beiden Ammen lassen einen Soldaten schlüpfen. Die dritte Amme lässt einen weiteren Soldaten schlüpfen.



Hat ein Spieler das Ereignis „Larve+2 / Arbeiter+1 / Soldat +1“ gewählt, lässt er zusätzlich „2 Larven / 1 Arbeiter / 1 Soldaten“ schlüpfen, solange er seine Ammen eingesetzt hat, um mindestens eine dieser Ameisentypen auszubrüten. So muss z. B. eine Amme eingesetzt werden, um eine Larve schlüpfen zu lassen, damit der Spieler von dem Ereignis „Larve+2“ profitieren kann.

Sobald alle Spieler ihre Ammen auf den Brutanzeigern (und möglicherweise dem Atelier) verteilt haben, gehen sie zum Schlüpfen der Ameisen über. Die so geschaffenen Ameisen werden auf die entsprechenden Kammern auf den Spieltableaus platziert. Die Spieler gehen daraufhin zur Phase 3 über.

Anmerkung: Im Spiel wird zwischen Arbeitern und Soldaten kein Unterschied gemacht (es ist nicht nötig, da Soldaten nie auf dem Spielplan eingesetzt werden). Jeder Spieler verfügt über eine Reserve von 8 Soldaten/Arbeitern. Die Spieler können dieses Limit niemals überschreiten. Wenn ein Spieler 5 Soldaten und 3 Arbeiter hat, kann er vorerst keine weiteren Ameisen ausbrüten, bis er eine Ameise abgeworfen hat (siehe weiter unten).



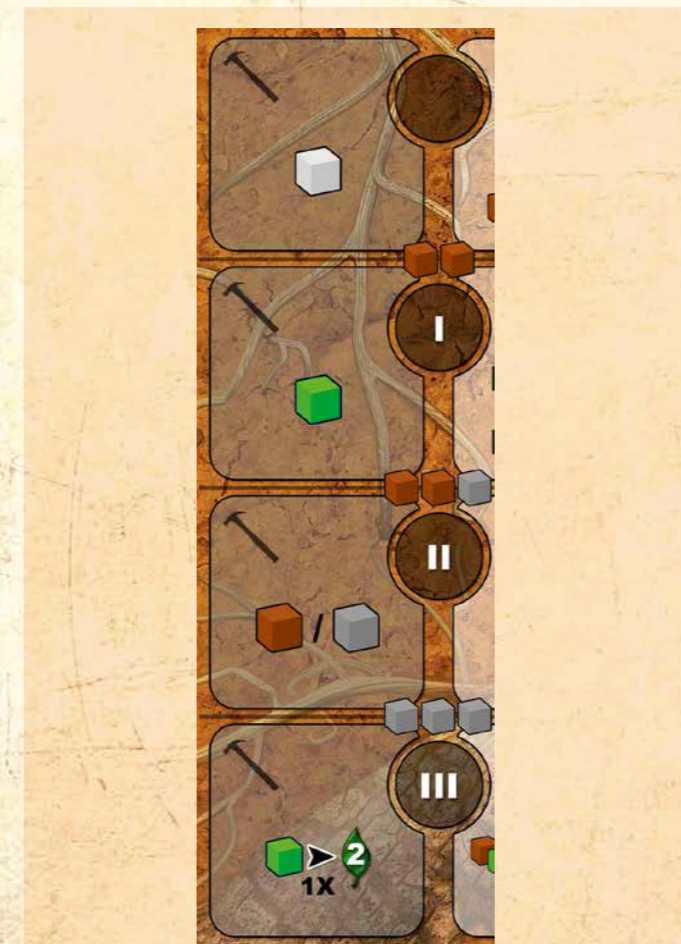
Beispiel (Fortsetzung): Blau verfügt über 4 Ammen. Er setzt eine auf das Atelier, zwei auf den Brutanzeiger der Arbeiter und eine auf den Brutanzeiger der Larven. Wenn alle Spieler ihre Ammen eingesetzt haben, schlüpfen die Ameisen. Blau erhält eine Larve, die er in die Larvenkammer legt, und zwei Arbeiter (eine aufgrund seiner Ammen und eine zusätzliche für das Ereignis „Arbeiter+1“), die er in die Arbeiterkammer platziert.

3) Arbeiter

Diese Phase wird im Uhrzeigersinn beginnend mit dem Startspieler ausgeführt. Nacheinander setzen die Spieler jeweils einen ihrer Arbeiter ein, um sie entweder in den Garten zuschicken oder in der Ameisenkolonie arbeiten zu lassen. Es darf nicht gepasst werden.

