

Début d'année

Lancer les 3 dés de saison et les placer sur les cases correspondantes

Phase 1 – Événement (simultané)

Placer son cube de couleur sur le même chiffre que celui du dé, ou payer pour le décaler (1 larve/case)

	Vous pouvez jouer cette saison comme si votre fourmilière était au niveau supérieur		Vos ouvrières disposent de 6 points de déplacement au lieu de 3
	Ajoutez 1 PV à chaque fois que vous marquez des points de victoire		Faites naître 1 soldat de plus (à condition que vous ayez choisi d'en faire naître)
	Faites naître 2 larves de plus (à condition que vous ayez choisi d'en faire naître)		Vous pouvez poser des phéromones comportant un hexagone de plus que ce que vous permet votre niveau de fourmilière
	Lors de la phase de récolte, ramassez 3 cubes supplémentaires		Faites naître 1 ouvrière de plus (à condition que vous ayez choisi d'en faire naître)

Phase 2 – Pose des nourrices et naissances (simultané)

Placer une ou des nourrices sur les pistes de naissance (larves, ouvrières, soldats) et faire naître

Placer une ou des nourrices dans l'atelier en vue d'une ou plusieurs actions en phase 5

Phase 3 – Ouvrières (chacun son tour, autant de fois que nécessaire, 1 ouvrière à la fois)

Placer au maximum une ouvrière dans la fourmilière au niveau actuel ou à un niveau inférieur (gain dans la colonne de gauche) ; la fourmi n'est pas perdue

Envoyer une ou des ouvrières sur le terrain, qui seront perdues à la fin du tour

→ 3 points de mouvement :

- une phéromone ou tuile spéciale compte pour une case quelle que soit sa taille
- passer par une phéromone ou tuile spéciale d'un adversaire coûte 1 soldat

→ 4 actions possibles (l'ouvrière est défaussée immédiatement après l'action) :

- chasser une proie : cf coûts et gains sur le plateau ; l'ouvrière peut continuer
- placer une phéromone (taille en fonction du niveau de la fourmilière et de l'événement), rapporte les points indiqués sur la phéromone ; l'ouvrière est défaussée
- nettoyer une phéromone vide : coûte 1 cube de terre, rapporte les points indiqués sur la phéromone si elle appartient à un adversaire ; l'ouvrière peut continuer
- placer une tuile spéciale si le niveau de fourmilière le permet : coûte un ou plusieurs cubes, rapporte 2 PV (élevage/fouille) ou 4 PV (sous-fourmilière) ; l'ouvrière est défaussée

Phase 4 – Récolte (simultané)

Ramasser 1 cube par phéromone et tuile spéciale (élevage : 1 nourriture ; fouille : 1 terre ou 1 pierre ; sous-fourmilière : 2 PV)

Phase 5 – Atelier (chacun son tour, autant de fois que nécessaire, 1 nourrice à la fois)

Chaque nourrice dans l'atelier permet une des actions spéciales :

- creuser une nouvelle galerie : rapporte un cube de terre
- augmenter le niveau de sa fourmilière : le coût dépend du niveau et est indiqué sur le plateau individuel
- nouvelle nourrice : coûte 2 cubes de nourriture et 2 larves
- objectif : cf règles pour le coût et le gain ; un même joueur ne peut réaliser un même objectif qu'une fois ; on doit réaliser les objectifs dans l'ordre des niveaux

Phase 6 – Ajustement du stock (simultané)

En fonction du niveau de fourmilière : 4 ou 6 cubes maximum

Fin d'année (hiver) – nourrir la reine

Fournir la nourriture demandée, sachant que 1 soldat vaut pour une nourriture

À tout moment de la partie (y compris pour la fin d'année), 3 larves peuvent remplacer 1 cube de nourriture