Antics!

Překladatel se omlouvá, že nemohl přeložit slovní hříčky, jejichž podstatou byl anglický výraz „ant“ (mravenec), který je zároveň příponou některých anglických přídavných jmen.

Hra

Každý hráč ovládá mravenčí kolonii. Kořist a listí leží nablízku, jen kdyby ti ostatní mravenci nebrali to, co je po právu vaše. Hráči se snaží, aby jejich mravenci přinášeli do mraveniště kořist a listí. Jen ta nejlepší kolonie přežije a vítěz bude prohlášen za Mravenčí královnu.

A. Obsah

1 herní deska a 1 sáček
(potřebujete-li obrázek, abyste je poznali, pak je nemáte)

18 kořistí (3 od každého druhu)

3 žetony mravenečníků (oboustranné)

48 dřevěných mravenců (dále jen „mravenci“)

12 akčních figurek (3 v každé barvě)

6 žetonů „kořist došla“

4 velemravenci (1 pro každého hráče)

4 základny pro mraveniště hráčů

60 dílků mraveniště (včetně 4 počátečních)

1 žeton pedanta

3 nápovědy pro hráče

12 listů (6 hnědých, 6 zelených – od každého 1 navíc)

1 přehled mravenečníků

B. Příprava hry („Vemte ten stůl, co jsme na něm hráli Snow Tails...“)

- Položte hrací desku doprostřed stolu. Nemusíte to nijak odměřovat, bude stačit, když prostředek odhadnete. Nechte jen kousek volného místa... ano, přesně tam.
- Vytáhněte čtyři počáteční dílky mraveniště (tyto dílky mají světlejší barvu než ostatní) a vložte všechny ostatní dílky mraveniště do sáčku.
- Každý hráč si vezme následující (hrají-li 3 hráči, vraťte herní komponenty pro čtvrtého hráče zpátky do krabice):
  - základnu mraveniště,
  - počáteční dílek mraveniště, který bude tvořit hráčovu počáteční zásobu dílků (tyto dílky mají světlejší barvu než ostatní a jsou na nich akce „výzvědy“ a „líhnutí“),
  - všechny mravence, akční figurky a velemravence ve své barvě (mravenci tvoří hráčovu zásobu mravenců),
  - hrají-li 4 hráči, tři nejhorší z nich si vezmou kartu nápovědy pro hráče, zatímco čtvrtý bude nadávat, jak jsou ti výrobci her lakomí.

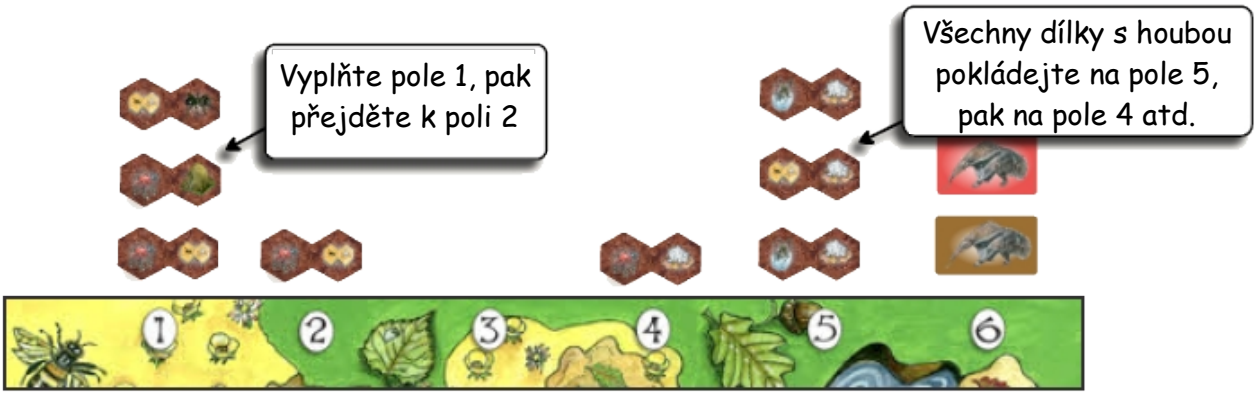
- Položte 6 žetonů „kořist došla“ do řady vedle hrací desky.
- Položte kořist na příslušná místa na hrací desce (jsou vyznačena stejným obrázkem). Hrají-li 4 hráči, položte od každého druhu kořisti **3** žetony. Hrají-li 3 hráči, položte od každého druhu **2** žetony (zbývající žetony vraťte do krabice).
- Položte na desku 5 listů od každého druhu. Příslušná místa jsou vyznačena jejich obrázkem.
- Každý hráč položí jednoho svého mravence na velké mraveniště na desce.
- Nyní můžete připravit výzvědná pole.

Příprava výzvědných polí (viz příklad na další stránce)

Šest „výzvědných polí“ má šířku 3 dílky každé a nachází se nad horním okrajem hrací desky.

- Náhodně vyberte 3 mravenečníky (jejich žetony jsou oboustranné) a položte je na pole 6.
- Vytahujte dílky mraveniště po jednom ze sáčku.
- Na každé pole patří tři dílky.
- Dílky se pokládají nad číslo výzvědného pole. Obvykle se umisťují na pole s nejnižším číslem, které je volné (1, pak 2, pak 3 atd.).
- **Ale:** Je-li vytažen dílek s houbou, položte jej na nejvyšší volné pole (5, pak 4 atd.).
- Až budou výzvědná pole připravena, položte nalevo od dílků přehled mravenečníků (pro 3 nebo 4 hráče).

Vytvořte výzvědná pole vytahováním dílků po jednom



C. Průběh hry

Hráč, který dnes zvedal nejtěžší předmět (žaludek se nepočítá), začíná a vykoná první tah. Pak hra pokračuje po směru hodinových ručiček. V prvním kole začínající hráč vykoná 1 akci a druhý hráč vykoná 2 akce. **Od této chvíle každý hráč ve svém tahu vykonává 3 akce.**

Hráč ve svém tahu provádí akce za sebou, jednu po druhé. Položí svou akční figurku na své mraveniště na akční políčko, které si přeje využít. Pak příslušnou akci vykoná. To se opakuje, až hráč provede všechny tři své akce (nezapomeňte na výjimku u prvních dvou hráčů v prvním kole). Po provedení třetí akce hráč své tři akční figurky odloží stranou, připravené pro další tah.