Anmerkung: Je nach Programmierung der Spieler in Phase 2 können die Spieler über eine unterschiedliche Anzahl von Arbeitern verfügen. In diesem Fall sind einige Spieler in dieser Phase ggf. öfter an der Reihe als andere.

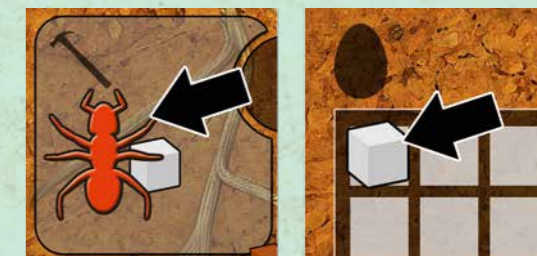
a) **Ameisenkolonie:** Der Spieler kann entscheiden, seinen Arbeiter in der Ameisenkolonie arbeiten zu lassen. Die Ameisenkolonie besteht aus 4 Ebenen. Zu Beginn des Spiels steht nur die oberste Ebene zur Verfügung (siehe weiter unten). Auf jeder Ebene kann nur ein Arbeiter eingesetzt werden. Der Spieler setzt einfach seinen Arbeiter auf das entsprechende Feld in der Ameisenkolonie und erhält den angezeigten Bonus. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Der eingesetzte Arbeiter bleibt auf dem Feld stehen. Auf dieses Feld kann in dieser Jahreszeit kein weiterer Arbeiter eingesetzt werden. Der eingesetzte Arbeiter kann in dieser Jahreszeit nicht wieder eingesetzt werden.



- **Ebene 0 (Brutkammer):** Der Spieler erhält eine Larve, die er sofort in die Larvenkammer legt.
- **Ebene 1 (Vorratskammer):** Der Spieler erhält eine Nahrung, die er sofort in seine Vorratskammer legt.
- **Ebene 2 (Steinbruch):** Der Spieler erhält wahlweise eine Erde oder einen Stein, die er sofort in seine Vorratskammer legt.
- **Ebene 3 (Königinnenkammer):** Der Spieler wirft eine Nahrung aus seinem Vorrat ab, um die Königin zu ernähren und erhält dafür 2 Siegpunkte.



Hat der Spieler das Ereignis „Ebene +1“ gewählt, kann er einen seiner Arbeiter in eine tiefere Ebene schicken. Verfügt er z. B. über eine Ameisenkolonie mit Ebene 0 (wie zu Beginn des Spiels), kann er einen Arbeiter in die Vorratskammer schicken (Ebene 1), wenn er das Ereignis „Ebene+1“ gewählt hat.

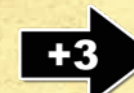


Beispiel: Rot setzt seinen ersten Arbeiter in der Ameisenkolonie ein. Er nimmt seinen Arbeiter und setzt ihn in die Larvenkammer (die einzige Ebene, zu der er Zugang hat). Er erhält eine Larve und legt diese in die Larvenkammer. Danach ist der nächste Spieler am Zug.

b) **Garten:** Der Spieler kann seinen Arbeiter in den Garten schicken. Dazu setzt er diesen auf einen Tunnelausgang auf dem Spielplan (bei Beginn des Spiels hat er nur einen Ausgang). Ein Arbeiter im Garten kehrt nie in die Ameisenkolonie zurück. Er wird vom Spielfeld entfernt, wenn er entweder ein Plättchen ausgelegt (Pheromon oder Spezial-Plättchen) oder er seine Bewegung beendet hat und der Spieler kein Plättchen auslegen möchte. Ein Arbeiter hat im Garten 3 Bewegungspunkte. Diese müssen nicht komplett genutzt werden. Mit diesen Bewegungspunkten kann die Umgebung erkundet werden und die folgenden Aktionen ausgeführt werden:

