

Fourmilière améliorée

Au moment de faire évoluer sa fourmilière (phase de l'atelier), le joueur peut prendre une des 4 tuiles suivantes (du niveau correspondant au niveau auquel il parvient grâce à son action d'atelier) et la placer sur son plateau individuel par-dessus le niveau par défaut. Il bénéficie ainsi jusqu'à la fin de la partie de nouveaux pouvoirs à la place de ceux normalement disponibles. Il n'y a pas de surcoût pour prendre une de ces tuiles, le joueur paye simplement les cubes pour son augmentation de niveau comme dans le jeu de base.

1) Niveau I

Niveau I (case grise) :

pouvoir identique au pouvoir de niveau 3 du jeu normal.

Niveau I (case blanche) :

pour le joueur, les cases

«Champignon» produisent un cube de nourriture lors de l'installation d'une phéromone.



Niveau I (case grise) :

en plaçant une ouvrière sur cette case, le joueur peut placer ou déplacer une de ses galeries.

Niveau I (case blanche) :

à chaque fois qu'il fait sortir une ouvrière, le joueur bénéficie d'un soldat «virtuel» pour se déplacer sur une phéromone adverse (1 fois par sortie).



Niveau I (case grise) :

en plaçant une ouvrière sur cette case, le joueur récupère un cube de nourriture, de terre ou de pierre.

Niveau I (case blanche) :

les phéromones peuvent être placées sur l'eau (une case à la fois) mais les ouvrières ne peuvent pas s'y stationner, et produisent alors une ressource au choix décidée lors de la création de la phéromone (sauf larve).

Niveau I (case grise) :

en plaçant une ouvrière sur cette case, le joueur peut dépenser 2 cubes de terre ou de pierre pour nourrir la reine et gagner 3 points de victoire.

Niveau I (case blanche) :

gain de 2 larves supplémentaires lors de la naissance de larves (phase 2 seulement).

Races de fourmis

Au début de la partie, à la place des pouvoirs initiaux, un joueur peut choisir de changer sa race de fourmi, et acquérir des pouvoirs légèrement différents.

Évidemment, ces pouvoirs offrent des avantages mais aussi des inconvénients par rapport au jeu de base.

Note : Lorsque vous utilisez les races de fourmi, un seul joueur peut bénéficier d'une race alternative, utilisez les couleurs des fourmis pour répartir les pouvoirs.

1) Fourmis guerrières

(+) +1 soldat créé lors de la naissance de soldats.

(-) -1 point de déplacement.

2) Fourmis volantes

(+) +3 points de déplacement.

(-) Ne peut pas nettoyer de phéromones.

3) Fourmis pharaon

(+) Peut nettoyer des phéromones avec n'importe quelle ressource (sauf larve).

(-) Ne peut pas créer plus d'un soldat/ouvrière par tour (sauf lors d'événement, max 2).

4) Fourmis brunes

(+) Peut récolter une ressource de plus de n'importe quel phéromone lors de la récolte.

(-) Au moins une ouvrière doit sortir de la fourmilière à chaque tour (sauf si le joueur n'en possède pas).

Niveau I (case grise) :

en plaçant une ouvrière sur cette case, le joueur gagne 2 cubes de nourriture.

Niveau I (case blanche) :

les tuiles spéciales Élevage de pucerons et Fouille rapportent 4 points mais ont leur coût doublé.

2) Niveau II

Niveau II (case grise) :

en plaçant une ouvrière sur cette case, le joueur n'a pas besoin de défausser de cube lors de la phase 6.

Niveau II (case blanche) :

à chaque fois qu'il fait sortir une ouvrière, le joueur bénéficie d'un soldat «virtuel» pour chasser une Proie.



Niveau II (case grise) :

en plaçant une ouvrière sur cette case, le joueur gagne 2 larves.

Niveau II (case blanche) :

à tout moment de la partie, le joueur peut convertir 3 larves en 1 cube de nourriture, de terre ou de pierre.

Niveau II (case grise) :

en plaçant une ouvrière sur cette case, le joueur peut dépenser un jeton Proie pour gagner 4 points.

Niveau II (case blanche) :

chaque phéromone placée par le joueur rapporte 1 point supplémentaire, tuiles de taille 2 incluses.

Niveau II (case grise) :

en plaçant une ouvrière sur cette case, le joueur peut échanger une ressource ou larve contre une autre de son choix.

Niveau II (case blanche) :

les ouvrières peuvent traverser les cases d'eau et les cases de proies mais ne peuvent pas placer de phéromone sur celles-ci.

3) Niveau III

Niveau III (case grise) :

en plaçant une ouvrière sur cette case, le joueur gagne 2 larves.

Niveau III (case blanche) :

le joueur peut placer jusqu'à 2 nourrices sur une même case de l'Atelier.



Niveau III (case grise) :

en plaçant une ouvrière sur cette case, le joueur gagne la ressource de son choix (ou une larve).

Niveau III (case blanche) :

les Sous-fourmilière du joueur sont placées avec un coût de 3 cubes au choix (sauf larve), mais ne rapportent pas de points immédiatement.

Niveau III (case grise) :

en plaçant une ouvrière sur cette case, le joueur gagne toutes les ressources de la phéromone de son choix (qu'il possède), ou une ressource au choix d'une de ses tuiles spéciales.

Niveau III (case blanche) :

changer l'événement en cours coûte 1 larve de moins.