🏰 قواعد لعبة ممالك النمل 🏰

✨ البطاقات الأساسية:

✅ بطاقة النملة
✅ بطاقة فيلق النمل
✅ بطاقة المستعمرة
✅ بطاقة الحبوب
✅ بطاقة العنكبوت (الخطر الخارجي)
✅ بطاقة النحلة (التاجر)

⚡ البداية:

- تبدأ اللعبة بالجولة الأولى: **جولة البناء**.
- كل لاعب يملك **22 من الحبوب** عند البداية.
- يمكن بناء المستعمرات فقط في أول خلايا من الخريطة (على الأطراف) أو ملاصقة لمستعمرات اللاعب الموجودة .
- تكلفة بناء كل مستعمرة = **10 حبوب**.
- مع كل مستعمرة جديدة، يحصل اللاعب على بطاقة نملة مجانًا أول مرة.

🌿 الحركة:

- في الجولة الثانية، يرمي كل لاعب **حجرين نرد**.
- مجموع نقاط النرد = عدد الحركات التي يمكن توزيعها على بطاقات اللاعب.
- النملة لا تسير فوق نملة خصم، ولا فيلق النمل يسير فوق فيلق نمل للخصم.
- إذا وجدت نملتين في خانة واحدة، لا يمكن لفيلق النمل المرور أو قتلهم.
- يمكن للاعب استخدام جزء من الحركات للتجارة أو شراء أو دمج، ثم استكمال بقية حركاته.
- مثلًا: إذا حصل اللاعب على رقم 5، يمكنه التحرك 4 حركات، ثم شراء نملة أو التجارة أو

دمج فيلق، ثم تنفيذ الحركة الخامسة الأخيرة.

- يمكن للاعب الشراء أو التجارة في أي لحظة طالما لم ينهي جميع حركاته في الجولة.

👥 إنتاج النمل:

- يتم الحصول على نملة مع كل مستعمرة يتم بناؤها.
- يمكن شراء نملة من النحلة (التاجر) مقابل **2 حبة** (مرة واحدة فقط من نفس النحلة في الجولة).
- يمكن الشراء من لنحلات مختلفة في نفس الجولة.

🌾 الحصاد والنهب:

- تحمل بطاقة النملة **3 حبوب كحد أقصى**.
- يمكن للنملة سرقة الحبوب من مستعمرات الخصم إذا كانت المستعمرة غير محمية.

🪖 فيلق النمل:

- يتم إنشاؤه بدمج **3 بطاقات نمل** مع دفع **6 حبوب** (يجب امتلاك 3 مستعمرات) و أن يكون لدى اللاعب نملة بالقرب من التاجر (النحلة).
- يوضع فيلق النمل لأول مرة فقط فوق مستعمرة اللاعب، ثم يمكنه التحرك بشكل طبيعي.
- لا يمكن وضعه مباشرة في أي مكان آخر عند إنشائه.
- يمكنه قتل بطاقة نملة ونهب ما معها (إذا كانت لوحدها).
- في حال بقاء فيلق النمل **3 جولات** على مستعمرة خصم، يتم تدميرها ونهب ما فيها.
- إذا قام اللاعب بتحريك فيلق النمل عن مستعمرة العدو قبل استكمال 3 جولات، **لن يتم تدمير المستعمرة وسيتم إعادة العد عند العودة إليها مرة أخرى بالفيلق.**
- إذا وُجدت نملتين في خانة واحدة، لا يمكنه المرور أو قتلهم.
- لا يمكنه المرور فوق فيلق نمل آخر للخصم.
- **حمولته القصوى: 8 حبات.**

🕷️ العنكبوت (الخطر الخارجي):

- 🔸 العنكبوت ليس بطاقة لاعب، بل عقبة في الخريطة.
- 🔸 إذا توقفت النملة على بعد **خانة واحدة** منه، يتم قتلها فورًا.
- 🔸 عند ظهور رقم 2 أو 12 في رمية النرد، يقتل العنكبوت أي نملة أو فيلق نمل في خانات الحبوب.

🐝 النحلة (التاجر):

- 🔹 لا يمكن السير فوق بطاقة النحلة.
- 🔹 يمكن للاعب الوقوف بجوارها (في أول خانة مجاورة) للتبادل.
- 🔹 **خيارات التبادل:**

- شراء **نملة = 2 حبة** .
- شراء **فيلق نمل = 6 حبوب + 3 نملات** (بشرط امتلاك 3 مستعمرات).
- يمكن شراء **نملة واحدة أو فيلق نمل واحد في الجولة الواحدة من كل نحلة** .
  - 🔹 توضع البطاقات المشتراة في أي مستعمرة يختارها اللاعب.