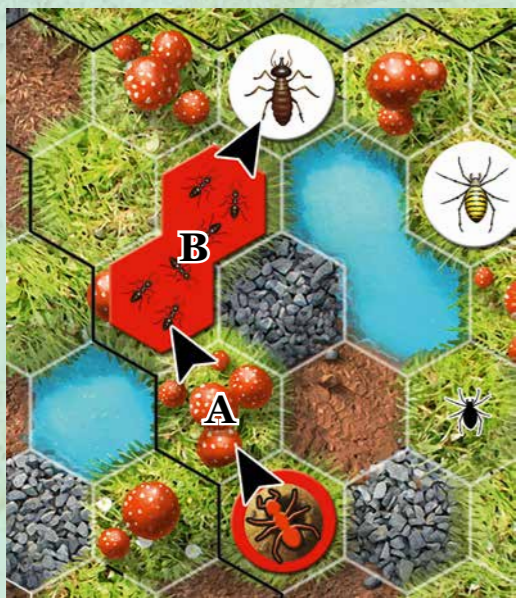
- Eine Beute jagen
- Ein Pheromon auslegen
- Ein Spezial-Plättchen auslegen
- Ein Pheromon entfernen

Bewegung: Ein leeres Feld (ohne Pheromone) oder ein Pheromon-Plättchen (zählt wie ein Feld) kann für 1 Bewegungspunkt betreten werden. Wasserfelder können nicht überquert werden. Beutefelder können nur betreten werden, wenn die Beute gefangen wird (siehe weiter unten).



Hat der Spieler das Ereignis „Bewegung +3“ gewählt, verfügt er über 6 Bewegungspunkte statt der üblichen 3.

Gegnerische Plättchen: Ein Arbeiter kann gegnerische Plättchen wie seine eigenen betreten. Dies kostet allerdings 1 Soldaten. Für jedes gegnerische Plättchen, welches der Arbeiter betritt muss der Spieler einen Soldaten abwerfen, den er aus seiner Soldatenkammer nimmt und zurück in seinen Vorrat legt.



Beispiel: Rot schickt einen Arbeiter in den Garten, in dem er ihn auf einen Tunnelausgang setzt. Für 1 Bewegungspunkt bewegt er sich auf das Feld A. Für einen zweiten Bewegungspunkt zieht er über sein Pheromon B. Mit seinem letzten Bewegungspunkt erreicht er das Feld mit der Beute.

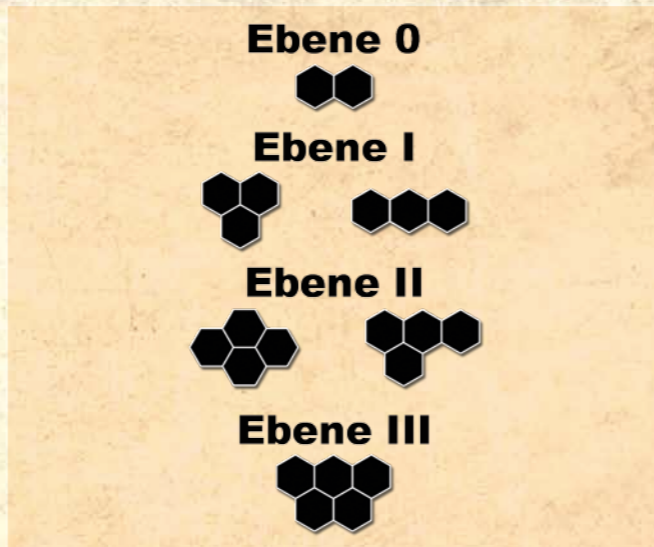
Beute jagen: Betritt ein Arbeiter ein Feld mit einem Beute-Marker, signalisiert er dies sofort an die Soldaten. Diese Beute muss sofort gejagt werden (es ist nicht erlaubt ein Feld mit Beute zu betreten, wenn der Spieler nicht über die nötige Anzahl Soldaten verfügt oder sie nicht fangen will). Um die Beute zu fangen, muss der Spieler eine von der Beute abhängige Anzahl an Soldaten abwerfen (siehe unten). Die abgeworfenen Soldaten kommen zurück in den Vorrat. Der Spieler nimmt sich den Beute-Marker, legt ihn neben sein Spielertableau und gewinnt abhängig von der gejagten Beute Punkte und Nahrung (die Nahrung legt er in seine Vorratskammer). Der Arbeiter kann seine Bewegung fortsetzen, wenn er noch Bewegungspunkte zur Verfügung hat.



- A) Marienkäfer:** 1 Soldaten abwerfen. 2 Nahrung als Belohnung.
- B) Termite:** 1 Soldaten abwerfen. 1 Nahrung und 2 Siegpunkte als Belohnung.
- C) Spinne:** 2 Soldaten abwerfen. 1 Nahrung und 4 Siegpunkte als Belohnung.

Beispiel (Fortsetzung): Rot wirft 1 Soldaten ab (aus der Soldatenkammer), um eine Termite zu jagen. Er legt den Beute-Marker neben sein Spielertableau. Der Arbeiter hat keine Bewegungspunkte mehr, kann aber noch ein Plättchen auslegen.