Hráč smí ve svém tahu využít každé akční políčko jen jednou (nesmí položit dvě akční figurky na totéž políčko). Může však provést stejnou akci dvakrát (nebo dokonce třikrát), jestliže má dostatek akčních políček s touto akcí, na které může položit své figurky. Hráč může vynechat akci, jestliže nechce umístit akční figurku (nebo vyhrát hru).

Akce, když se vaše mraveniště zvětšuje

S tím, jak bude vaše mraveniště růst do výšky, budete moci používat akce, které budou silnější. Můžete používat i akční políčka na dílcích, které jste postavili dříve v tomtéž tahu. Čím výše v mraveništi se akce nachází, tím je tato akce silnější. Akce v nejnižším patře je akce 1. úrovně, akce ve druhém patře je akce 2. úrovně a tak dále. Jejich efekty jsou popsány v části „Akce“.

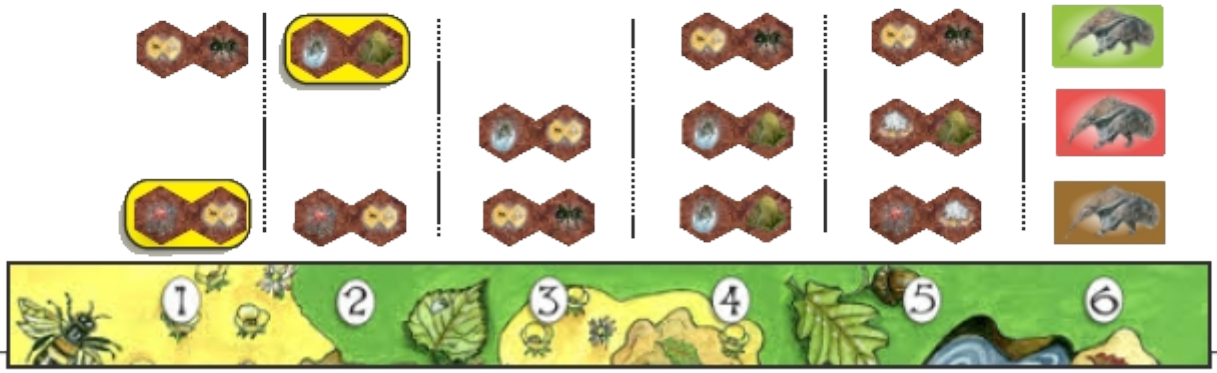
D. Akce (zadržte dech...)

(i) Výzvědy (braní dílků):

Zvědové cestují široko daleko, aby sehnali materiál pro své mraveniště.

- Hráč si vezme stanovený počet dílků z výzvědných polí, v závislosti na úrovni provedené akce. Dílky, které si vzal, si položí vedle svého mraveniště jako svou zásobu.
- Provádí-li hráč akci 1. úrovně, vezme si 1 dílek z pole 1. Provádí-li akci 2. úrovně, vezme si jeden dílek z pole 1 a jeden dílek z pole 2, atd.
- Hráč si musí vzít všechny dílky, které si může vzít (nemůže si sám snížit úroveň prováděné akce).
- Mravenečníci omezují výběr dílků, když se pohybují po polích (pohyb mravenečníků bude vysvětlen dále). Jsou-li všichni mravenečníci na jednom poli, hráč si z toho pole nebere žádný dílek.
- Hráči mohou na konci jeho tahu zbýt nejvýše 3 nepostavené dílky.

Daniel provádí akci „výzvědy" 3. úrovně. Vezme si jeden dílek z pole 1, jeden z pole 2 a jeden z pole 3. Dílky, které si vzal, jsou vyznačeny žlutě.



Danielovi stále zbývá jedna akce a má volnou akci „výzvědy" 2. úrovně, kterou provede. Jeho výběr je nyní omezen, neboť si již v tomto tahu bral dílky. Dílky, které si vezme, jsou vyznačeny žlutě.

(ii) Stavba (pokládání dílků na mraveniště):

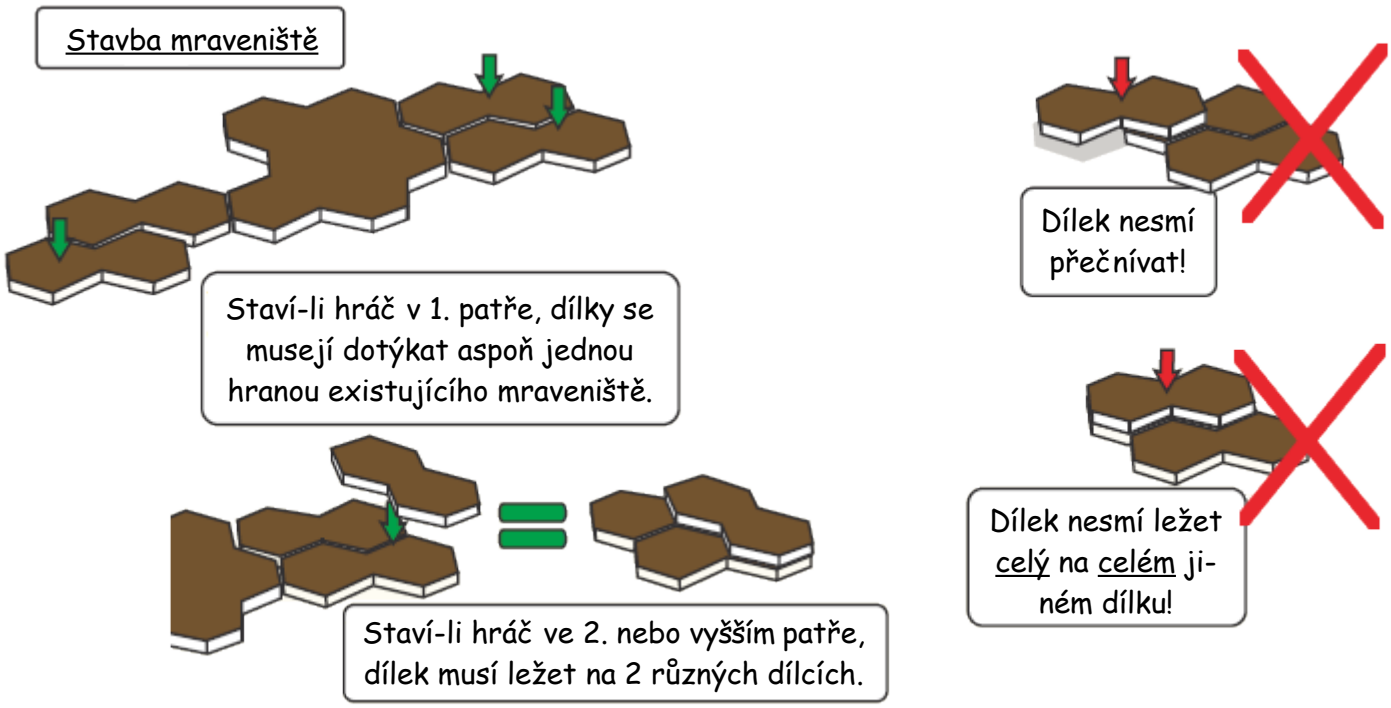
Hráč zvětšuje své mraveniště tím, že na něj pokládá další dílky:

- Hráč pokládá dílky ze své zásoby na své mraveniště.
- Počet dílků, které položí, se rovná úrovni prováděné akce (1 dílek při akci 1. úrovně, 2 dílky při akci 2. úrovně atd.).
- Hráč **musí** postavit všechny dílky, které může postavit (méně dílků než je úroveň akce smí postavit jedině tehdy, nemá-li dostatek dílků v zásobě).
- Dílky lze stavět na nebo vedle hráčova dosavadního mraveniště (jakmile je dílek postaven, okamžitě se stává součástí mraveniště).
- Nelze postavit dílek přes akční políčko, na kterém stojí akční figurka.
- Nelze postavit dílek přes žeton kořisti (viz „Konec tahu").
- Postavený dílek musí:
  - dotýkat se jiného dílku (buď hranou, nebo ležet na jeho vrchu),
  - nepřečnívat,
  - je-li postaven na jiných dílcích, musí ležet na dvou různých dílcích (dílek nesmí ležet **celý** na jiném dílku).

Na tomto políčku nelze v tomto tahu stavět, protože na něm již stojí akční figurka

Poznámka: Hráčova základna mraveniště je tvořena třemi oddělenými dílky, které jsou vyznačeny tečkovanými čarami. Pro účely stavění se tyto dílky považují za tři samostatné dílky.

NIKDY nesmíte stavět mraveniště výš než do 5. patra, ale šířka mraveniště není nijak omezena.



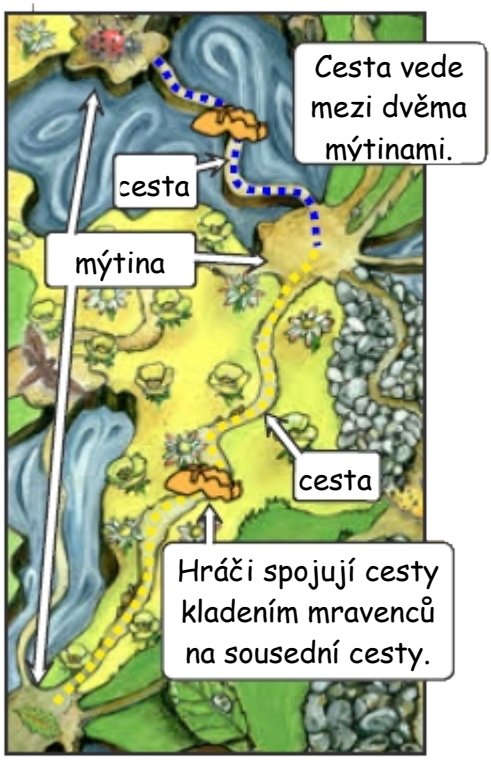
(iii) Líhnutí (přesun mravenců ze zásoby do líhní):
Mravenci se líhnou v líhních. U dolního kraje desky je šest líhní. Líheň zobrazuje, který druh mravence se v ní vylíhne.

- Hráč pokládá své mravence ze své zásoby do líhní.
- Počet mravenců, kteří se vylíhnou, závisí na úrovni akce (nejvýše 1 na 1. úrovni, nejvýše 2 na 2. úrovni atd.).
- **Pokládá-li hráč během jedné akce 2 nebo více mravenců, první dva z nich se musejí vylíhnout do stejné líhně (přečtěte si to raději ještě jednou!).** Jinak si hráč může líhně, do nichž mravence položí, zvolit libovolně.

Daniel provádí akci líhnutí 4. úrovně. Smí položit až 4 mravence ze své zásoby do líhní. Prvního mravence položí do vodní líhně. Druhého musí položit do téže líhně. Poslední dva mravence smí položit kamkoli, a tak jednoho položí do travní líhně a druhého do vojenské líhně.

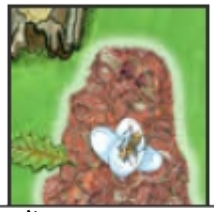
(iv) MRAVENCI! (pokládání mravenců z líhní na cesty nebo z desky zpět do zásoby):
Hráči posílají své vylíhnuté mravence na cesty na desce. Rovněž mohou tuto akci využít k odstraňování svých mravenců z desky (z cest nebo z líhní) a jejich vracení zpět do zásoby:

- Hráči pokládají mravence z líhní na cesty. To reprezentuje tisíce mravenců pochodujících po hrací ploše.
- Při akci 1. úrovně hráč může vyslat **nebo** odstranit 1 mravence, při akci 2. úrovně 2 mravence atd.
- Hráč může vyslat a odstranit mravence současně během téže akce.
- Hráč může vyslat/odstranit méně mravenců, než je úroveň jeho akce, pokud si to přeje.
- Mravenci musí být na desce umístěni na cestu, která odpovídá jejich líhni (např. mravenec z travní líhně může být umístěn jen na cestu, která vede trávou).
- Každý nově položený mravenec musí sousedit s již položeným mravencem téhož hráče nebo s velkým mraveništěm na desce.
- Každý mravenec musí vždy být propojen mravenci téhož hráče s velkým mraveništěm na desce (toto pravidlo může mít vliv na to, kterého mravence budete moci odstranit).
- Na téže cestě mohou být mravenci více hráčů.
- Mravenčí vojáci (z červené líhně) jsou jiní než ostatní, viz níže.



Mravenčí vojáci

Mravenci z červené líhně jsou mravenčí vojáci, kteří se od ostatních 5 barev liší.



