
MAXIME TARDIF
FOURMIDABLE

But de Fourmidable

C'est la fin de la saison et les Reines essaient d'établir leur colonie dans un coin tranquille de la forêt où la nourriture semble abondante. Dans Fourmidable, vous dirigez une colonie de fourmis travaillant jour et nuit afin de se préparer pour l'hiver qui arrive. Chacune des colonies a des besoins particuliers. Vous devez suivre les objectifs établis par le quartier général afin d'accumuler les ressources nécessaires pour survivre à l'hiver. Vous devez aussi élargir votre territoire et votre influence dans la forêt. Portez une attention particulière à la température et aux prédateurs afin d'optimiser vos prochains mouvements pour vous mener à la victoire. Allez-vous être le plus Fourmidable ?

Tout d'abord, assemblez la girouette météo (tel que montré à droite, les 2 pièces en noir cliquent ensemble) ainsi que les fourmis avec les 90 jetons jour/nuit et leurs bases.



Mise en place

Ci-dessous, la mise en place pour une partie Intermédiaire à deux joueurs. Pour la mise en place de 3 à 6 joueurs, vous référer aux pages 5 et 6 du manuel.

Contenu de la boîte

1 plateau de jeu (1)
78 cartes objectif (2)
60 cartes spéciales (3)
3 cartes de points bonus (4)
6 plateaux de jeu individuels (nuit pour droitier, jour pour gaucher) (5)
6 cartes espèce (6)
4 grosses tuiles hexagonales (7)
3 figurines pour les prédateurs (8)
90 figurines pour les fourmis avec 90 jetons jour/nuit et leurs bases (9)
108 tuiles phéromone (10)
90 tuiles nid creusé (10)
24 tuiles trou de nid (11)
18 tuiles intérieures trou de nid (11)
142 tuiles ressource (12)
47 tuiles terrain vide (12)
7 tuiles hexagonales prédateurs (13)
8 tuiles pour donner naissance (14)
1 tuile premier joueur jour/nuit (15)
1 girouette pour la météo (16)
6 marqueurs de points cubiques (17)
2 livres des règles pour Enfant, Apprenti, Intermédiaire, Expérimenté et Solo (français, anglais)
8 sacs de plastique



Règles pour Enfants

Les tuiles prédateur, naissance, nid 2,3 et 4, les cartes spéciales et espèce ne sont pas utilisées dans la version pour enfants. Les cartes objectif 4+ sont ajoutées au jeu seulement lorsqu'il y a 4 joueurs ou plus.

--- Mise en place ---

Le dernier joueur ayant mangé un fruit commence la partie. Pour déterminer si le premier tour sera un jour ou une nuit, il tire la tuile jour/nuit en l'air et la garde devant lui sur la face sur laquelle elle est tombée. **Pigez 7 cartes objectif** de la combinaison que vous désirez. Gardez ces cartes en main sans les montrer aux autres joueurs. Placez votre tuile nid ronde numérotée 1 sur la case nid brune numérotée 1 la plus près de vous sur le plateau principal.

Choisissez 5 fourmis pour commencer votre colonie, vous pouvez prendre la combinaison de fourmis que vous souhaitez. Placez l'indicateur de ces fourmis pour concorder avec la tuile jour/nuit. Placez-les sur la case identifiée 1 (avec le trou de nid) sur votre nid. Cette case est considérée comme étant la même que votre nid 1 sur le plateau principal. Vos fourmis pourront donc sortir de ce trou pour aller sur le plateau principal. Remettez les autres fourmis dans la boîte, elles ne seront pas utilisées durant la partie.

--- Commencer la partie ---

Votre objectif est de récolter des ressources afin d'accomplir les cartes objectif que vous avez en main pour marquer des points de victoire (représentés par les feuilles). Lorsqu'un joueur a accompli **7 objectifs**, la partie se termine.

Pour récolter des ressources, vous devez bouger vos fourmis. Elles peuvent se déplacer de 3 cases maximum. Entrer ou sortir du nid n'est pas considéré comme un déplacement puisque les deux cases nid marquées 1 sont considérées comme étant la même case. Sur le plateau principal, vos fourmis peuvent se déplacer dans la direction que vous voulez. Dans votre nid, elles peuvent seulement se déplacer par les tunnels, soit de haut en bas ou de gauche à droite, pas en diagonale.

Une fourmi récolte seulement la ressource sur laquelle elle termine son déplacement si c'est le type de ressource qu'elle peut récolter. Les chasseurs récoltent seulement les insectes (cases avec fond brun), les fermiers seulement les plantes (fond vert) et les creuseurs seulement les terres à l'intérieur du nid. Toutes les fourmis peuvent passer ou terminer leur mouvement sur une case insecte ou plante. Elles ne peuvent cependant pas passer ou terminer leur mouvement sur la phéromone d'un autre joueur ou sur la case d'eau au centre du plateau principal. Les fourmis ne peuvent pas entrer dans le nid d'un autre joueur. Seulement les creuseurs peuvent creuser dans le nid, les chasseurs et les fermiers ne peuvent pas passer ou terminer leur mouvement sur une case terre. Les creuseurs peuvent aussi se déplacer jusqu'à 3 cases, mais ils doivent arrêter leur déplacement dès qu'ils rencontrent une case terre. Ils doivent récolter la première case terre qu'ils rencontrent.

Exemple: Un chasseur peut passer sur des tuiles insecte ou plante sans les récolter, il récolte seulement la ressource s'il finit son mouvement sur une case insecte. Il ne peut pas passer ou terminer son mouvement sur une case où il y a encore une terre. Un creuseur ne peut pas passer une case terre pour collecter celle derrière s'il n'y a pas un chemin préalablement creusé.