Ein Pheromon auslegen: Befindet sich der Arbeiter auf einem leeren Feld (ohne Beute-Marker und ohne Pheromon oder Spezial-Plättchen), darf der Spieler dort ein Pheromon aus seinem Vorrat auslegen. Die Größe des ausgelegten Pheromons hängt von der erreichten Ebene der Ameisenkolonie ab.



Der Spieler muss hierbei einige Legeregeln beachten:

- Eines der Pheromonfelder muss auf das Feld gelegt werden, auf dem sich der Arbeiter befindet.
- Das Pheromon darf kein anderes Plättchen und keinen anderen Marker (z. B. Beute-Marker) abdecken und darf nicht aus dem Spielfeld herausragen.
- Das Pheromon darf nicht auf ein Wasserfeld gelegt werden.



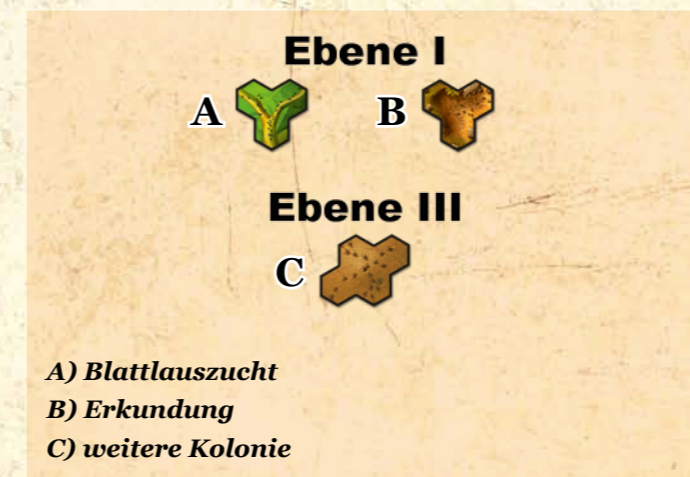
Beispiel (Fortsetzung): Rot (Ameisenkolonie auf Ebene I) möchte ein Pheromon mit 3 Feldern auslegen, um seine Aktion zu beenden. Er legt das Pheromon auf das Feld, auf dem sich sein Arbeiter befindet.

Abhängig von den abgedeckten Feldern, legt der Spieler nun die entsprechenden Ressourcen-Würfel (Nahrung, Erde, Steine) auf das Pheromon. Die Pilzfelder sind steril und erzeugen keine Ressourcen. Bringt das Pheromon Siegpunkte (alle Pheromone mit mehr als 2 Feldern), erhält der Spieler sofort die, auf dem Pheromon, angegebenen Punkte. Daraufhin wirft er seinen Arbeiter ab und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn setzt seinen Arbeiter ein.



Beispiel (Fortsetzung): Rot legt 1 Nahrung und 1 Erde auf das Pheromon und erhält 2 Siegpunkte. Anschließend wirft er seinen Arbeiter ab.

Ein Spezial-Plättchen auslegen: Befindet sich der Arbeiter auf einem leeren Feld (ohne Beute-Marker und ohne Pheromon oder Spezial-Plättchen), darf der Spieler dort ein Spezial-Plättchen auslegen. Die Art des Spezial-Plättchens, welches der Spieler auslegen darf, hängt von der erreichten Ebene seiner Ameisenkolonie ab:



Die Regeln für das Auslegen der Spezial-Plättchen sind die Gleichen wie für Pheromone. Zum Auslegen der Spezial-Plättchen müssen Ressourcen-Würfel abgeworfen werden.

- **Blattlauszucht:** 1 Stein
- **Erkundung:** 1 Nahrung
- **weitere Kolonie:** 1 Erde, 1 Stein und 1 Nahrung

Der Spieler legt einen seiner farbigen Würfel auf das Spezial-Plättchen, um anzuzeigen, dass dieses Plättchen ihm gehört. Dann erhält er die Punkte für das Auslegen des Plättchens und wirft seinen Arbeiter ab. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hat der Spieler das Ereignis „Ebene +1“ gewählt, kann er für diese Jahreszeit Pheromone, Fähigkeiten (Vorratskammer, siehe weiter unten) und Spezial-Plättchen der nächsten Ebene verwenden (hat er z.B. eine Kolonie der Ebene 0 kann er Pheromone mit Größe 3 oder eine „Erkundung“ auslegen).

