

アンティクス!

内容物

- アリコマ：48個（12個×4色）
- アクションマーカー：12個（3個×4色）
- アリ塚ボード：4枚
- アリ塚タイル：60枚（うち開始時のアリ塚タイル4枚）
- 葉っぱ：12枚（緑6茶色6。うち緑1枚茶色1枚は予備）
- 獲物：18枚（6種各3枚），
- アリクイ：3枚（両面）
- 獲物終了マーカー：6枚
- 凄いアリ：4枚（各プレイヤー1個ずつ）
- プレイヤーエイド：3枚
- アリクイ行動カード：1枚
- ルールの虫トークン：1枚
（ゲーム上意味はありません。ルールについてガタガタ抜かす人に渡してください）

ゲームの準備

- ゲームボードを広げてテーブル中央に置きます。
- 開始時のアリ塚タイル（他のタイルより色が薄い）を取り除き、その他のアリ塚タイルを袋に入れます。
- プレイヤーは以下の物を受け取ります（3人プレイの場合、残った用具は箱の中に戻します）
 - アリ塚ボード1枚
 - 開始時のアリ塚タイル1枚
 - 自分の色のアリ、アクションマーカー、凄いアリ
 - プレイヤーエイド（3枚しかないため、4人でプレイする場合は適当に共有してください）
- 獲物終了マーカーをボードの隣に並べて置きます。
- ボードの対応する場所に獲物を置きます。4人プレイなら各3個、3人プレイなら各2個を置き、残った獲物は箱の中に戻します。

- ・ 2色の葉っぱを5個ずつ取り、ボードの対応する場所に置きます。
- ・ ボード上のアリ塚の場所に各プレイヤーのアリコマを1個ずつ置きます。
- ・ 探索場所を準備します（以下を参照してください）

探索場所の準備

ゲームボードの上部、①から⑥が書かれているところの上の部分が探索場所になります。

- ・ アリクイ3枚を無作為に選び、6のフィールドに縦に並べます。
- ・ 袋からアリ塚タイルを1枚ずつ引きます
- ・ 各フィールドに縦に3枚ずつになるようにアリ塚タイルを並べます
- ・ アリ塚タイルを1のフィールドから順番においていきます。
- ・ ただし、キノコのタイルを引いたら一番高いフィールドに置きます。最初は5のフィールドに置き、5が埋まったら4、という順番です。
- ・ 探索場所にタイルを並べ終わったらアリクイ行動カードを左側に置きます（プレイ人数に対応する面を表にします）。



ゲームの手順

今日の荷物が一番多いプレイヤーから始め、時計回りで順番にターンを行います。最初のラウンドだけ、ファーストプレイヤーは1アクション、次のプレイヤーは2アクションのみ行います。それ以降は3アクションずつ行います。

アクションマーカーを自分のアリ塚に置くことでアクションを行います。自分が行いたいアクションスペースにマーカーを置き、そのアクションを行います。これを3回繰り返したらアクションは終了となり、次のターンのためにアクションマーカーを手元に戻します。

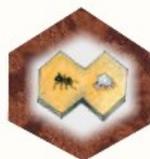
1つのアクションスペースは1ターンに1回しか使えません。しかし同じ種類のアクションを複数回行うことは可能です。その場合は別の場所に同じ種類のスペースがあり、その上にアクションマーカーを置くことで行えます。アクションをパスすることは可能です。

アリ塚を高くした場合、アクションはより強力になります。

タイルを置いたら直ちにそのアクションが使えるようになります。アリ塚が高くなるほどアクションは強力になります。最も低いアクションはレベル1、タイルが2枚重なったアクションはレベル2です。アクションの効果は次の項で説明します。

アクション

1) 探索(タイルの獲得)



アリ塚の材料をアリ塚に持ち帰ります。

- ・ レベルと同じ枚数のタイルを探索場所から獲得します。獲得したタイルは手元に置きます。
- ・ レベル1の場合、1のフィールドからタイルを1枚獲得します。レベル2の場合、1と2のフィールドから1枚ずつ獲得します。レベル3の時には3のフィールドからも1枚取り…となります。
- ・ タイルの獲得はその一部をキャンセルできません。
- ・ アリクイが移動するとタイル獲得に制限が生じます（アリクイの動かし方は以降の項で説明します）。3匹のアリクイが同じフィールドにいる場合、そのフィールドからタイルを獲得できません。
- ・ ターンの終了時に手元に置いておけるタイル数の上限は3枚です。

2) 建築 (アリ塚にタイルを置く)