Červená líheň

Mravenčí vojáci mohou provést následující, **když jsou použiti při akci „MRAVENCI!“:**

1. **Střežit cestu:**
   Voják je přesunut z červené líhně na cestu, na které už leží některý z hráčových mravenců. Dokud tam mravenčí voják zůstane, ostatní hráči nemohou krást žádnou potravu, kterou nesou mravenci na této cestě (viz bod **3** níže). **Na každé cestě může být jen jeden voják** (nemůžete umístit vojáka na cestu, kde už ho má některý jiný hráč).

2. **Postavit most přes propast** (na to je třeba akce „MRAVENCI!“ nejméně 3. úrovně):
   Tři mravenčí vojáci dokážou postavit mravenčí most přes propast – užitečná zkratka! Překoná propast mezi dvěma červenými mravenci na desce. Položte 2 mravence z červené líhně zpátky do své zásoby a třetího na propast. Tento mravenec nyní funguje jako běžný mravenec v řetězu, když dojde na táhnutí potravy (viz „Táhnutí“). Každý hráč může mít svůj vlastní most přes propast.

Propast

NAVÍC

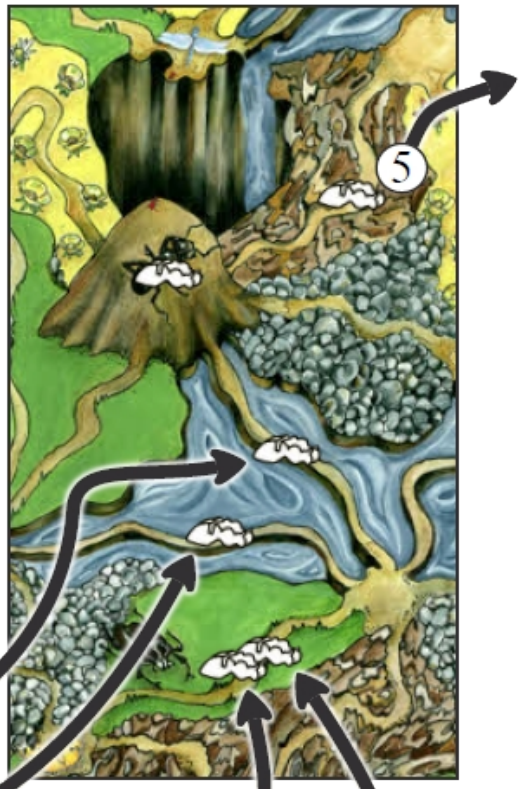
3. **Mravenčí vojáci mohou kdykoli během hráčova tahu krást kořist nebo listy – na to není třeba akce!**
   Má-li hráč svého mravence na cestě, na níž se nachází jiný mravenec, který nese kořist nebo list, může použít mravenčího vojáka z červené líhně, aby tuto kořist nebo list ukradl. Mravenčí voják se vrátí do zásoby a hráč přesune žeton kořisti nebo listu ze soupeřova mravence na vlastního.

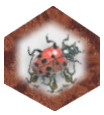
Daniel provádí akci „Mravenci!“ 5. úrovně.
Jeho akce má následujících pět částí:

1. Vodní mravenec na vodní cestu (od velkého mraveniště)
To znamená, že Daniel se nyní může rozšiřovat dál od mraveniště. (Pamatujte, že mravence lze pokládat jen k mraveništi nebo k jinému mravenci stejného hráče.)
2. Travní mravenec na travní cestu (sousedí s vodním mravencem z bodu 1)
3. Vodní mravenec na vodní cestu
4. Mravenčí voják na cestu – cesta je nyní chráněna

Danielovi zbyla poslední část akce. Mohl by položit na desku svého skalního mravence, ale...

5. Daniel odstraní mravence, o němž si myslí, že už není užitečný, a vrátí si ho do své zásoby.





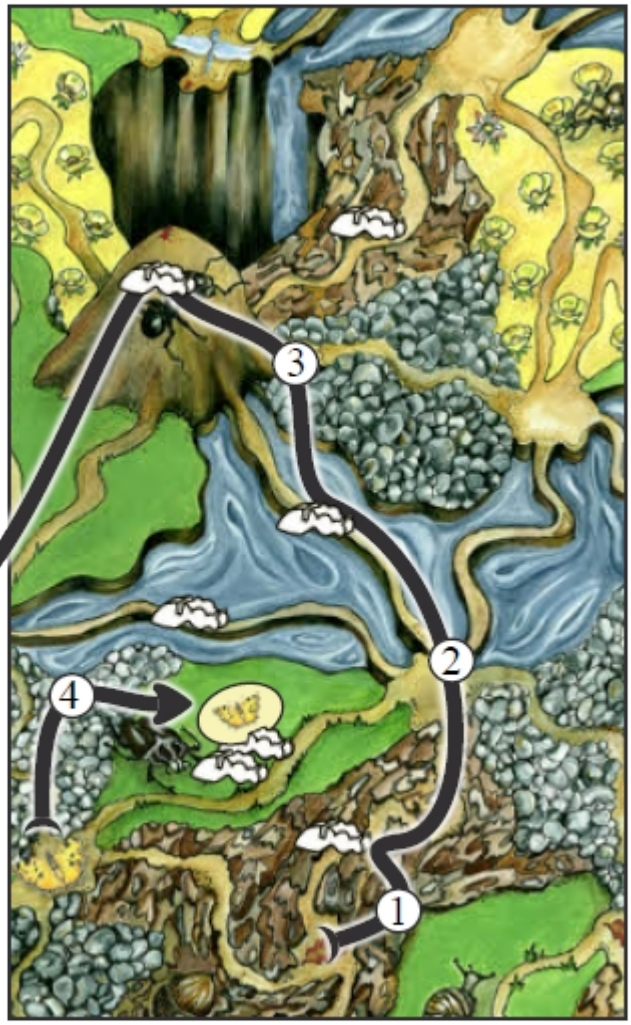
(v) Táhnutí (posun kořisti nebo listů po cestách):

Mravenci tahají listy a kořist zpátky do mraveniště:

- Mravenec může jedním táhnutím vzít potravu ze sousední mýtiny.
- Táhnutím lze také posunout kořist nebo list na sousedního mravence.