Hat der Spieler das Ereignis „Feld +1“ gewählt, kann er Pheromone der nächsten Ebene einsetzen. Hat seine Ameisenkolonie die Ebene 3 erreicht, kann er so sein einziges Pheromon der Größe 6 auslegen. Dies ist nur mit „Feld +1“ möglich.

Ein Pheromon entfernen: Ein Arbeiter, der sich auf einem leeren Pheromon (ohne jeglichen Würfel) befindet, kann dieses entfernen. Um ein Pheromon zu entfernen, muss der Spieler eine Erde abwerfen. Daraufhin nimmt er das Pheromon vom Spielplan. Das so entfernte Pheromon darf für den Rest des Spiels nicht mehr benutzt werden. Der Spieler verliert die auf seinem Pheromon angegebenen Siegpunkte dabei nicht.

Gegnerische Pheromone: Die leeren Pheromone der anderen Spieler können auch entfernt werden (auch hier muss der Arbeiter auf dem zu entfernenden Pheromon verweilen). Die Kosten sind die gleichen (1 Erde). Für das Entfernen eines gegnerischen Pheromons erhält der Spieler, die darauf angegebenen, Siegpunkte. Der Spieler, dessen Phero-

mon entfernt wird, verliert keine Siegpunkte.

Nach dem Entfernen des Pheromons kann der Arbeiter seine Bewegung fortsetzen.

4) Ernte

Nachdem die Spieler alle ihre Arbeiter genutzt haben, beginnt die Erntephase. Die Erntephase wird von allen Spielern gleichzeitig gespielt. Von **jedem** seiner Pheromone im Garten, das noch nicht geleert ist, erntet sein Besitzer eine Ressource seiner Wahl. Diese Aktion muss ausgeführt werden. Die geernteten Ressourcen werden in die Vorratskammer des Spielers gelegt. Außerdem:

- erhält der Besitzer einer **Blattzucht** eine **Nahrung**.
- erhält der Besitzer einer **Erkundung** einen **Stein** oder eine **Erde**.
- erhält der Besitzer einer **weiteren Kolonie** **2 Siegpunkte**.

Ernte +3: Hat der Spieler das Ereignis Ernte +3 gewählt kann er nach seiner normalen Ernte bis zu 3 zusätzliche Ressourcen seiner Wahl von seinen Pheromonen nehmen. Diese Ressourcen werden in seine Vorratskammer gelegt. Diese Aktion ist optional.

5) Atelier

Nachdem alle Spieler ihre Ernte beendet haben, beginnt die Atelier-Phase. Diese Phase wird Uhrzeigersinn beginnend mit dem Startspieler ausgeführt und betrifft nur die Spieler die in Phase 2 eine oder mehrere Ammen im Atelier eingesetzt haben. Diese Spieler nehmen ihre Ammen aus dem Atelier und stellen sie auf die Atelierfelder auf dem Spielplan. Ein Spieler kann auf jedes Atelierfeld jeweils nur eine Amme stellen. Er kann also jede der 4 Aktionen nur einmal pro Runde ausführen. Wenn ein Spieler mehrere Ammen auf das Atelier gestellt hat, kann er die Reihenfolge, in der er die Aktionen ausführt, frei wählen. Das Atelier hat 4 Felder:

Tunnelausgang: Ein Spieler mit einer Amme auf diesem Atelierfeld kann einen neuen Tunnelausgang für seine Ameisenkolonie in den Garten legen und erhält eine Erde, die er in seine Vorrats-

kammer legt. Der neue Tunnelausgang (einer der 4 Tunnelausgänge in der Spielerfarbe) muss im Garten auf ein leeres Feld neben eines der Spielelemente des Spielers gelegt werden (Pheromon, Tunnelausgang, Spezial-Plättchen). Dieser neue Tunnelausgang bietet eine weitere Öffnung, durch die die Arbeiter in den folgenden Runden die Ameisenkolonie verlassen können.

Anmerkung: Während des Spiels kann ein Spieler außer dem Startausgang höchstens 3 weitere Tunnelausgänge auslegen.

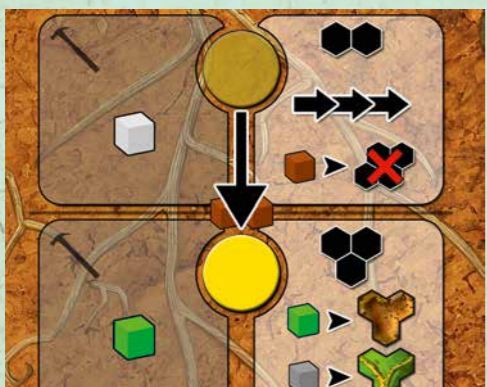


Beispiel: Rot legt einen neuen Tunnelausgang aus. Er legt ihn auf ein Feld neben eines seiner Pheromone. Außerdem erhält er eine Erde, die er in seine Vorratskammer legt.