Pigez 7 objectifs de la combinaison que vous voulez.

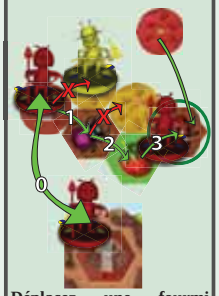


La tuile jour/nuit est tombée sur jour, choisissez 5 fourmis et tournez leur indicateur à jour.





Jour **Nuit**



Déplacez une fourmi jusqu'à 3 cases, tournez son indicateur et récoltez seulement la ressource où elle arrête son déplacement si elle est du type associé à la fourmi. Les chasseurs récoltent les insectes, les fermiers, les plantes et les creuseurs, les terres.

Quand vous récoltez une ressource, prenez la tuile correspondante de la réserve. Si c'est un insecte ou une plante, placez une phéromone sur la case. À la fin de la partie, chaque phéromone placée compte pour 1 point de victoire. Si c'est une ressource terre, placez une tuile nid vide (beige) au lieu d'une phéromone. Ces tuiles nid vide ne donnent pas de point de victoire à la fin de la partie.

Pour révéler un objectif, placez la carte objectif face visible devant vous et défaussez la/les ressource(s) dans la réserve. Vous ne pouvez pas utiliser les mêmes tuiles ressources pour révéler plusieurs objectifs différents. Avancez votre marqueur sur l'échelle de pointage encerclant le plateau principal. Si vous avez les ressources nécessaires, vous pouvez révéler des objectifs quand vous voulez durant un tour. Comme révéler un objectif ne prend pas d'action, vous pouvez en révéler plusieurs en même temps. Vous pouvez même révéler des objectifs pendant l'action d'un autre joueur!

Si vous n'avez plus de phéromones dans votre banque, vous pouvez tout de même continuer de récolter des ressources en plaçant des tuiles terrain vide (brunes) au lieu des phéromones. Les tuiles terrain vide ne donnent pas de point de victoire à la fin de la partie.

--- Différence entre une action et un tour ---

La partie est divisée en actions et en tours. Une **action** consiste à déplacer une fourmi. Un **tour** se termine lorsque tous les joueurs ont déplacé toutes leurs fourmis.

À tour de rôle, les joueurs vont déplacer l'une de leurs fourmis et changer son indicateur jour/nuit, indiquant que cette fourmi ne pourra plus se déplacer dans le tour présent. Un **tour se termine** lorsque tous les joueurs ont déplacé chacune de leurs fourmis une fois. Retournez la tuile jour/nuit sur son autre face et passez-la au joueur en sens horaire, il sera le premier joueur du prochain tour. Un nouveau tour commence!

Exemple dans une partie à 2 joueurs: Un tour nuit vient de débuter. Déplacez l'une de vos fourmis et changez son indicateur pour voir le jaune (jour) à travers le trou dans sa base. Cette fourmi ne pourra plus se déplacer pendant le tour nuit actuel puisqu'elle a déjà effectué son action pour la nuit. Elle pourra se déplacer encore lors du prochain tour, lorsque la tuile jour/nuit sera retournée sur sa face jour. Le joueur suivant déplace une fourmi, tourne son indicateur à jour et vous devez ensuite faire une seconde action. Vous devez déplacer l'une de vos fourmis, à l'exception de celle que vous avez déplacée lors de l'action précédente, puisque son indicateur est maintenant à jour. Vous choisissez une autre fourmi, la déplacez et changez son indicateur à jour. Le tour se termine quand tous les joueurs ont déplacé leurs fourmis une fois et que tous les indicateurs sont à jour. Retournez la tuile jour/nuit et passez-la au joueur en sens horaire.

--- Fin de la partie ---

Lorsqu'un joueur a révélé **7 objectifs**, comptez les points dans les feuilles d'or sur les cartes et 1 point par phéromone placée pour chacun des joueurs. Le joueur avec le plus de points gagne! En cas d'égalité, les deux joueurs gagnent. Arriverez-vous à développer la colonie la plus fantastique?

Mouvements possibles pour un creuseur, récoltez seulement la première terre qu'il rencontre.



Pour révéler un objectif, remettez les ressources utilisées dans la réserve.



Gardez les objectifs révélés face visible devant vous, avancez votre marqueur de point.

Un tour se termine lorsque tous les joueurs ont bougé chacune de leurs fourmis.

La partie se termine lorsqu'un joueur a révélé 7 objectifs.

Règles pour Apprentis

Toutes les règles du niveau Enfant s'appliquent au niveau Apprenti, à l'exception des suivantes. Les cartes spéciales et espèce ne sont pas utilisées dans le niveau Apprenti. Cette version est pour les familles ou pour votre première partie. Les cartes objectif 4+ sont seulement utilisées dans une partie à 4 joueurs ou plus.

--- Mise en place ---

Placez toutes vos fourmis dans les rangées associées sur votre plateau nid. Tous les joueurs choisissent 3 fourmis pour commencer leur colonie et les placent sur la case indiquée 1 sur leur nid. Pigez 3 objectifs associés aux types de fourmis que vous avez choisis et gardez-les en mains sans les montrer aux autres joueurs.

Exemple: Si vous avez 3 chasseurs, pigez 3 objectifs chasseur. Si vous avez une fourmi de chaque sorte, pigez 1 objectif de chaque sorte. Si vous avez 2 creuseurs et 1 fermier, pigez 2 objectifs creuseur et 1 objectif fermier.