- Až se kořist nebo list dostane do velkého mraveniště, hráč ji odebere z desky a položí si ji vedle svého mraveniště (toho postaveného z dílků).
- Počet táhnutí se rovná úrovni prováděné akce (1 táhnutí při akci 1. úrovně, 2 táhnutí při akci 2. úrovně atd.).
- Táhnutí lze rozdělit mezi různé předměty (nemusíte použít všechna táhnutí na tutéž kořist nebo list).
- **Hráč si nemůže vzít kořist stejného druhu, jaký už má** (ať už ji nese, nebo má ve svém mraveništi).
- **Mravenec může nést jen jeden předmět najednou** (kořist nebo list nemůže být táhnuta přes mravence, který už něco nese).
- Mravenci jiných hráčů nemají na vaše tahání žádný vliv.
- **Mravenčí vojáci nemohou nic tahat ani nést.**

Když je vzat poslední žeton kořisti určitého druhu, položte na příslušnou mýtinu žeton „kořist došla“. Tento žeton má pouze informativní význam a nedá se vzít.



Daniel provádí akci „Táhnutí“ 4. úrovně. Třemi svými táhnutími přesune hnědý list do svého mraveniště.
Pak použije zbylé táhnutí k vyzvednutí kořisti motýla (tento druh kořisti ještě nemá). Motýl bude v bezpečí před krádeží, protože Daniel má na této cestě mravenčího vojáka.

Když potrava skončí na mravenci, mravenec ji bude nést.
Zasuňte žeton kořisti nebo listu do mravence (doufáme, že všechny ty drahé řezačky fungovaly...!)

(vi) Houba (že by tohle byla další farmářská hra?):

Někteří mravenci si pěstují houby a používají je jako potravu (víte, že si nevymýšlíme). Houba se během hry nepoužívá jako akce a slouží jen k zisku bodů na konci hry. I kdyby se vám moc chtělo, nemůžete ji jako akci použít.

Houba vám na konci hry přinese body, jestliže jí pomůžete růst tím, že na ni položíte list (viz „Bodování“).

(vii) Velemravenec (něco jako Ferda Mravenec, práce všeho druhu)

Každá kolonie má svého hrdinu a ten hrdina je váš velemravenec!
Jednou za tah může hráč místo na mraveniště položit svou akční figurku na svého velemravence. To mu umožní provést libovolnou akci 1. úrovně.

E. Konec tahu – úklid

Na konci každého tahu musíte provést několik úklidových akcí v následujícím pořadí.

(i) Odstraňte akční figurky

Vezměte své tři akční figurky a položte si je před sebe.

(ii) Položte kořist na své mraveniště (máte-li nějakou)

Všechny žetony kořisti, které jste si v tomto tahu přitáhli, si nyní musíte uložit do svého mraveniště.

- Položte každý žeton na prázdné akční políčko. Tuto akci již nebudete moci používat ani na ní stavět mraveniště.
- Listy se jednodušeji skladují a nezabírají žádné místo. Nechte si je vedle mraveniště až do konce hry (viz „Bodování“).

(iii) Zahoďte na 3 nepostavené dílky

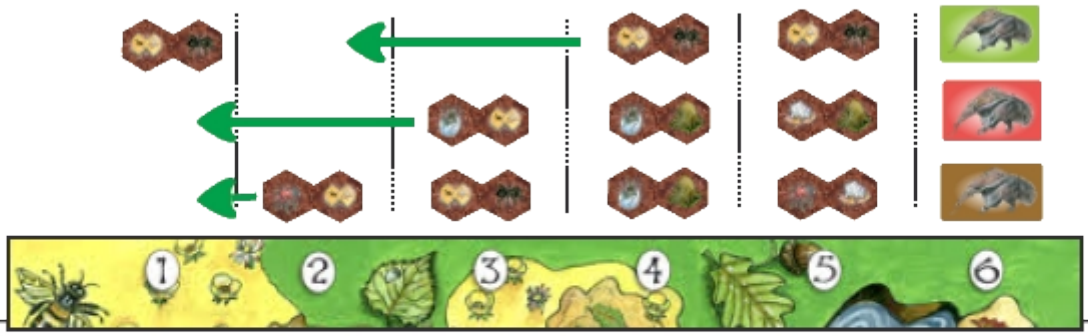
Hráč smí mít na konci svého tahu nejvýše 3 nepostavené dílky mraveniště. Má-li více než 3 dílky, musí přebytečné dílky vrátit zpět do sáčku.

(iv) Doplňte výzvědná pole

S tím, jak hráči posílají své zvědy na výzvědy, jejich aktivity přitahují mravenečníky.

Jestliže hráč ve svém tahu bral dílky z výzvědných polí, musí je doplnit ze sáčku:

- Zbývající dílky a mravenečníci se posunou směrem k poli 1 tak, aby mezi nimi nezbyly žádné mezery (jestliže všichni mravenečníci dosáhli pole 1, přesuňte se nyní k části „Útoky mravenečníků“).
- Pak vytáhněte náhodně dílky ze sáčku a doplňte jimi prázdná místa.



Na konci Danielova tahu zbyla ve výzvědných polích volná místa. Posuňte dílky směrem k poli 1.

Po posunu dílků a mravenečníků doplňte na volná místa dílky vytažené ze sáčku.

Výzvědná pole jsou nyní připravena pro tah dalšího hráče.

(v) Útoky mravenečníků

Jestliže na konci tahu některý mravenečník dosáhl pole 1, bude hledat potravu na desce (žeton mravenečníka zůstane na výzvědném poli).

Někteří mravenečníci sežerou kdejaký starý šunt, ale jiní jsou vybíravější. Mravenečníci žerou různé věci podle toho, v jakém pořadí dosáhli pole 1.

Jestliže se na pole 1 dostali dva nebo více mravenečníků ve stejném tahu, pak o tom, v jakém pořadí se tam dostali, rozhodne hráč, jehož tah právě končí.

Počet hráčů

Pořadí, v němž mravenečníci dosáhli pole 1	3	4
1.	Kořist	Kořist
2.	Kořist	Kořist
3.	Mravenci	Kořist & mravenci

a. Kořist: Mravenečník sežere kořist z hrací desky. Žere kořist své barvy, např. červený mravenečník sežere z desky jednu berušku.

Žeton sežrané kořisti je odstraněn ze hry.