Ausbau der Ameisenkolonie: Ein Spieler, der eine Amme auf dieses Atelierfeld gesetzt hat, kann seine Ameisenkolonie ausbauen. Hierfür muss er Steine und / oder Erde zahlen:

- Ebene 0 zu Ebene 1: 2 Erde
- Ebene 1 zu Ebene 2: 2 Erde und 1 Steine
- Ebene 2 zu Ebene 3: 3 Steine

Der Spieler bewegt seinen Ebenen-Marker auf die neu erreichte Ebene seiner Ameisenkolonie. Es darf keine Ebene übersprungen werden (z.B. direkt von Ebene 0 auf Ebene 2) und es können nicht mehrere Ebenen auf einmal gegraben werden (auch wenn der Spieler die dafür nötigen Ressourcen hat).



Beispiel: Gelb baut seine Ameisenkolonie aus. Er legt zwei Erde aus seiner Vorratskammer ab und bewegt seinen Ebenen-Marker von Ebene 0 auf Ebene 1.

Neue Amme: Ein Spieler, der eine Amme auf dieses Atelierfeld gestellt hat, erhält eine neue Amme. Hierfür wirft er 2 Nahrung und 2 Larven ab und nimmt eine neue Amme aus seinem Vorrat, die er auf die Ammenkammer seines Spielertableaus legt. Die neue Amme ist ab der nächsten Runde einsetzbar. Ein Spieler darf nicht mehr als 1 Amme pro

Runde anwerben, auch wenn er über die notwendigen Ressourcen verfügt.

Aufgabe: Ein Spieler, der eine Amme auf dieses Atelierfeld gestellt hat, darf eine Aufgabe erfüllen. Die Aufgaben sind in 3 Schwierigkeitsstufen aufgeteilt (2 für jedes Level). Die erste Aufgabe eines Spielers muss immer eine Aufgabe des 1. Levels sein. Daraufhin darf er eine Aufgabe des 2. Levels (oder niedriger) erfüllen, und wenn er diese Aufgabe erfüllt hat, darf er eine Aufgabe des 3. Levels (oder niedriger) erfüllen. Während des Spiels darf ein Spieler jede Aufgabe nur einmal erfüllen. Zum Erfüllen der meisten Aufgaben müssen bestimmte Spielelemente abgeworfen werden (siehe die ausführliche Aufgabenbeschreibung auf der letzten Seite). Ein Spieler der eine Aufgabe erfüllt, stellt seine Amme auf das erste freie Feld neben dieser Aufgabe und erhält sofort die auf dem Feld angegebenen Siegpunkte (6 Punkte für eine Aufgabe des 1. Levels, 9 Punkte für eine Aufgabe des 2. Levels und 12 Punkte für eine Aufgabe des 3. Levels). Außerdem erhalten andere Spieler, welche die gleiche Aufgabe in vorangegangenen Runden erfüllt haben, 3 Punkte (dies gilt nicht, wenn sie die Aufgabe in der gleichen Atelierphase erfüllt haben).



Beispiel: Blau erfüllt die Aufgabe „2 Beuten“. Er wirft 2 Beute-Marker ab, stellt seine Amme auf das erste freie Feld und erhält 6 Siegpunkte. Da Rot diese Aufgabe bereits in einer vorangegangenen Runde erfüllt hat, erhält Rot 3 Siegpunkte.

6) Ende der Spielrunde

Diese Phase wird von allen Spielern gleichzeitig gespielt.

- Die Spieler werfen die möglicherweise in Phase 1 (Ereignis) eingesetzten Larven ab.
- Sie werfen überzählige Ressourcen in der Vorratskammer ab und legen sie zurück in den Vorrat: Eine Ameisenkolonie der Ebene 0 oder 1 kann bis zu 4 beliebige Ressourcen in der Vorratskammer lagern. Eine Ameisenkolonie der Ebene 2 oder 3 kann bis zu 6 beliebige Ressourcen lagern.
- Die Spieler nehmen Arbeiter, die in der Ameisenkolonie eingesetzt wurden, und legen sie zurück in die Arbeiterkammer.
- Sie nehmen die Ammen und legen sie in ihre Ammenkammer. Ammen, die zum Erfüllen von Aufgaben eingesetzt wurden, bleiben jedoch bei den Aufgaben stehen.
- Der Würfel der zu Ende gehenden Jahreszeit wird vom Spielplan genommen.
- Der Startspieler-Marker wird an den Spieler links vom aktuellen Startspieler weitergegeben.
- Wenn gerade Frühling oder Sommer vorüber sind, wird das neue Ereignis auf der Ereignisleiste eingestellt. Wenn gerade der Herbst beendet wurde, wird nun eine Winterphase ausgeführt.