タイルを置くことでアリ塚を大きくします。

- 自分の手元からアリ塚にタイルを置きます。
- アクションのレベルに等しい枚数のタイルを置きます (たとえばレベル 2 ならタイル 2 枚を置く)。
- 可能な限りすべてのタイルを置きます。一部キャンセルはできません。
- タイルを置く場所はアリ塚の上でも横でも構いません。
- アクションマーカがあるアクションスペースの上にはタイルを置けません。
- 獲物トークンがあるスペースの上にはタイルを置けません。
- タイルは以下のルールに従って置きます。
 - 他のタイルと辺または面で接しなければなりません
 - 宙に浮いてはいけません
 - 他のタイルの上に置く場合、2 枚のタイルにまたがるように置かなければなりません (下のタイルと全く重なって置くのはダメです)

注意: アリ塚ボードに描かれた点線はタイルの境界を示します (点線でタイルが分かれているとみなします)

- アリ塚のレベルはレベル 5 が最高です。それより高くする事はできません。

3) 孵化 (アリを孵化エリアに置く)



アリは孵化エリアで孵化します。ボードの下方に 6 つの孵化エリアがあります。このエリアはどの種類のアリが孵化するかを示します。

- アリはプレイヤーのストックから孵化エリアに置かれます。
- アクションのレベルに等しい数のアリを孵化エリアに置きます (レベル 2 なら 2 個まで)。
- 1 回のアクションで複数のアリを孵化させる場合、最低 2 個は 1 つのエリアに置かなければなりません (超重要です!)。それ以上は好きに置いて OK です。

4) 行進 (アリを孵化エリアから道に移動する/ボードからストックに回収する)



孵化したアリをボード上の道に動かします。またボード上の自分のアリ (道でも孵化エリアでも) をストックに回収します。

- アリを孵化エリアから道に移動します。これはボード上を数千匹のアリが移動していることを表しています。
- 道への移動やストックへの回収ができるアリの数はアクションのレベルと同じです。
- 1 回のアクションで道への移動とストックへの回収は組み合わせて行えます。
- 移動/回収は余らせても構いません。レベルぴったりに行動する必要はありません。
- 孵化エリアに対応する道に移動します (草の孵化エリアにあるコマは草原の道のみ移動できます)。
- アリを置ける道はボード上のアリ塚につながっている道か、自分のアリがある道とつながっている必要があります。
- アリは常にボード上のアリ塚から道をたどっている必要があります。分断するような回収はできません。
- 1 つの道には何人でもアリを置くことができます
- 軍隊アリ (赤の孵化エリア) は他のアリと異なります。以下の項で説明します。

軍隊アリ

赤の孵化エリアにあるアリは軍隊アリです。他の5色のアリと異なります。

行進の時に以下のように使います。

1. 道を守る

自分のアリがある道に軍隊アリを追加することができます。軍隊アリが置いてある限り、この道を運搬される食料が盗まれることはありません(3.も参照してください)。1つの道に置ける軍隊アリは1つだけです。そのため誰かが軍隊アリを置いている道にはこれ以上軍隊アリを置けません。

2. 谷に橋を渡す(レベル3以上の行進が必要です)

軍隊アリ3個を使って谷に橋を渡すことができます。ボードに描かれている赤いアリ同士を繋ぐように橋を渡します。赤の孵化エリアからアリを2個ストックに戻し、3個目を谷に置きます。谷に置いたアリは道と同じ扱いとなります。

1か所の谷には何人でもアリを置くことができます。

同様に

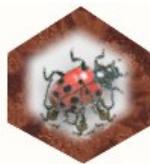
3. 獲物や葉っぱを盗む(自分のターンに行い、アクションを消費しません)

獲物や葉っぱを持った他人のアリが道におり、同じ道に自分のアリがいるとき、孵化エリアにある軍隊アリを使ってそれを盗むことができます。

軍隊アリはストックに戻し、盗んだものは自分のアリに移します。

5) 運搬(獲物や葉っぱを運ぶ)

獲物や葉っぱをアリ塚に運びます。



- 置き場にある獲物や葉っぱをアリに乗せます。
- 獲物や葉っぱを次のアリに渡すこともできます。
- 獲物や葉っぱをアリ塚まで移動させたら、それをボードから獲得して手元に置きます。
- アクションのレベルと同じ回数の運搬を行います。
- 運搬は複数の獲物や葉っぱに振り分けて行えます。
- すでに持っている(アリ塚に運搬済みでも運搬中でも)種類の獲物は運搬できません。
- 1個のアリは同時に2個の獲物や葉っぱを持てません。
- 運搬中、他のプレイヤーは干渉できません。
- 軍隊アリは運搬に参加できません。

最後の獲物が取られたら獲物置き場に終了マーカーを置きます。

6) キノコ

アリはキノコを育てて食料にします。キノコでアクションはできませんが、得点になります。ゲーム終了時に葉っぱと組み合わせることで得点を獲得します。



7) 凄いアリ

各プレイヤーのアリ塚には凄いアリがいます。アリ塚にアクションマーカーを置く代わりに、凄いアリにアクションマーカーを置いてアクションを行えます。そうした場合、好きなアクションをレベル1で行います。