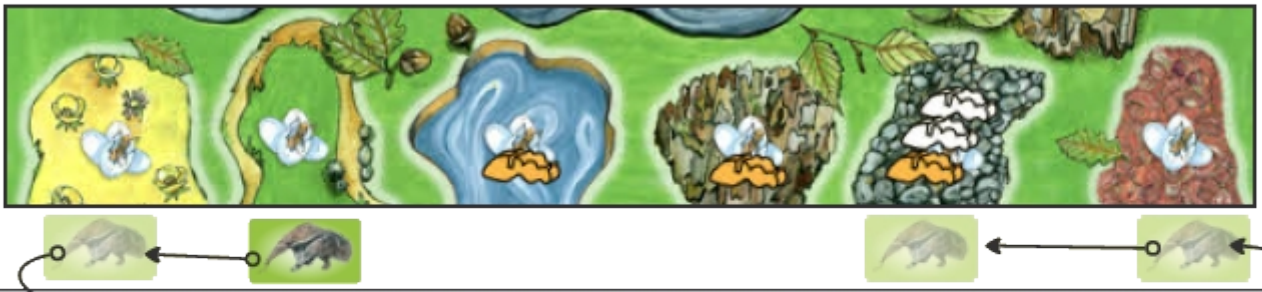
Mravenečník žere pouze kořist, která ještě zbývá na mýtině (nežere kořist, kterou nese některý mravenec nebo je již v hráčově mraveništi). Jestliže již na desce nezbyl žádný žeton příslušné kořisti, mravenečník žádnou kořist nesežere.

Jestliže mravenečník sežere poslední žeton kořisti příslušného druhu, nezapomeňte položit na desku odpovídající žeton „kořist došla“.

b. Mravenci: Mravenečník hledá v líhních mravence, které by mohl sežrat. Nejprve se pokusí sežrat mravence z líhně, která má stejnou barvu jako on, např. zelený mravenečník se napřed pokusí sežrat mravence z travní líhně.

Nejsou-li v první líhni žádní mravenci, mravenečník přejde zprava doleva (tj. ve směru, kterým se dívá) do další líhně a snaží se žrát tam. Jestliže dosáhne květinové líhně (nejvíce vlevo) a stále žádné mravence nesežral, pokračuje v hledání od červené líhně nejvíce vpravo na desce (a tak dále). Jakmile mravenečník najde líheň, v níž jsou nějací mravenci, všechny tyto mravence sežere. Mravenci se vrátí do zásoby svých hráčů. Mravenečník v té chvíli již žádné další mravence nesežere.

Nejsou-li žádní mravenci v žádné líhni, pak mravenečník žádné mravence nesežere.



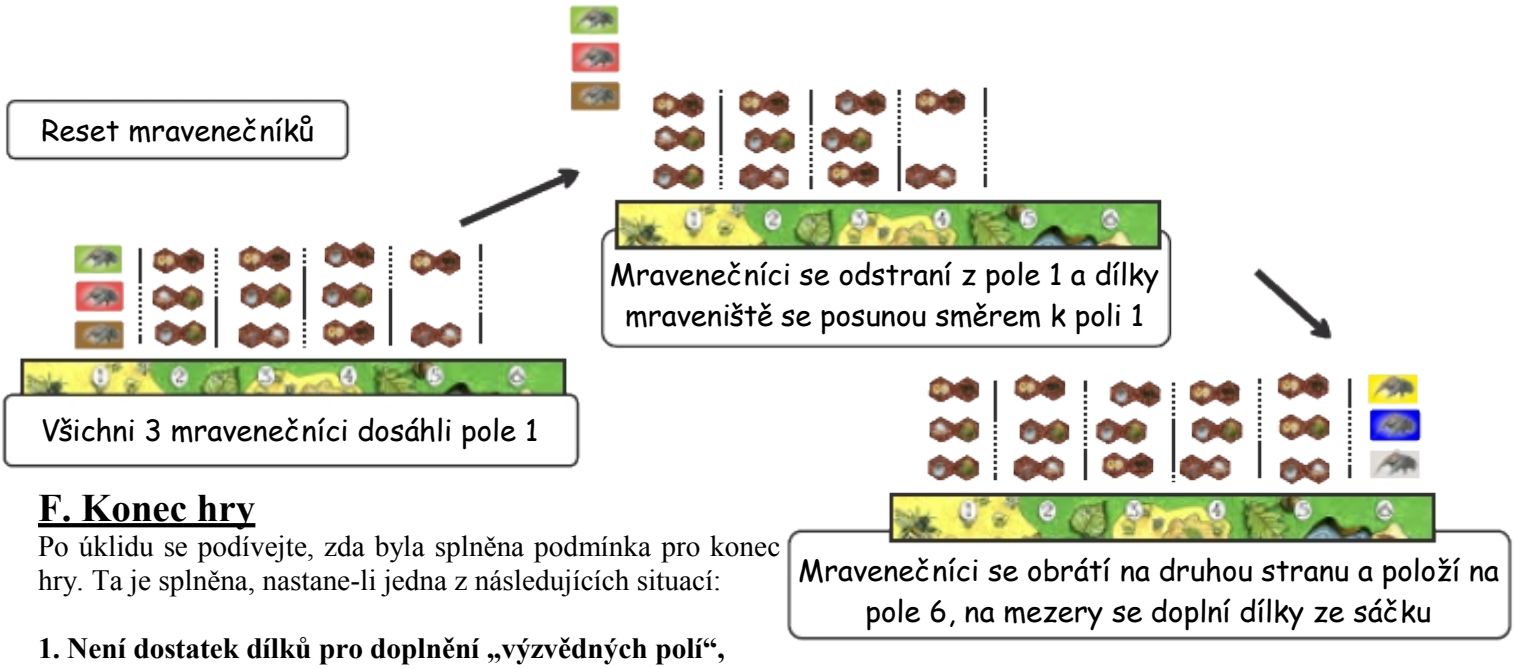
Zelený mravenečník dosáhl pole 1 jako poslední a bude žrát mravence z líhní. V travní líhni žádní mravenci nejsou, takže se přesune do květinové líhně. Ani tam žádní nejsou, takže se přesune na konec do červené líhně (také žádní) a pak najde mravence ve skalní líhni. Tři mravenci ve skalní líhni se vrátí svým hráčům, kteří si je uloží zpět do svých zásob.

c. Kořist & mravenci: Mravenečník sežere jak kořist (předkrm), tak mravence z líhně (hlavní chod). Efekty jsou stejné jako ty popsané výše.

