

# FOURMIDABLE





MAXIME TARDIF

L'été long et chaud tire à sa fin, et dans un coin tranquille de la clairière, les colonies de fourmis redoublent d'efforts en vue de se préparer pour l'hiver qui approche. Les Reines génèrent des fourmis afin d'augmenter la population de leur colonie. Les Fermières et les Chasseuses ratissent les alentours afin de faire des réserves de nourriture, alors que les Creuseuses font des tunnels afin d'étendre le territoire de leur colonie. **Saurez-vous remplir les objectifs de récolte de votre colonie? Saurez-vous vaincre les fourmis ennemies dans la course aux ressources déclinantes de la clairière? Saurez-vous éviter les terribles prédateurs? Saurez-vous conduire votre colonie à la victoire? Saurez-vous être le plus Fourmidable?**

Fourmidable est un **jeu d'accumulation de ressources et de majorité** comportant des modes pouvant accommoder autant des joueurs de 8 ans (mode Enfants) que des joueurs avancés (mode Expérimenté).

**Le but du jeu est de cumuler le plus grand total de points.**

Les points sont représentés par des feuilles d'or  et peuvent être marqués:

-  En dévoilant des cartes Objectifs
-  En plaçant des tuiles Phéromone
-  En plaçant des tuiles Trou de nid (à partir du niveau apprenti)
-  Avec des cartes Spéciales (à partir du niveau intermédiaire)

**Comment assembler vos fourmis**

Fixez les 60 fourmis avec les tuiles Nuit et Jour ainsi que leurs bases.



## Contenu de la boîte :

	78 cartes Objectif		12 tuiles Entrée souterraine		60 figurines de fourmis avec 60 tuiles rotatives et leurs bases
	60 cartes spéciales		87 tuiles Ressources		16 tuiles Trou de nid
	3 cartes Points bonus		47 tuiles Terrain vacant		72 tuiles Phéromone
	4 plateaux de joueurs (nuit pour droitiers, jour pour gauchers)		4 tuiles Prédateur		60 tuiles Nid creusé (beige)
	6 cartes Espèces		4 tuiles Générer		6 guides de référence
	4 grandes tuiles Roche, Souche, Bûche et Marais		1 tuile Jour/Nuit		6 sacs de plastic
	3 figurines prédateur		1 dé de météo		1 sac noir pour le mode en Solo
			4 marqueurs de points cubiques		1 plateau de jeu (à deux faces)



# MISE EN PLACE

## LE PLATEAU PRINCIPAL

**1** Placez le plateau principal au centre de la table. Pour une partie à 2-3 joueurs, utilisez le côté affichant 3 rectangles dans le coin inférieur gauche du plateau. Pour une partie à 4 joueurs ou en Solo, utilisez le côté du plateau affichant 6 rectangles.

**2** les zones de l'espace de jeu avec les grandes tuiles Roche, Souche, Bûche et Marais. Vous pouvez couvrir les zones sur l'espace de jeu, mais **ne couvrez jamais la tuile centrale où se trouve le plan d'eau**. Le nombre de tuiles utilisées pour couvrir les zones dépend du nombre de joueurs :

- 2 joueurs : 4 tuiles
- 3 joueurs : 3 tuiles
- 4 joueurs : 2 tuiles
- Partie en Solo : 0 tuile  
(voir les règles de mise en place pour la partie en Solo en p. 13)

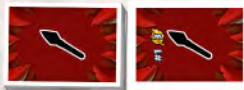
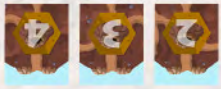
**3** Disposez les tuiles Générer **A** sur les rectangles selon le nombre de joueurs dans la partie :

- 2-3 joueurs : 3 tuiles de «départ» (sans numérotation) sur toutes les cases
- 4 joueurs : Mêmes tuiles que ci-haut + une tuile marquée «4» sur la 4e case (utilisez le côté du plateau pour 4 joueurs.

**4** Gardez le dé de météo **B** prêt, sur le côté du plateau.







5 Mélangez les paquets de cartes Objectifs **C** et disposez-les près du plateau, avec chaque carte Point bonus **D** à côté de son paquet.

! Pour une partie de moins de 4 joueurs, enlevez toutes les cartes Objectif marquées «4+» et placez-les dans la boîte.

6 Mettez les tuiles Ressources **E** et les tuiles Terrain vacant **F** dans deux piles de réserve près du plateau.

7 Placez les trois figurines Prédateur **G** près du plateau.



8 Donnez la tuile Jour/Nuit **H** au joueur qui commence, qui est la dernière personne ayant mangé un fruit. Lancez la tuile dans les airs afin de déterminer la phase de départ.





# MISE EN PLACE

## LE PLATEAU DU JOUEUR

Chaque joueur choisit un plateau de joueur et le place devant lui.

