

3 Nutrici in camera di incubazione 2 Operaie nella camera delle operaie 1 Larva nella camera delle larve

IL GIOCO SI SVILUPPA IN 3 ANNI (3 INVERNI)

1 4 | 2 5 | 3 6

TURNO DI GIOCO / STAGIONE

1. EVENTO

POSIZIONARE IL CUBO EVENTO IN BASE AL DADO STAGIONE. I GIOCATORI POSSONO MODIFICARE QUESTA TRACCIA SPENDENDO UNA LARVA PER SPAZIO.

2. NASCITE

ASSEGNARE NUTRICI A:

A. INDICATORI NASCITE	Larve : 1  > 1  2  > 3  3  > 5
B. OPIFICIO	Soldati : 2  > 1  3  > 2  4  > 2
	Operaie : 2  > 1  4  > 2

3. OPERAIE

ASSEGNARE LE OPERAIE IN ORDINE DI TURNO A:  
**A. FORMICAIO:** LE OPERAIE VENGONO RECUPERATE A FINE TURNO  
**B. USCITA:** LE OPERAIE VENGONO SCARTATE A FINE TURNO

4 POSSIBILI AZIONI (3 PT MOVIMENTO/🐜) ✖️🐜 PER MUOVERE SU UN FEROMONE AVVERSARIO

1 **CACCIARE PRED** ✖️🐜? > ?  
 SCARTARE SOLDATI IN BASE ALLA PRED. SI PUO' CONTINUARE IL MOVIMENTO.

2 **RIMUOVERE FEROMONI**  
 SCARTARE 1 TERRA.  
**SE SI SCARTA FEROMONE AVVERSARIO FARE PV FEROMONE.**

3 **COLLOCARE FEROMONE**  
 SU DI UNO SPAZIO VUOTO E FARE PV.  
 Lv. 0 Lv. 1 Lv. 2 Lv. 3 SPC

4 **COLLOCARE TESSERA SPECIALE**  
 al raccolto al raccolto  
 Necessario: Livello 1 Livello 3  
**PER QUESTE AZIONI SCARTARE L'OPERAIA**

4. RACCOLTO



- 1 RISORSA RIMASTA X FEROMONE
  - RISORSE O PV PER TESSERE SPECIALI
- METTERE IN DEPOSITO —————

5. OPIFICIO

UNA NUTRICE PER SPAZIO OGNI GIOCATORE.

ASSEGNARE LE NUTRICI ALL'OPIFICIO:

1 **POSIZIONARE TUNNEL**  
 IN UNO SPAZIO VUOTO E ADIACENTE. +   
**MAX 4 TUNNEL X GIOCATORE**

2 **NUOVA NUTRICE**  
  
 PRENDERE UNA NUOVA NUTRICE DALLA RISERVA

3 **LIVELLO FORMICAIO**  
 Lv. 0 > 1 Lv. 1 > 2 Lv. 2 > 3  
  
**UN SOLO LIVELLO X ROUND SENZA SALTARE LIVELLI**

4 **COMPLETARE OBIETTIVO**  
 Lv. 1 > 6 VP  
 Lv. 2 > 9 VP  
 Lv. 2 > 12 VP  
**BONUS VP! 4/3/2 P 3/4/5 VP**  
**MAX 1 OBIETTIVO X ROUND**

6. FINE TURNO

- RIPRENDERE NUTRICI
- RIPRENDERE OPERAIE NEL FORMICAIO
- SCARTARE CUBI IN ECCESSO IN DEPOSITO



7. INVERNO

SCONTO

1	4	/
2	5	/
3	6	/

EVENTI

Livello +1: operaie, immagazzinamento, feromoni.	+3 movimenti in mappa.	Possibile utilizzare feromone di livello superiore.
+1 pv quando si fanno punti questo round.	+1 soldato quando nascono soldati.	+1 operaia quando nascono operaie.
+2 larve quando nascono larve.	Dopo il normale raccolto, il giocatore può raccogliere fino a 3 risorse aggiuntive dai suoi feromoni.	