7) Winter

Im Winter muss jeder Spieler Nahrung aus seiner Vorratskammer abgeben:

- Im ersten Jahr muss jeder Spieler 4 Nahrung abwerfen.
- Im zweiten Jahr muss jeder Spieler 5 Nahrung abwerfen.
- Im letzten Jahr muss jeder Spieler 6 Nahrung abwerfen.

Verfügt ein Spieler nicht über genügend Nahrung, verliert er 3 Siegpunkte für jede fehlende Nahrung.

Soldaten: Für jeden Soldaten im Besitz des Spielers, verringert sich die Anzahl der abzugebenden Nahrung um 1. Soldaten werden nicht abgeworfen.



Beispiel: Es ist Winter im zweiten Jahr. Die Spieler müssen fünf Nahrung abgeben. Gelb hat zwei Soldaten und muss somit nur drei Nahrung abwerfen.

Jahresende

Nach dem Winter ist das Jahr beendet und ein neues Jahr beginnt. Die Jahreszeit-Würfel werden erneut geworfen und die Spieler stellen ihren Ereignis-Würfel auf das Feld, das dem Ergebnis des Frühlings-Würfels entspricht. Eine neue Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet nach dem Winter des dritten Jahres. Sieger ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei einem Gleichstand teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

Danksagungen

Ich möchte mich bei folgenden Personen bedanken, ohne die es Myrmes nicht geben würde: Céline, Carolle und Michaël, Mathieu, Vincent G. und Patrice.

Bei denen mit deren Hilfe Myrmes einen Verleger gefunden hat: Céline, Cyril, Vincent G., Karine und Stéphane. Und schließlich bei denen mit deren Hilfe das Spiel geworden ist was es ist: Céline, Cyril, Thomas, Arnaud, Vincent G., David, Davy, Etienne, Guillaume, Jérôme, Olivier, Stéphane, Suzel, Vincent C., Dncan, Marc sowie Manon und Léo.

Ganz besonders möchte ich mich beim Verein Les Ludochons bedanken sowie bei allen Spielern von Annecy, Lyon, Montpellier und Valmeinierdie die an den Testspielen teilgenommen haben.

2, 3 oder 4 Spieler

Unabhängig von der Spielerzahl bleiben die Regeln bis auf zwei Ausnahmen unverändert:

- Das Spielfeld und die zu Beginn ausgelegten Tunnelausgänge werden an die Spielerzahl angepasst (siehe Startpositionen auf Seite 5).

Bei 3 Spielern werden die grauen Felder nicht verwendet:



Bei 2 Spielern werden die grauen Felder nicht verwendet:

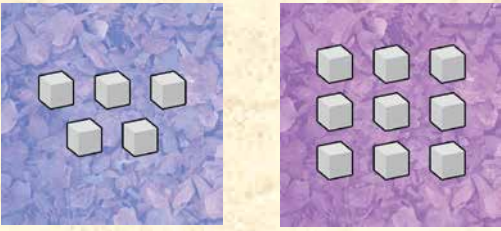


- Die Punkte, die beim Erfüllen einer Aufgabe, an andere Spieler vergeben werden, welche die gleiche Aufgabe bereits erfüllt haben, hängen von der Spielerzahl ab: 3 Punkte bei 4 Spielern, 4 Punkte bei 3 Spielern und 5 Punkte bei 2 Spielern (siehe Tabelle auf dem Spielplan auf Seite 5).

Aufgaben



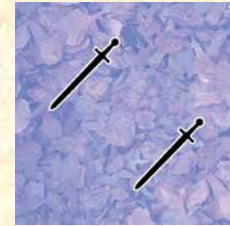
Aufgaben „Ressourcen“: Zum Erfüllen dieser Aufgaben muss der Spieler jeweils die entsprechende Anzahl von Ressourcen abwerfen: links 3 Nahrung, in der Mitte eine beliebige Mischung aus 6 Steinen und / oder Erde, rechts 3 Steine. Die Würfel kommen zurück in den Vorrat.