Úklid poté, co všichni mravenečníci dosáhli pole 1

Když všichni tři mravenečníci dosáhli pole 1, jsou resetováni:

- Odstraňte mravenečníky z pole 1.
- Posuňte dílky mraveniště směrem k poli 1 tak, aby mezi nimi nebyly žádné mezery.
- Otočte žetony mravenečníků na druhou stranu a položte je na pole 6.
- Nyní doplňte dílky ze sáčku na všechny mezery v polích.



F. Konec hry

Po úklidu se podívejte, zda byla splněna podmínka pro konec hry. Ta je splněna, nastane-li jedna z následujících situací:

1. Není dostatek dílků pro doplnění „výzvědných polí“,

nebo

2. Vedle hrací desky zbyl jen jeden (nebo žádný) žeton „kořist došla“. To odpovídá tomu, že na desce zbývá jenom jeden (nebo žádný) druh kořisti na mýtinách.

Nastane-li jedna z těchto podmínek, hra se chýlí ke konci. **Každý hráč má ještě jeden tah (včetně hráče, za jehož tahu nastalo splnění podmínky pro konec hry) a pak se spočítají body.**

G. Bodování („kdybys to nehrál tak blbě, tak bych vyhrál“)

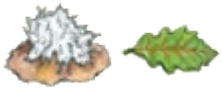
Hráči dostávají body za dvě položky: za kořist a za houby.

(i) Kořist:

Každá kořist přináší tolik bodů, kolik žetonů kořisti jste si celkem přitáhli do mraveniště. Takže jestliže jste si přitáhli 2 žetony kořisti, každý z nich bude mít hodnotu 2 body (tedy celkem 4 body). Jestliže jste si přitáhli 3 žetony, každý bude mít hodnotu 3 body (tedy celkem 9 bodů) atd.
Nezapomeňte, že od každého druhu kořisti smíte mít jen jeden žeton.

(ii) Houby:

Listy se rozmačkávají a používají se k hnojení výborných hub.
Obdržíte body za každou nezakrytou houbu, **na kterou můžete položit list (potřebujete list pro každou houbu, za kterou chcete získat body)**. Houby nebo listy nepřinášejí body samy o sobě, ale jen když jsou zkombinovány.



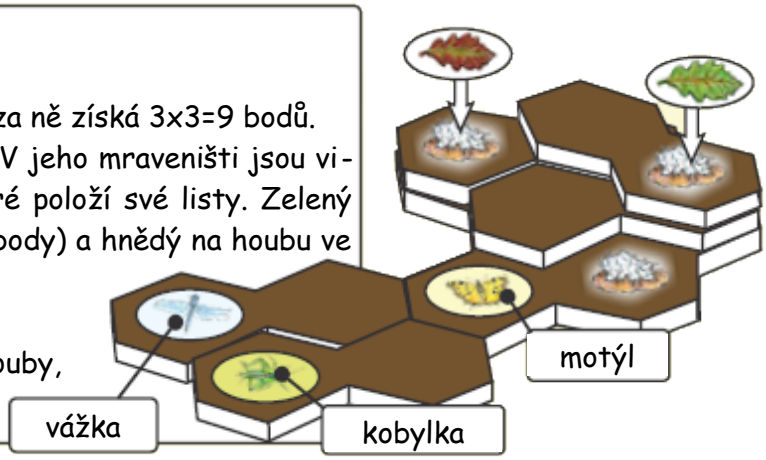
Obdržíte tolik bodů, v jakém patře se houba nachází (houba ve 4. patře přinese 4 body, houba ve 3. patře přinese 3 body atd.). **Když použijete zelený list, dostanete navíc bonus 2 body,** protože zelené listy jsou čerstvé a šťavnaté. Nemáte-li pro své houby dostatek listů, můžete si vybrat, na které houby položíte své listy (samozřejmě si vyberete ty v nejvyšších patrech).

Hráč, který získal nejvíce bodů, vyhrává hru a je prohlášen za Mravenčí královnu. Jestliže nastane shoda, vyhrává hráč, který má vyšší mraveniště (spočítejte počet dílků v 5. patře, je-li stále shoda, pak ve 4. patře atd.).

Daniel si spočítá skóre:

Přinesl si do mraveniště 3 druhy kořisti, takže za ně získá 3x3=9 bodů. Také má na konci hry 2 listy (zelený a hnědý). V jeho mraveništi jsou vidět 3 houby, takže si zvolí 2 nejvyšší, na které položí své listy. Zelený list položí na houbu ve 3. patře (3+2 bonusové body) a hnědý na houbu ve 2. patře (2 body). Další list k položení už nemá.

Celkem má tedy 9 bodů za kořist a 7 bodů za houby, což dává dohromady celkové skóre 16 bodů.