ターンの終了

各ターンの終了時、以下の通り後処理を行います。

1) アクションマーカーを取り除く

このターン使ったアクションマーカーを手元に戻します。

2) 獲物をアリ塚に置く

このターンにアリ塚まで運搬した獲物を自分のアリ塚に置きます。

- ・アリ塚のアクションスペースの一つに獲物を置きます。このスペースではこれ以降アクションできず、タイルを重ねることもできません。
- ・葉っぱはアリ塚に置かず、ゲーム終了まで手元に置いておきます。

3) 手元のタイルを3枚まで減らす

プレイヤーがターン終了時点で持てるタイルは3枚が上限です。アリ塚に置いていないタイルを4枚以上持っている場合、3枚になるまで袋に戻します。

4) 探索場所を補充する

探索すればするほどアリクイが近づいてきます。

探索場所からタイルを取っていた場合、袋からタイルを補充します。

- ・探索場所に残ったタイルとアリクイは左側にずらし、隙間を埋めます（この時点で3つのアリクイが1のフィールドに来たらアリクイの襲撃を行ってください）。
- ・袋からタイルを引き、空いた場所を埋めるように置きます。

5) アリクイの襲撃

1のフィールドに来たアリクイはゲームボードから獲物を奪っていきます（アリクイタイル自体は探索場所に残しておきます）。アリクイは獲物を食べる時とアリを食べるときがあります。アリクイが食べるものは1のフィールドに来た順番によって異なります。

同じターンに複数のアリクイが1のフィールドに来た場合、そのターンを行ったプレイヤーが処理の順番を決めます。

アリクイが着いた順番によって食べるもの

	3人プレイ	4人プレイ
1番	獲物	獲物
2番	獲物	獲物
3番	アリ	獲物とアリ

a. 獲物: アリクイはボード上の獲物を食べます。対応する色の獲物（赤のアリクイならテントウムシ）を食べます。食べられた獲物はゲームから取り除きます。

アリクイが食べるのは獲物置き場にあるものだけです。運搬中の獲物は食べません。対応する獲物が置き場がないときは食べません。

b. アリ: 孵化エリアのアリを食べます。まずアリクイは対応する色の孵化エリアを襲撃します。そのエリアにアリがない場合、アリクイは右から左に向かって順番に襲撃します。一番左のエリアにたどり着いてもアリがない場合、アリクイは一番右のエリアに移動し、そこから順番に左に向かって襲撃します。アリがいるエリアに来たとき、そのエリアのアリをすべて食べます。食べられたアリはストックに戻ります。アリクイがいずれかのエリアのアリを食べたら襲撃は終了します。孵化エリアにアリがない場合は何もしません。

c. 獲物とアリ: 獲物とアリの両方を食べます。手順は上記 a. b.と同様です。

アリクイが3匹とも1のフィールドに来たらアリクイの位置をリセットします。

- 1のフィールドからアリクイを取り除きます
- 探索場所のタイルを左側にずらし、隙間を埋めます
- アリクイタイルを3枚とも裏返し、それぞれ6のフィールドに置きます。
- 探索場所の隙間を埋めるように袋からタイルを補充します。

ゲーム終了

ターンの終了処理のとき、以下のどちらかが起きたらゲームは終了です。

1. 袋の中のタイルがなくなり、探索場所に置けなくなったとき
2. 置かれていない獲物終了マークが1個だけになったとき（5個の獲物終了マークがボード上に置かれたとき）

上記のいずれかが起きたとき、ゲームは終了です。最後の得点集計を行う前に各プレイヤー（ゲームを終わらせたプレイヤーを含む）は最後のターンを行います。

得点集計

プレイヤーは自分の得点を計算します。獲物とキノコから得点を獲得します。

1) 獲物

自分のアリ塚に置いた獲物の数を2乗します。その数が得点になります。（2種類なら4点、3種類なら9点です）

2) キノコ

葉っぱをキノコと組み合わせます。アリ塚のキノコに葉っぱを置きます。葉っぱが置かれたキノコが得点になり、各キノコのレベルに等しい得点を獲得します（レベル4のキノコに置いた葉っぱは4点です）。緑色の葉っぱを使った場合、追加の2点を獲得します。葉っぱの数がキノコより多い場合、どの葉っぱをキノコに乗せるかは自分で選べます。

最も得点が高いプレイヤーが勝利し、女王アリの称号を得ます！同点だった場合、アリ塚が高いプレイヤーが勝ちです（レベル5のタイルの枚数を比べ、それも同じ場合はレベル4のタイルを比べ…と比べてゆきます）。