⚠️ الاستسلام أو الانسحاب:

- 🔹 يمكن للاعب أن ينسحب أو يعلن استسلامه إذا وجد نفسه محاصرًا بشكل كامل.

مثال: إذا كان لدى اللاعب مستعمرتين فقط، وقام الخصم بوضع نملة على كل مستعمرة، ولم يكن لدى اللاعب أي حبوب كافية لبناء مستعمرة جديدة في هذه الحالة يمكنه اختيار الانسحاب.

- 🔹 عند استسلام اللاعب، تُعتبر مستعمراته مهجورة وتُزال من اللعبة.

🏆 شروط الفوز في اللعبة:

- 🔹 **الفوز بالتدمير:** الفوز عند تدمير جميع مستعمرات الخصوم.
- 🔹 **الفوز بالانسحاب:** الفوز إذا انسحب جميع اللاعبين الآخرين.

🏰 Ant Kingdoms Game Rules 🏰

✨ Main Cards:

✅ Ant Card
✅ Ant Legion Card
✅ Colony Card
✅ Seed Card
✅ Spider Card (external threat)
✅ Bee Card (the merchant)

⚡ Start:

🔹 The game starts with the first round: **the building round**.
🔹 Each player begins with **22 seeds**.
🔹 Colonies can only be built on the edge cells of the map (or adjacent to existing colonies).
🔹 Building a colony costs **10 seeds**.
🔹 Each new colony grants the player a free ant card for the first time.

🌿 Movement:

🔸 In the second round, each player rolls **two dice**.
🔸 The total of the dice = number of movements the player can distribute to their cards.
🔸 An ant cannot walk over another player's ant, and an ant legion cannot walk over an opponent's legion.
🔸 If two ants are in one cell, the ant legion cannot pass or kill them.
🔸 The player can use part of the movements for trading,

purchasing, or merging, and use the rest for movement.

- For example: If the player rolls a 5, they can move 4 spaces, then buy an ant or trade or merge a legion, then make the final fifth move.
- Players can trade or buy at any time as long as they haven't used all their movements in the round.

👥 Ant Production:

- Players get an ant with every colony they build.
- Players can buy an ant from the bee (the merchant) for **2 seeds** (only once per bee in each round).
- Players can buy from different bees in the same round.

🌾 Harvesting and Looting:

- An ant card can carry a maximum of **3 seeds**.
- Ants can loot seeds from opponent colonies if the colony is not protected.

🪖 Ant Legion:

- Created by merging **3 ant cards** with a payment of **6 seeds** (the player must own 3 colonies) and have an ant card near the bee (the merchant).
- The ant legion is initially placed only on one of the player's colonies and can then move freely.
- It cannot be placed directly elsewhere when created.
- The legion can kill an ant card and loot what it carries (if it's alone).
- If the legion stays for **3 turns** on an opponent's colony, it destroys the colony and loots everything in it.

🔹 If the legion leaves the opponent’s colony before completing 3 turns, **the destruction countdown resets** when it returns.
🔹 If there are two ants in one cell, the legion cannot pass or kill them.
🔹 It cannot pass over another player's ant legion.
🔹 **Maximum load:** 8 seeds.

🕷️ Spider (external threat):

🔸 The spider is not a player’s card, but a hazard on the map.
🔸 If an ant stops **one cell away** from the spider, it is instantly killed.
🔸 If a dice roll is 2 or 12, the spider kills any ant or ant legion in seed cells.

🐝 Bee (merchant):

🔹 Players cannot walk over the bee card.
🔹 Players can stop adjacent to the bee (in the first neighboring cell) to trade.
🔹 **Trading options:**

- Buy an ant = **2 seeds**.
- Buy an ant legion = **6 seeds + 3 ants** (requires 3 colonies).
- Players can only buy one ant or one legion per round from each bee.
  🔹 The purchased cards are placed in any of the player's colonies of their choice.

⚠️ Surrender or Withdrawal:

🔹 A player can **surrender or withdraw** if they find themselves completely trapped.
Example: If a player has only 2 colonies and the opponent places an ant on each colony, and the player does not have enough seeds to build a new colony, they may choose to withdraw.
🔹 When a player surrenders, their colonies are considered abandoned and removed from the game.

:Victory Conditions 🏆

🔹 **Destruction Victory:** Achieved when all opponent colonies are destroyed.
🔹 **Withdrawal Victory:** Achieved when all other players withdraw.