Les fourmis dans les rangées sur votre nid représentent le maximum que vous pouvez avoir dans une partie, soit 5 de chaque sorte. Les autres joueurs peuvent donc en tout temps voir combien de fourmis actives vous avez.

Choisissez vos 3 fourmis de départ judicieusement, elles formeront la base de votre nouvelle colonie!

--- Commencer la partie --

C'est le début du premier tour! Le joueur avec la tuile jour/nuit fait tourner la rose des vents et sera le premier à faire une action pour le nouveau tour. Le résultat indique la météo pour la journée ou la nuit à venir. La météo donne +1 mouvement pour le tour au type de fourmi indiqué par la rose des vents. Si la rose tombe sur le ?, le joueur avec la tuile jour/nuit choisit la météo pour le tour.

Une journée ensoleillée donne +1 mouvement aux fermiers puisque les plantes poussent mieux, les fermiers peuvent donc travailler sans être accablés par les éléments. La pluie avantage les creuseurs puisqu'ils travaillent à l'intérieur et que la terre est plus molle. Le vent favorise les chasseurs qui l'utilisent afin d'identifier les odeurs des proies à distance!

Chaque joueur devra, à tour de rôle, effectuer l'une des actions suivantes, **dans n'importe quel ordre** :

1. Donner naissance à une fourmi
2. Déplacer une fourmi jusqu'à 3 cases
3. Déplacer un prédateur

Un tour se termine quand tous les joueurs ont donné naissance, déplacé un prédateur et déplacé toutes leurs fourmis une fois. Durant un tour, vous ne pouvez pas déplacer la même fourmi, donner naissance ou déplacer un prédateur deux fois. À la fin du tour, retournez la tuile jour/nuit et passez-la au joueur situé à votre gauche.

La tuile jour/nuit est tombée sur sa face nuit, choisissez 3 fourmis et placez leur indicateur à nuit.



Pigez les cartes objectif associées aux 3 fourmis choisies.

Le premier joueur sera le dernier à avoir mangé des fruits.

Faites tourner la rose des vents au début de chaque tour.



Un tour prend fin lorsque tous les joueurs ont déplacé leurs fourmis une fois, donné naissance à une fourmi une fois et bougé un prédateur une fois.

--- Donner naissance à une fourmi ---

Prenez l'une des tuiles naissance sur le plateau et placez-la au-dessus de la case avec la reine dans votre nid. Laissez-la sur cette case jusqu'à la fin du tour, les autres joueurs ne pourront donc pas choisir la même tuile que vous pendant ce tour.

Prenez ensuite la fourmi correspondante de votre réserve et placez-la par-dessus la tuile nouvellement ajoutée à votre nid. Elle est considérée comme étant dans la salle de la reine. Placez l'indicateur de la nouvelle fourmi pour qu'il concorde avec la tuile jour/nuit. Si la tuile est sur jour, placez l'indicateur de la fourmi sur jour (jaune). Vous devrez déplacer cette fourmi pendant le tour où elle est née, mais lors d'une autre action.

Se déplacer de la case de la reine à la case indiquée par le trou de nid 1 dans votre nid lui coûtera 1 mouvement. Puisqu'elle vient tout juste de naître, elle est un peu moins efficace que vos autres fourmis! Quand un tour est terminé, replacez toutes les tuiles naissance sur le plateau principal.

--- Déplacer une fourmi jusqu'à 3 cases ---

Les règles de déplacement du niveau Enfant s'appliquent toujours ici. Quand un creuseur creuse l'une des cases supérieures numérotées de votre nid, récoltez la terre associée et ajoutez la tuile rectangle nid creusé correspondante par-dessus la case. Ensuite, ajoutez le trou de nid avec le numéro correspondant sur le plateau principal à une distance de 3 cases extérieures d'un de vos trous de nid précédents. La case choisie doit être vide (si un prédateur a préalablement mangé la ressource) ou avoir l'une de vos phéromones dessus. Placez votre trou de nid par-dessus votre phéromone ou la tuile terrain vide.

La case choisie pour votre trou de nid ne peut pas être une case où il y a encore une ressource, un prédateur, de l'eau ou la phéromone, la fourmi ou le trou de nid d'un autre joueur. Si aucune case sur le plateau ne peut accueillir votre nouveau trou de nid, vous ne pouvez pas creuser l'une des trois cases supérieures gauches de votre nid.

Les trous de nid sur le plateau principal sont connectés avec les trous de nid intérieurs du même numéro. Afin d'entrer et de sortir du nid, les fourmis n'ont pas besoin d'utiliser l'un de leurs déplacements. Les tuiles trous de nid intérieurs et extérieurs du même numéro sont considérées comme la même case. Une fois que les trous de nid ont été creusés et placés, ils ne peuvent plus être déplacés pour le reste de la partie. Si une fourmi quitte le nid par la tuile trou de nid rectangulaire marquée 2, elle sortira sur la tuile de nid ronde marquée 2 sur le plateau principal.

Truc: Un creuseur peut creuser un nouveau trou de nid sur une case, même si une case avec de l'eau ou des phéromones d'un autre joueur la sépare de son territoire, tant qu'il respecte la règle des 3 cases de distance.

La Bibliothèque : Les fourmis peuvent apprendre les besoins de la colonie en se rendant dans la bibliothèque représentée par la case avec 3 livres dans votre nid. Cela représente l'esprit collectif de la colonie de fourmis. Pigez 2 cartes objectif du type correspondant à la fourmi qui est allée dans la bibliothèque. Gardez l'une d'entre elles dans votre main et remettez l'autre en-dessous de la pile correspondante.

