

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).



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 (pas lors de l'hiver ou pour les phéromones adverses).



2) Level II

Level II (grey): for a worker action, this player doesn't discard any cube this turn during phase 6

Level II (white): each time a worker is going out, the player has one virtual warrior only to hunt prey

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.



3) Level III

Level III (grey): for a worker action, the player gets 2 larvae

Level II (white): the player can now place 2 nurses on the same space during the phase 5