Aufgaben „Larven“: Zum Erfüllen dieser Aufgaben muss der Spieler Larven aus seiner Larvenkammer abwerfen (links 5 und rechts 9). Die abgeworfenen Würfel werden in den Vorrat zurückgelegt.



Aufgaben „Beute“: Zum Erfüllen dieser Aufgaben muss der Spieler jeweils die entsprechende Anzahl von zuvor gefangenen Beute-Markern abwerfen, die er neben seinem Spielertableau gesammelt hat: links 2, in der Mitte 3, rechts 4. Die abgeworfenen Marker werden zurück in die Schachtel gelegt und können somit nicht für zwei verschiedene Beute-Aufgaben eingesetzt werden.



Aufgabe „Soldaten“: Zum Erfüllen dieser Aufgabe muss der Spieler 2 Soldaten aus seiner Soldatenkammer abwerfen. Die abgeworfenen Soldaten werden in den eigenen Vorrat zurückgelegt.



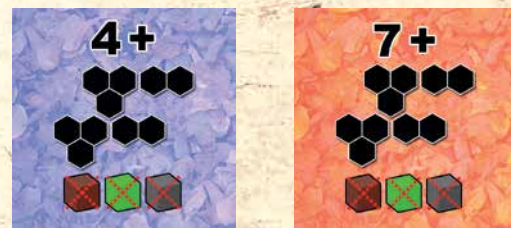
Aufgaben „Spezial-Plättchen“: Zum Erfüllen dieser Aufgaben muss der Spieler 2 (links) oder 3 (rechts) beliebige Spezial-Plättchen ausliegen haben (auch zwei oder drei Mal das Gleiche). Um die linke Aufgabe zu erfüllen, entfernt der Spieler seinen Würfel von einem seiner Plättchen. Das Plättchen bleibt auf dem Spielplan, ist aber jetzt nicht mehr für ihn einsetzbar. Um die rechte Aufgabe zu erfüllen, entfernt der Spieler seine Würfel von 2 Plättchen seiner Wahl. Diese Plättchen bleiben auf dem Spielplan, sind aber jetzt nicht mehr für ihn einsetzbar.



Aufgaben „Ammen“: Zum Erfüllen der linken Aufgabe muss der Spieler 6 Ammen im Spiel haben (einschließlich der für Aufgaben eingesetzten Ammen) und 1 davon abwerfen, die nicht zum Anzeigen eines Aufgaben-Erfolgs dient. Zum Erfüllen der rechten Aufgabe muss der Spieler 8 Ammen im Spiel haben (einschließlich der für Aufgaben eingesetzten Ammen) und 2 davon abwerfen, die nicht zum Anzeigen eines Aufgaben-Erfolgs dienen. Abgeworfene Ammen werden zurück in den eigenen Vorrat gelegt.



Aufgaben „Ausbau der Ameisenkolonie“: Zum Erfüllen dieser Aufgaben muss der Spieler eine bestimmte Ebene der Ameisenkolonie erreicht haben und den Ebenen-Marker um die entsprechende Anzahl der Pfeile zurücksetzen. Um die linke Aufgabe zu erfüllen, muss der Ebenen-Marker mindestens auf Ebene II stehen und zum Erfüllen um 1 Ebene zurückgesetzt werden. Um die rechte Aufgabe zu erfüllen, muss der Ebenen-Marker auf Ebene III stehen und zum Erfüllen um 2 Ebenen zurückgesetzt werden. Die neue Ebene ist sofort aktiv (z.B. was die Vorratskammer betrifft).



Aufgaben „Pheromone“: Zum Erfüllen der linken Aufgabe muss der Spieler 4 sich berührende Pheromone ausliegen haben (Spezial-Plättchen und Tunnelausgänge zählen nicht) und sofort alle auf diesen 4 Pheromonen liegenden Ressourcen abwerfen (sie kommen zurück in den Vorrat). Zum Erfüllen der rechten Aufgabe muss der Spieler 7 sich berührende Pheromone ausliegen haben (Spezial-Plättchen und Tunnelausgänge zählen nicht) und sofort alle auf diesen 7 Pheromonen liegenden Ressourcen abwerfen (sie kommen zurück in den Vorrat). Es kommt dabei nicht darauf an, ob noch Ressourcen auf den Pheromonen liegen. Der Spieler kann also 4 Pheromone ohne Ressourcen für diese Aufgabe wählen (es reicht, wenn sie sich berühren).