Pour donner naissance, placez la tuile naissance sur la case de la reine et placez la fourmi correspondante par-dessus.

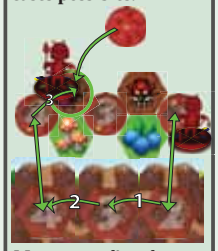


En creusant un nouveau trou de nid, le joueur récolte la ressource terre associée et rajoute les trous de nid.





Case choisie pour le trou de nid extérieur, les cercles verts indiquent les autres cases possibles.



Mouvement d'un chasseur qui commence à l'extérieur et finit à l'extérieur, utilise les trous de nid pour récolter un scarabée.

Règles pour Apprentis

Exemple: Pour piger un objectif fermier, vous devez envoyer un fermier dans la bibliothèque, piger deux cartes objectif, en garder une et remettre l'autre en-dessous de la pile de cartes objectif fermiers.

Les fourmis qui vont sur cette case terminent leur tour sur celle-ci puisqu'elles doivent y rester pour étudier les plans et les besoins futurs de la colonie. Vous avez maintenant une nouvelle mission ! Tournez l'indicateur de la fourmi pour montrer qu'elle a fait son action pour le tour.

Truc: Une fourmi peut rester dans la bibliothèque tour après tour afin d'étudier de nouveaux objectifs pour la colonie (tournez son indicateur).

En tout temps, vous avez un **maximum de 4 cartes objectif en mains**. Vous devez révéler un objectif avant d'en piger un nouveau si vous en avez déjà 4 en mains. Si vous ne pouvez pas en révéler un, vous ne pouvez pas en piger un cinquième. Quand vous révélez un objectif, avancez votre marqueur de points du nombre indiqué représenté dans la feuille en or.

Vos ressources doivent être placées afin d'être visibles en tout temps par les autres joueurs. Portez attention à ce que les autres récoltent, vous aurez une meilleure idée de leurs plans et pourrez être plus compétitif. Soyez le plus prévoyant!

--- Déplacer un prédateur ---

Pour déplacer un prédateur, retournez votre tuile prédateur sur votre nid et placez-la sur son côté avec un cercle rouge. Choisissez le prédateur que vous voulez déplacer, vous ne pouvez qu'en déplacer 1 par tour. Les prédateurs ne peuvent pas se déplacer sur une case avec une phéromone, un trou de nid, une fourmi, un autre prédateur ou la case eau au milieu du plateau. Vous pouvez déplacer un prédateur même si un autre joueur l'a déjà déplacé durant le tour. Il est donc possible que seulement l'un des prédateurs bouge durant un tour.

Sauterelle: elle saute très haut, elle peut donc se rendre sur n'importe quelle case du plateau principal. Si elle va sur une tuile plante ou champignon, elle le mange. Placez une tuile terrain vide sur la case.

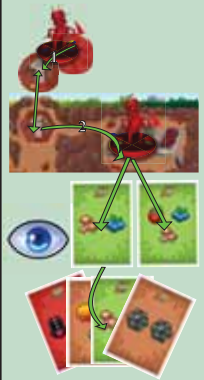
Araignée: elle se déplace très vite, elle peut donc se rendre sur n'importe quelle case du plateau principal. Si elle va sur une tuile insecte, elle le mange. Placez une tuile terrain vide sur la case.

Ver: il est très imprévisible, il peut se déplacer sur n'importe quelle case d'un plateau nid individuel, à l'exception des trois cases numérotées, car le ver a peur de la surface. S'il se déplace sur une case terre, placez une tuile nid vide (beige) par-dessus la case.

Lorsqu'un prédateur a retiré une ressource, elle ne peut plus être récoltée par aucun joueur pour le reste de la partie. Si une fourmi se déplace ou arrête son mouvement sur une case terrain vide, ajoutez une phéromone de ce joueur par-dessus. Cette phéromone comptera pour un point à la fin de la partie.

Planifiez vos actions intelligemment et les prédateurs peuvent devenir de puissants alliés !

Fermier qui utilise l'action de la bibliothèque, il commence à l'extérieur et finit à l'intérieur.



Regardez 2 cartes, gardez-en 1, maximum 4 cartes en main.

Pour déplacer un prédateur, retournez la tuile prédateur sur son côté inutilisable pour le reste du tour.



La sauterelle mange les cases plante. Remplacez la case par une tuile terrain vide.



Le ver retire les cases terre. Placez une tuile nid vide par-dessus la case.



--- Fin d'un tour ---

Retournez la tuile prédateur de tous les joueurs du côté utilisable (sans le rond rouge). Remettez les tuiles naissance sur le plateau principal. Retournez la tuile jour/nuit et donnez-la au joueur suivant (en sens horaire). Il sera le premier joueur à jouer pour le prochain tour. Sa première tâche sera de faire tourner la rose des vents.

Il peut ensuite effectuer sa première action. Lorsqu'il aura déplacé l'une de ses fourmis, il devra tourner son indicateur pour indiquer qu'elle a bougé pour le nouveau tour.

Exemple : Si vous êtes passé du jour à la nuit entre le premier et le deuxième tour, vous passerez de la nuit au jour entre le deuxième et troisième tour et du jour à la nuit entre le troisième et quatrième tour, etc.

Que la nouvelle journée ou nuit commence !

--- Fin de la partie ---

La partie se termine à la fin d'un tour quand un joueur a révélé **8 objectifs**.

Les joueurs doivent ensuite compléter leurs actions pour le tour avant que la partie ne prenne fin. Ils doivent déplacer leurs fourmis qui n'ont pas encore été déplacées, utiliser l'un des prédateurs ou donner naissance s'ils ne l'ont pas encore fait.