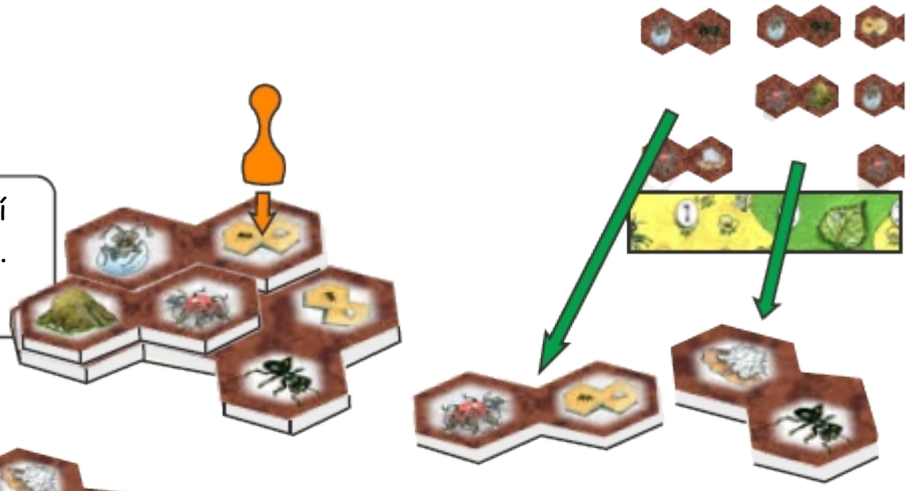


Pedant

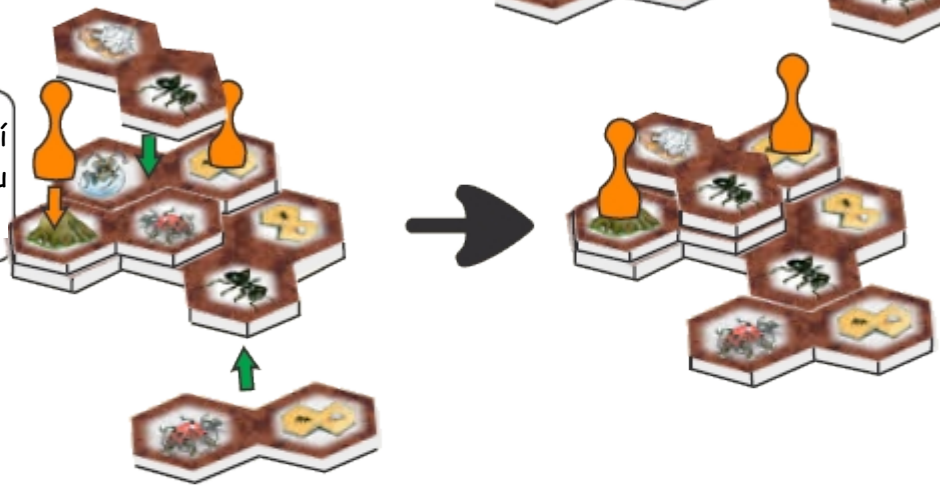
Samozřejmě víme, že zákazníci, kteří si koupili naši hru, jsou vysoce inteligentní. Víme, že *vy* dobře víte, že mravenečníci ve skutečnosti žerou všechny druhy hmyzu. Ostatní však tolik štěstí nemají. Jestliže se tedy některý jiný hráč zeptá, co vlastně mravenečníci žerou, s úsměvem a větou „bratři Lamontové přejí vše nejlepší“ mu předejte žeton pedanta. Tento žeton nemá ve hře žádný efekt... :-)

Příklad herního tahu

1 Daniel použije svou první akci k provedení akce „výzvědy“ (braní dílků) 2. úrovně. Vezme si 2 dílky z výzvědných polí.

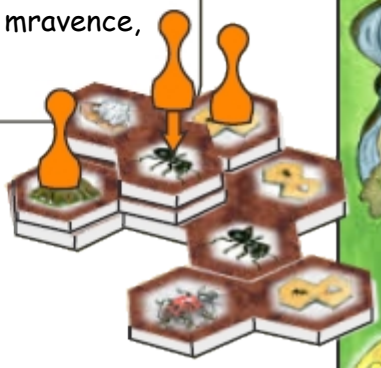


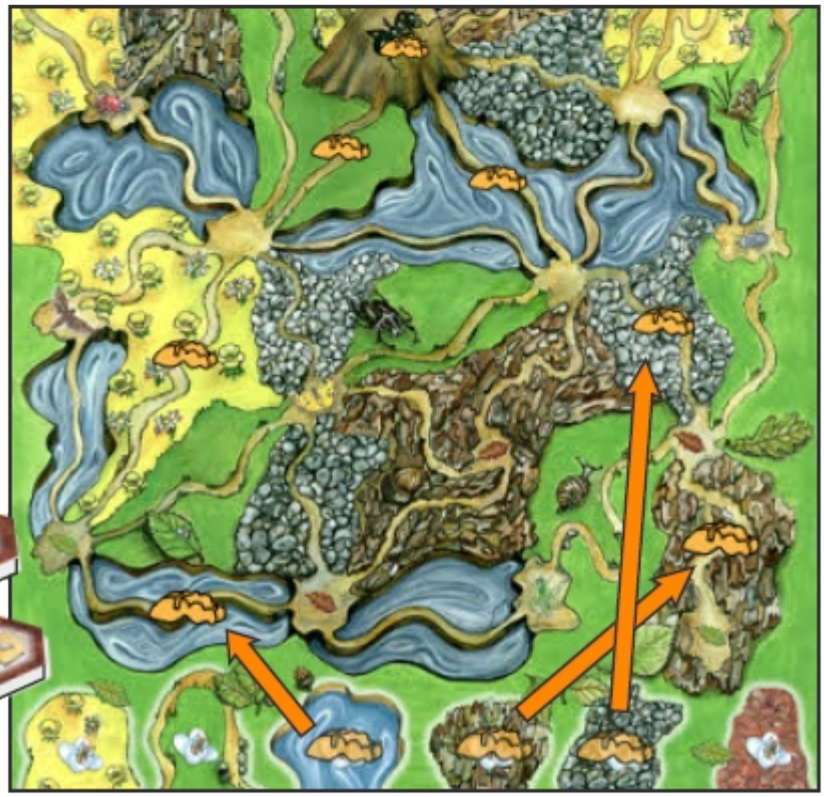
2 Svou druhou akční figurku položí na akci „stavba“ 2. úrovně. To mu umožní položit 2 dílky mraveniště.



3 Svou třetí figurku položí na nově postavenou akci „MRAVENCI!“ 3. úrovně. To mu umožní přesunout 3 své mravence z líhní na cesty.

Dokáže se napojit na mravence, které už má na cestách.





Dobře se bavte!
Vše nejlepší přejí bratři Lamontové.

Zvláštní poděkování si zaslouží (zhluboka se nadechnout):
Tým Fragor (Judi, Tabby, Sheena, Iona, Glenn a nově Ruaridh!) – zvláště Glenn za to, že udeřil tátu prvním prototypem 3krát!
Daniel Danzer. Henning Kröpke, Emanuele Ornella, Bruce Allen, Martin Wehnert, Nicole Lehmann a každý v Marburgu! Joy a Sandy Forsyth. Mark Higgins za neúnavnou trpělivost při hraní našich designů. Peter Rose, Steven Gladstone a Ellis Simpson. Brian Robson, Gery McLaughlin, Grant Whitton a Gareth Hunt. eMotionLab, Jon Sykes, Brian McDonald, Nick DeBusk, Kendra DeBusk, Romana Khan a Craig Stevenson. Ralph Hayes, Andrew Emerick, John Perkins a Stephen Rugh. Christian Frank, Frank Möller, Ricardo Rodrigues, Jonas Ladwig, Martin Gönnheimer, Andrea Zimmermann, Andreas Kopfmann a Thomas Schwendemann. Steve Kurzban (K-Ban), Dave Denton, Herb Levy a Kevin Maroney.
Copyright Fragor Games 2010, www.fragorgames.com. Český překlad Otmar Onderek (otmon na www.zatrolene-hry.cz)