

プレイヤーは、はたらきバチとじょうバチを動かし、
自分の巣を発展させます。

プレイヤーは、自分のターンでどれか一つのコマに対して、
「移動」「設置」の2つのうち
いずれか一つだけ命令を出すことができます。

また、移動を行なった時、動いた先がミツロウかフタの上ならば、
そのコマは「生成とストック」を行うことができます。
この行動は命令ではないのでターンを消費しません。

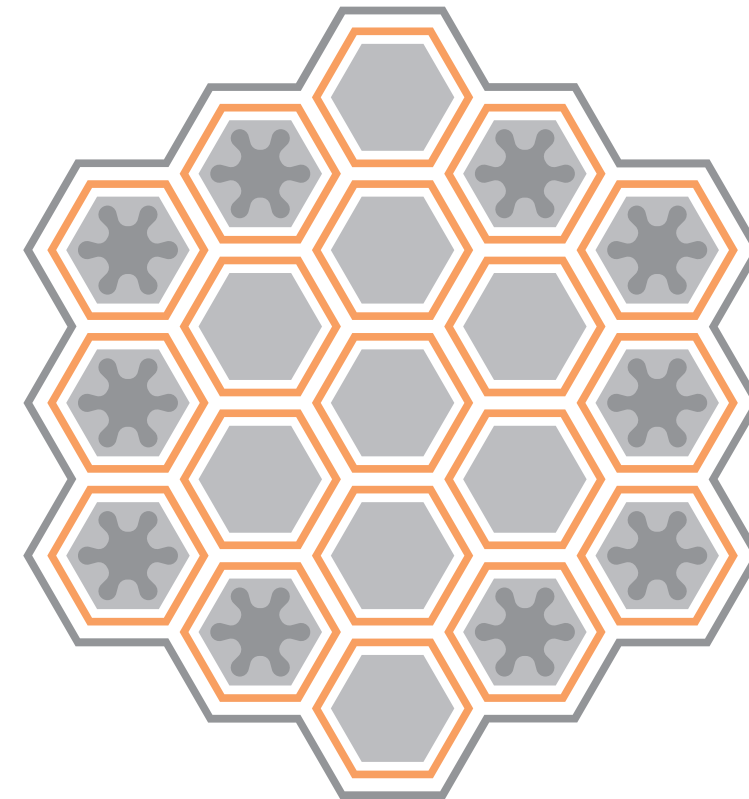
それぞれのプレイヤーが交互に命令を出して行きます。

どちらかのプレイヤーがどの命令も行えなくなった場合、
命令が出せるようになるまでもう一方のプレイヤーが手番を続けます。

全てのマスがフタで埋まるか、プレイヤーのどちらも行動不能になったら
ゲーム終了します。

最終的な勝ち負けは、フィールド上に設置されたフタの数を数え、
フタの数が多いプレイヤーの勝ちになります。

The Wilderness



Level