Les joueurs peuvent compléter leurs objectifs et révéler ceux pour lesquels ils ont déjà les ressources.

Si le dernier joueur accomplit une carte objectif qui met fin à la partie à sa dernière action du tour, les autres joueurs peuvent tout de même révéler leurs objectifs pour lesquels ils ont déjà toutes les ressources nécessaires dans leurs réserves.

Pour déterminer le gagnant, comptez les points des objectifs plus 1 point de victoire par phéromone et trou de nid placés sur le plateau principal. Les cases où vous avez un trou de nid et une phéromone comptent comme deux points (un pour le trou de nid et un pour la phéromone).

Ensuite, donnez les cartes 3 points bonus chasseur, fermier et creuseur au joueur ayant accompli le plus de cartes objectif dans chacune de ces catégories. S'il y a égalité, le joueur dont les objectifs comptent pour le plus de points gagne la carte de 3 points bonus. Si l'égalité persiste, les joueurs font chacun 3 points de bonus.

Après le décompte, le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie : il a développé la meilleure colonie et il est prêt à affronter l'hiver qui s'en vient ! En cas d'égalité, le joueur avec le plus de ressources non utilisées gagne la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs impliqués sont les gagnants !

À la fin d'un tour:

1. Retournez les tuiles prédateur sur leur côté utilisable;

2. Retournez la tuile jour/nuit et donnez-la au joueur en sens horaire;

3. Remettez les tuiles naissance sur le plateau principal.

1.



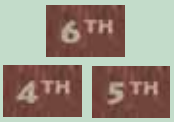
2.



3.



Les tuiles avec 4th, 5th et 6th sur leur verso sont seulement utilisées dans les parties de 4 à 6 joueurs. Celles qui ont un endos vide sont utilisées dans toutes les parties.



À la fin de la partie, donnez les cartes 3 points bonus au joueur ayant révélé le plus de cartes objectif dans chaque catégorie.



Règles Intermédiaires

Toutes les règles du niveau Apprenti s'appliquent au niveau Intermédiaire, à l'exception des modifications suivantes. Lorsque l'effet d'une carte spéciale ou espèce va à l'encontre d'une règle, l'effet de la carte prévaut toujours. L'effet des cartes est expliqué sur la dernière page du livre des règlements.

Au début de la partie, chaque joueur choisit une carte espèce. Vous pouvez les distribuer au hasard ou les sélectionner : utilisez la méthode que vous préférez. **Brassez les cartes spéciales et donnez-en 6 à chaque joueur.** Ces cartes peuvent être jouées à n'importe quel moment pendant l'action du joueur actif. Elles ne peuvent pas être jouées au tour d'un autre joueur, contrairement aux cartes objectif. Elles ne sont pas considérées comme votre action, vous pouvez donc en jouer plusieurs en même temps. Les joueurs peuvent procéder à la sélection de leurs **3 fourmis de départ** et jouer selon les règles Apprenti, mais avec des cartes spéciales et espèce!

Règles Expérimentées

Toutes les règles Intermédiaires s'appliquent aux règles Expérimentées, à l'exception des modifications suivantes. Ces modifications ont été effectuées afin d'apporter une meilleure simulation du monde sans pitié des insectes où la concurrence est un mode de vie!

Les règles pour piger les cartes objectif sont modifiées. Au lieu de faire 3 piles séparées, brassez les trois types de cartes ensemble. Ensuite, dévoilez un certain nombre de ces cartes sur la table en fonction du nombre de joueur :

2 joueurs : 5 cartes objectif
3 joueurs : 6 cartes objectif
4 joueurs : 7 cartes objectif
5 joueurs : 8 cartes objectif
6 joueurs : 9 cartes objectif

Les joueurs vont ensuite compétitionner pour compléter ces objectifs. Afin d'accomplir l'un des objectifs dévoilés, vous devez utiliser l'action de la bibliothèque avec une fourmi du type associé à l'objectif choisi. La fourmi doit arrêter son mouvement et son tour dans la bibliothèque. Afin d'accomplir la carte objectif immédiatement, vous devez déjà posséder toutes les ressources nécessaires et les défausser dans la réserve. Vous ne pouvez pas accomplir un objectif si vous n'avez pas les ressources nécessaires. Donc, comme dans les règles Apprenti, vous remettez les ressources utilisées dans la réserve commune, vous additionnez les points à votre total et vous gardez la carte face visible devant vous. Révélez une nouvelle carte objectif sur la table de sorte qu'il y ait toujours le bon nombre en fonction du nombre de joueurs.

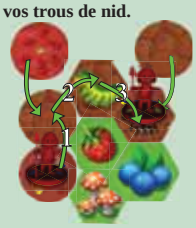
--- Sélection des cartes spéciales ---

Lorsque les cartes objectif sont dévoilées, à tour de rôle, en sens horaire, en commençant par le premier joueur, prenez une carte espèce. Ensuite, **distribuez aléatoirement 8 cartes spéciales à chaque joueur**. Les joueurs sélectionneront ensuite ces cartes selon la méthode suivante:
Chaque joueur choisit une carte, la garde en mains et passe les autres au joueur à sa gauche. De ces 7 cartes, chaque joueur en garde une et passe les 6 restantes à sa gauche. De ces 6 cartes reçues, chaque joueur en garde une et passe les 5 restantes à gauche. Continuez de garder et de passer les cartes jusqu'à ce que chaque joueur en ait 6 en mains. Défaussez les 2 dernières cartes. **Tous les joueurs ont maintenant une main de 6 cartes.**
En commençant par le premier joueur et en continuant en sens horaire, chaque joueur choisit l'une de ses fourmis de départ et la montre aux autres joueurs. Le joueur 1 choisit sa première fourmi, les autres joueurs aussi, le joueur 1 choisit ensuite sa deuxième fourmi et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient leurs **3 fourmis de départ**.