3 Nutrici in camera di incubazione 2 Operaie nella camera delle operaie 1 Larva nella camera delle larve

IL GIOCO SI SVILUPPA IN 3 ANNI (3 INVERNI)

1 4 | 2 5 | 3 6

TURNO DI GIOCO / STAGIONE

1. EVENTO

POSIZIONARE IL CUBO EVENTO IN BASE AL DADO STAGIONE. I GIOCATORI POSSONO MODIFICARE QUESTA TRACCIA SPENDENDO UNA LARVA PER SPAZIO.

2. NASCITE

ASSEGNARE NUTRICI A:

A. INDICATORI NASCITE	Larve : 1  > 1  2  > 3  3  > 5
B. OPIFICIO	Soldati : 2  > 1  3  > 2  4  > 2
	Operaie : 2  > 1  4  > 2

3. OPERAIE

ASSEGNARE LE OPERAIE IN ORDINE DI TURNO A:  
**A. FORMICAIO:** LE OPERAIE VENGONO RECUPERATE A FINE TURNO  
**B. USCITA:** LE OPERAIE VENGONO SCARTATE A FINE TURNO

4 POSSIBILI AZIONI (3 PT MOVIMENTO/🐜) ✖️🐜 PER MUOVERE SU UN FEROMONE AVVERSARIO

1 **CACCIARE PRED** ✖️🐜? > ?  
 SCARTARE SOLDATI IN BASE ALLA PRED. SI PUO' CONTINUARE IL MOVIMENTO.

2 **RIMUOVERE FEROMONI**  
 SCARTARE 1 TERRA.  
**SE SI SCARTA FEROMONE AVVERSARIO FARE PV FEROMONE.**

3 **COLLOCARE FEROMONE**  
 SU DI UNO SPAZIO VUOTO E FARE PV.  
 Lv. 0 Lv. 1 Lv. 2 Lv. 3 SPC

4 **COLLOCARE TESSERA SPECIALE**  
 al raccolto al raccolto  
 Necessario: Livello 1 Livello 3  
**PER QUESTE AZIONI SCARTARE L'OPERAIA**

4. RACCOLTO



- 1 RISORSA RIMASTA X FEROMONE
  - RISORSE O PV PER TESSERE SPECIALI
- METTERE IN DEPOSITO —————

5. OPIFICIO

UNA NUTRICE PER SPAZIO OGNI GIOCATORE.

ASSEGNARE LE NUTRICI ALL'OPIFICIO:

1 **POSIZIONARE TUNNEL**  
 IN UNO SPAZIO VUOTO E ADIACENTE. +   
**MAX 4 TUNNEL X GIOCATORE**

2 **NUOVA NUTRICE**  
  
 PRENDERE UNA NUOVA NUTRICE DALLA RISERVA

3 **LIVELLO FORMICAIO**  
 Lv. 0 > 1 Lv. 1 > 2 Lv. 2 > 3  
  
**UN SOLO LIVELLO X ROUND SENZA SALTARE LIVELLI**

4 **COMPLETARE OBIETTIVO**  
 Lv. 1 > 6 VP  
 Lv. 2 > 9 VP  
 Lv. 2 > 12 VP  
**BONUS VP! 4/3/2 P 3/4/5 VP**  
**MAX 1 OBIETTIVO X ROUND**

6. FINE TURNO

- RIPRENDERE NUTRICI
- RIPRENDERE OPERAIE NEL FORMICAIO
- SCARTARE CUBI IN ECCESSO IN DEPOSITO



7. INVERNO

SCONTO

1	4	/
2	5	/
3	6	/

EVENTI

Livello +1: operaie, immagazzinamento, feromoni.	+3 movimenti in mappa.	Possibile utilizzare feromone di livello superiore.
+1 pv quando si fanno punti questo round.	+1 soldato quando nascono soldati.	+1 operaia quando nascono operaie.
+2 larve quando nascono larve.	Dopo il normale raccolto, il giocatore può raccogliere fino a 3 risorse aggiuntive dai suoi feromoni.	