

## „Myrmes“ Mini-Erweiterung (Ystari Magazine No.2, 10/2012)

In der **Atelier-Phase** kann ein Spieler zusammen mit der Aktion **Ausbau der Ameisenkolonie** noch eines der vier Sonderplättchen nehmen und auf sein Spielertableau legen. Er darf dabei nur das Sonderplättchen nehmen, was seinem soeben erreichten Ausbau entspricht.

### **Erklärung der einzelnen Plättchen**

#### **Stufe 1 (Pilzfeld auf rechter Seite):**

linke Seite: Man kann eine Ressource „Nahrung“ gegen zwei Siegpunkte tauschen (identisch zu Ebene III).

rechte Seite: Legt man ein Pheromon-Plättchen aus, legt man auch bei einem Pilzfeld eine Ressource „Nahrung“ auf das Pheromon.

#### **Stufe 1 (Erdloch auf linker Seite):**

linke Seite: Man darf einen neuen Tunnelausgang graben oder einen vorhanden verschieben. Man erhält dafür aber keine Ressource „Erde“ (siehe Atelier, Aktion „Tunnelausgang“).

rechte Seite: Jedes Mal, wenn der Spieler einen Arbeiter in den Garten schickt, erhält er einen Soldaten, den er nur zum Betreten eines gegnerischen Pheromons benutzen darf. Ein ungenutzter Soldat wird am Ende der Arbeiterbewegung in den Vorrat des Spielers zurückgelegt.

#### **Stufe 2:**

linke Seite: Platziert man einen Arbeiter auf dem Feld, muss man in Phase 6 keine überzähligen Ressourcen aus der Vorratskammer abwerfen.

rechte Seite: Jedes Mal, wenn der Spieler einen Arbeiter in den Garten schickt, erhält er einen Soldaten, den er nur zum Kampf gegen ein Insekt benutzen darf. Ein ungenutzter Soldat wird am Ende der Arbeiterbewegung in den Vorrat des Spielers zurückgelegt.

#### **Stufe 3:**

linke Seite: Man erhält zwei Larven, die man sofort in die Larvenkammer legt.

rechte Seite: Der Spieler darf in der Atelier-Phase eine zweite Amme für eine bereits genutzte Aktion einsetzen.

Originalbeschreibung: [http://www.ystari.com/wordpress/?page\\_id=1862](http://www.ystari.com/wordpress/?page_id=1862)