Verso des cartes spéciales, distribuez 6 cartes aléatoirement à chaque joueur.



Ajoutez seulement des phéromones sur les tuiles terrain vide et les tuiles où vous récoltez une ressource qui sont adjacentes à l'une de vos phéromones ou l'un de vos trous de nid.

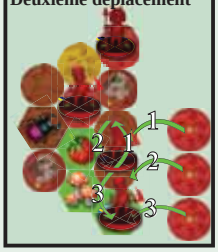


Ajouter des phéromones, en 2 déplacements:
Premier déplacement;





Deuxième déplacement



--- Placer des phéromones ---

Les règles pour placer les phéromones sur le plateau principal sont aussi modifiées. Quand un chasseur ou un fermier récolte une ressource, ne placez pas systématiquement une phéromone. Placez une phéromone seulement si cette ressource est adjacente à l'une de vos phéromones ou à l'un de vos trous de nid. Si ce n'est pas le cas, ajoutez une tuile terrain vide à la place d'une phéromone.

Si, plus tard dans la partie, une de vos fourmis passe ou finit son mouvement sur une tuile terrain vide qui est adjacente à l'une de vos phéromones ou à l'un de vos trous de nid, ajoutez une phéromone par-dessus la tuile terrain vide. Si vous ajoutez une phéromone ou un trou de nid sur une case adjacente à une tuile terrain vide, vous n'ajoutez pas automatiquement l'une de vos phéromones par-dessus la tuile terrain vide. Pour ajouter une phéromone, l'une de vos fourmis doit déjà s'y trouver ou doit y passer plus tard (maintenant que l'un de vos trous de nid ou phéromones est adjacent). Les fourmis ne peuvent pas terminer leur mouvement ou passer par une case où il y a une fourmi d'un autre joueur, même si cette fourmi est située sur une tuile terrain vide.

--- Fin de la partie ---

La partie se termine à la fin d'un tour où un joueur a accompli **8 objectifs**. Le joueur avec le plus de points de victoire accumulés en fin de partie l'emporte. S'il y a une égalité, le joueur qui a placé le plus de phéromones l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur qui a complété le plus de cartes objectif nécessitant trois ressources l'emporte. S'il y a encore égalité, le joueur ayant creusé le plus de trous de nid l'emporte. Si l'égalité dure encore, le joueur qui a le plus creusé dans son nid l'emporte. Si, encore, l'égalité dure, le joueur ayant le plus de ressources non utilisées dans sa réserve personnelle l'emporte. Enfin, dans l'éventualité presque impossible d'une égalité à ce point, le joueur avec le ver de terre dans son nid l'emporte ! Que la meilleure colonie gagne dans la gloire !

Mise en place pour 3 à 4 joueurs

3 joueurs : Placez le plateau principal du côté 2 à 3 joueurs. Masquez 3 sections extérieures avec les grosses tuiles hexagonales.



4 joueurs : Placez le plateau principal du côté 4 à 6 joueurs. Masquez 2 sections extérieures avec les grosses tuiles hexagonales. Révélez la tuile naissance avec 4th et ajoutez les cartes objectif 4+.



Mise en place pour 5 à 6 joueurs

5 joueurs : Placez le plateau principal du côté 4 à 6 joueurs. Masquez 1 section extérieure. Révélez les tuiles naissance 4th et 5th et ajoutez les cartes objectif 4+.

6 joueurs : Placez le plateau principal du côté 4 à 6 joueurs. Révélez les tuiles naissance 6th et ajoutez les cartes objectif 4+.





Règles pour la version solitaire

Utilisez toutes les règles de la version Expérimentée à l'exception des suivantes.

Ne prenez pas de carte espèce. Utilisez le côté 4 à 6 joueurs du plateau principal et placez votre trou de nid 1 au-dessus de la case eau. Vous pourrez uniquement récolter les ressources du gros hexagone central. Révélez 5 cartes objectif. Choisissez les **6 cartes spéciales** que vous voulez. Placez 1 ressource de chaque type dans le sac opaque. Pour chacune des **3 fourmis** que vous choisissez au début de la partie, ajoutez les 3 ressources correspondantes dans le sac. Ajoutez les 3 ressources correspondantes dans le sac chaque fois que vous donnez naissance à une nouvelle fourmi. Vous n'utiliserez pas l'action du prédateur dans le mode solo. Lorsqu'une de vos fourmis accumule une ressource, pigez une tuile dans le sac, regardez-la et remettez-la dans le sac. Déplacez le prédateur correspondant pour lui faire manger une tuile de ce type de ressource. Il mangera la ressource sur la case la plus proche de l'une de vos fourmis. Si plusieurs tuiles sont à la même distance de vos fourmis, choisissez sur quelle case le prédateur ira manger. Si vous pigez une tuile et qu'il n'y a plus de cette ressource sur le plateau, le prédateur mange l'une des deux autres ressources qu'il est autorisé à manger. S'il n'y a plus de ressources disponibles pour ce prédateur, déplacez-le sur une autre case. Gardez les ressources mangées par les prédateurs dans une réserve à part. Lorsqu'ils ont accumulé les ressources nécessaires à accomplir l'une des cartes objectif révélées, ils la complètent immédiatement, même si la carte vient juste d'être dévoilée parce que vous avez complétez un autre objectif. Vous ne pourrez donc plus accomplir cet objectif pour le reste de la partie. Jouez 6 tours de cette façon et comptez votre pointage final pour voir si vous êtes capable d'atteindre le niveau Magnifique !

Plus de 100 points Niveau intelligent		Plus de 120 points Niveau fantastique	
Plus de 110 points Niveau brilliant		Plus de 130 points Niveau magnifique	

Infos Fourmis

Selon wikipédia, présentement, plus de 12 500 espèces de fourmis sont connues; la plupart sont omnivores. Les scientifiques pensent qu'il en existerait un total de 22 000 espèces! La plupart d'entres elles sont rouges, noires, brunes ou jaunes et certaines sont vertes ou bleu métallique. Les colonies de fourmis sont généralement séparées en castes, tels les soldats ou les ouvriers, certaines se spécialisent même dans des tâches spécifiques, comme creuser et entretenir le nid ! Une fourmi peut lever à elle seule 20 fois son poids, ce qui en fait une race très efficace quand vient le temps d'accumuler la nourriture et de combattre des ennemis. Beaucoup de scientifiques décrivent les colonies de fourmis comme des super organismes puisque tous les membres agissent comme une seule unité. Elles travaillent toutes pour accomplir différents objectifs qui aideront la colonie ! Les fourmis ont colonisé presque toutes les surfaces terrestres, à l'exception de l'Antarctique et de quelques îles. Ensemble, elles représentent 15 à 25% de la biomasse animale terrestre. Finalement, leur division du travail, leur communication entre individus et leurs habilités à résoudre des problèmes complexes font des fourmis une race qui s'apparente aux humains. Ces faits ont mené au développement de Fourmidable. Essayez, l'instant d'une partie, de penser avec un esprit communautaire de fourmi, en espérant que vous allez apprécier l'expérience !

Foire aux Questions

Est-ce possible de creuser un trou de nid derrière une ligne de phéromones d'un autre joueur ?
S'il y a une case vide à une distance de 3 d'un de vos trous de nid précédents, vous pouvez. Le trou de nid ne peut pas être placé en-dessous d'une case contenant la phéromone ou la fourmi d'un autre joueur.

Si une fourmi reste prise entre les phéromones d'autres joueurs, est-ce que je peux la déplacer au-dessus des phéromones ?
Non, vous ne pouvez jamais passer par-dessus les phéromones, les nids ou les fourmis d'autres joueurs. Lorsque viendra le tour de cette fourmi de bouger, vous devez changer son indicateur jour et nuit pour indiquer qu'elle reste sur place pour le tour. Vous pouvez cependant creuser un nid sous cette fourmi pour la faire entrer dans votre nid et la bouger plus tard.

Si j'ai 4 cartes objectif en mains et que je ne peux pas en compléter une, est-ce que je peux quand même piger une nouvelle carte ?
Non, vous avez un maximum de 4 cartes objectif à tout moment dans votre main.

Est-ce que je dois toujours donner naissance à une fourmi comme première action du tour ?
Non, vous pouvez, pour chacune de vos actions, choisir entre donner naissance et déplacer un prédateur ou une fourmi. Il n'y a pas d'ordre prédéterminé dans lequel vous devez effectuer ces actions, vous devez tout simplement effectuer toutes ces actions une fois par tour.

Dans la version Expérimentée du jeu, est-ce que je peux utiliser mes creuseurs pour sortir du nid et ajouter des phéromones ?
Oui, les creuseurs peuvent sortir du nid et sont soumis aux mêmes règles que les autres fourmis. Cependant, ils ne peuvent pas récolter de ressources sur le plateau principal.

Puis-je combiner la météo et une carte spéciale afin d'avoir un bonus de +3 de mouvements pour l'une de mes fourmis pour une action ?
Oui, vous pouvez combiner toutes les cartes que vous avez ensemble ou avec l'effet de la météo, puisqu'elles ne sont pas considérées comme une action pour votre tour.

Si j'ai un creuseur avec un bonus de mouvement, est-ce que je peux aussi creuser un trou plus loin sur le plateau principal ?
Non, mais il y a une carte spéciale dans le jeu qui vous permet de creuser un trou avec une distance de +2 sur le plateau principal, vous permettant de creuser un trou à 5 de distance d'un trou précédent.

Si un adversaire a déplacé un prédateur pendant le tour, est-ce que je peux le déplacer aussi ?
Oui, le même prédateur peut être déplacé à plusieurs reprises pendant un même tour.

Quand je révèle une carte spéciale de 2 points pour récolter une ressource, est-ce que je perds ma ressource?
Non, pour les cartes spéciales, vous ne devez pas défausser la ressource pour faire les points.

Puis-je utiliser l'action de la bibliothèque avec plusieurs fourmis pendant le même tour?
Oui, vous pouvez utiliser la bibliothèque autant de fois que vous voulez dans un tour, pourvu que vos fourmis puissent s'y rendre!

Crédits

Concepteur: Maxime Tardif
Co Concepteur: Simon Bélanger et Simon Touzel
Illustrateur: Gong Studios
Infographie: Gong Studios, Maxime Tardif et Simon Bélanger
Design 3D et animation vidéo du kickstarter: Claudie Côté-Bergeron, Alexandre Néashit et Panda GM
Editeur: Sphere Games
Conseiller kickstarter: Greg Bastin
Règles en français: Maxime Tardif, Maxime Germain et Isabelle Touchette
Équipe de Sphere Games: Maxime Tardif, Simon Bélanger et Simon Touzel
Site web www.spheregames.ca : Maxime Germain
Critiques: Jean-Philippe Doyon, Tyler Anderson, Ricky Royal, Nick Meenachan, PlayingBoardGame
Fabricant: Panda Games, http://pandagm.com/, Fabriqué en Chine
Référence Infos fourmis: https://en.wikipedia.org/wiki/Ant, http://www.pestworldforkids.org/pest-guide/ants/
(c) 2015 Sphere Games
Merci aux testeurs qui ont rendu Fourmidable possible. Merci spécial à: Greg Bastin, Joel Lim, Étienne Dusablon, Isabelle Touchette, Vincent Séguin-Larouche, Simon Lalancette-Boivin, Maxime Gerin, Guillaume Gélinas-Rémillard, Francis Bergeron, Francois-Xavier Bélanger, Gabriel Dion, Pascal Hamel, Florence Tardif, Gilbert Tardif, Hélène Cayer, Vincent Tardif, Kamila Tarczon, Edgard De Smet, Inge Lindemann.

Merci aux 953 contributeurs sur kickstarter, vous êtes géniaux!

La carte peut seulement être jouée pendant un tour jour

La carte peut seulement être jouée pendant un tour nuit

Points de victoire, s'il n'y a pas de numéro dessus, compte comme 1 point de victoire

4 points de victoire si vous avez 5 chasseurs à la fin de la partie

4 points de victoire si vous avez 5 fermiers à la fin de la partie

4 points de victoire si vous avez 5 creuseurs à la fin de la partie

2 points de victoire si vous jouez cette carte en récoltant un bleuet, gardez la ressource

2 points de victoire si vous jouez cette carte en récoltant un champignon, gardez la ressource

2 points de victoire si vous jouez cette carte en récoltant une framboise, gardez la ressource

2 points de victoire si vous jouez cette carte en récoltant une terre orange, gardez la ressource

2 points de victoire si vous jouez cette carte en récoltant une terre grise, gardez la ressource

2 points de victoire si vous jouez cette carte en récoltant une terre brune, gardez la ressource

2 points de victoire si vous jouez cette carte en récoltant une coccinelle, gardez la ressource

2 points de victoire si vous jouez cette carte en récoltant une chenille, gardez la ressource

2 points de victoire si vous jouez cette carte en récoltant un scarabée, gardez la ressource

Pigez une carte objectif chasseur. Dans Expérimenté, complétez directement une carte objectif chasseur

Pigez une carte objectif fermier. Dans Expérimenté, complétez directement une carte objectif fermier

Pigez une carte objectif creuseur. Dans Expérimenté, complétez directement une carte objectif creuseur

+2 de mouvement à un chasseur pour 1 action

+2 de mouvement à un fermier pour 1 action

+2 de mouvement à un creuseur pour 1 action

Regardez 2 cartes de plus une fois en pigeant un objectif creuseur ou les 2 prochaines cartes dans Expérimenté

Regardez 2 cartes de plus une fois en pigeant un objectif fermier ou les 2 prochaines cartes dans Expérimenté

Regardez 2 cartes de plus une fois en pigeant un objectif chasseur ou les 2 prochaines cartes dans Expérimenté

Déplacez le ver de terre, vous pouvez encore utiliser l'action prédateur dans le tour

Déplacez l'araignée, vous pouvez encore utiliser l'action prédateur dans le tour

Déplacez la sauterelle, vous pouvez encore utiliser l'action prédateur dans le tour

Donnez naissance à un creuseur

Donnez naissance à un chasseur

Donnez naissance à un fermier

Donnez naissance au type de fourmi que vous voulez

Jouer une carte avec ce symbole compte comme une action et utilise votre action donner naissance pour le tour

Creusez un trou de nid deux cases plus loin

Remplacez une phéromone de n'importe quel joueur par une tuile terrain vide

Ajoutez l'une de vos phéromones sur une tuile terrain vide sans prédateur ou fourmi adverse

L'une de vos fourmis peut passer par-dessus des phéromones, un trou de nid ou une fourmi d'un adversaire sans arrêter son mouvement dessus

2 points si vous jouez cette carte lorsque vous creusez un nouveau trou de nid

L'un de vos creuseurs peut passer par-dessus une case de terre non numérotée dans le nid et récolter celle derrière

3 points si vous avez 4 trous de nid à la fin de la partie

3 points si vous avez placé 18 phéromones sur le plateau principal

4 points si vous avez 2 fourmis de chaque type en jeu



Volante : Une fois par tour jour, vous pouvez ajouter l'une de vos phéromones sur une tuile terrain vide où il n'y a pas de fourmi ennemie. Retournez votre carte espèce jusqu'au prochain jour



Prédateur : Une fois par tour nuit, vous pouvez déplacer un prédateur supplémentaire que vous avez ou n'allez pas déplacer pendant le tour. Retournez votre carte espèce jusqu'à la prochaine nuit



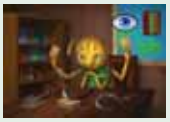
Architecte : Vous pouvez en tout temps creuser vos trous de nid une case plus loin, normalement jusqu'à 4 de distance d'un trou précédent



Diplomate : Vos fourmis peuvent toujours passer par-dessus les phéromones, les trous de nid ou les fourmis des autres joueurs. Elles ne peuvent pas arrêter leur mouvement sur ces cases



Insomniaque : Il ne différentie pas le jour de la nuit. Vous pouvez jouer les cartes jour ou nuit à n'importe quel tour, peu importe si c'est le jour ou la nuit



Stratège : Chaque fois que vous pigez une carte objectif, regardez une carte supplémentaire. Pour Expérimenté, vous pouvez regarder la carte objectif qui arrive avant chacune de vos actions