(optionnel : côté nuit vers le haut pour les droitiers, côté jour vers le haut pour les gauchers)

**9** Placez l'équipe de 15 figurines de fourmis de votre couleur sur les cases appropriées : **I**

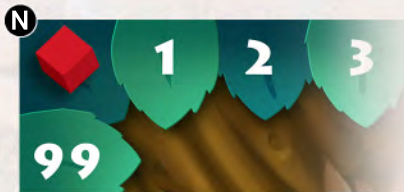
- Les Chasseuses sur la rangée du haut
- Les Fermières sur la rangée du milieu
- Les Creuseuses sur la rangée du bas

**10** Empilez les 18 tuiles Phéromone **J** et les 15 tuiles Nid creusé **K** de votre couleur sur les cases dans la partie supérieure du plateau.

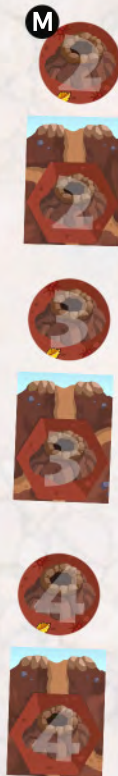
**11** Placez la tuile Prédateur **L** sur sa case correspondante dans la partie inférieure du plateau, côté «actif» vers le haut.

**12** Placez la tuile Entrée souterraine ainsi que leurs tuiles Trou de nid **M** correspondantes près de votre plateau de joueur.

**13** Placez votre marqueur de point cubique sur la case «0» de la piste de score du **plateau principal**.



(voir référence en page 1)





14

Placez votre tuile Trou de nid #1 sur la case Trou de nid ① la plus près de vous **sur le plateau principal**.

(voir référence en page 1)



15

Choisissez 3 fourmis dans votre réserve, placez-les dans l'entrée sur votre plateau de joueur **P** (numérotée 1), et ajustez leur indicateur jour/nuit selon la tuile Jour/Nuit qui se trouve devant le premier joueur.



JOUR



NUIT



16

Piochez une carte Objectif pour chacune des 3 fourmis sélectionnées.



Dissimulez ces cartes aux autres joueurs!

**Par exemple :**

Vous avez choisi une Fermière et deux Creuseuses, vous prenez donc une carte Fermière verte et deux cartes Creuseuse jaunes.

**Vous êtes maintenant prêt à construire votre colonie de fourmis!**





# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

## LE TOUR

### 1 Passez et retournez la tuile Jour/Nuit

(Pour le premier tour, faites tourner la tuile dans les airs afin de déterminer la phase de départ)

Si ce n'est pas le premier tour, le premier joueur passe la tuile Jour/Nuit à sa gauche. Ce joueur devient alors le nouveau premier joueur et retourne la tuile sur sa face opposée.

**Par exemple :** si la tuile affiche «Nuit» lorsqu'elle est passée à gauche, le nouveau premier joueur la tourne sur sa face «Jour».



### 2 Lancez le dé Météo



Le premier joueur lance le dé Météo afin de déterminer le temps qu'il fera le jour suivant ou la nuit suivante. Placez le dé sur le symbole météo correspondant sur la rose des vents du plateau principal

Chaque type de météo fait gagner aux Fourmis correspondantes 1 point de déplacement pour ce tour. Une journée ensoleillée aide la Fermière à récolter dans son champ, le vent aide la Chasseuse à renifler sa proie, et un temps pluvieux facilite les choses pour la Creuseuse.

La case Point d'interrogation permet au premier joueur de choisir le type de météo pour ce tour. Placez le dé sur la case choisie sur la rose des vents du plateau principal.



(voir référence en page 1)

### 3 Le tour

Pendant un tour, les joueurs procèdent à tour de rôle dans le sens horaire en faisant seulement l'une des actions suivantes, **dans n'importe quel ordre :**



Déplacer une fourmi



Générer une fourmi



Déplacer un prédateur

**Le tour est complété lorsqu'un joueur a déplacé toutes ses fourmis une fois, et qu'il a accompli une fois chacune des autres actions.**

### 4 La fin d'un tour

Quand tous les joueurs ont déplacé toutes leurs fourmis ainsi qu'un prédateur, et qu'ils ont généré une fourmi, le tour est terminé.

Les joueurs doivent retourner leur tuile Prédateur pour exposer sa face «active» et remettre les tuiles Générer sur le plateau principal. Un nouveau tour débute!



# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

## LES ACTIONS

### 1 Déplacer une Fourmi

- L'action principale de tout joueur est de se déplacer. **C'est ainsi que vous récolterez les ressources qui vous permettront de compléter les cartes Objectif afin de marquer des points de victoire (PV).**
- **Lorsque vous effectuez un déplacement, le plus important est de vous rappeler de changer l'indicateur Jour/Nuit à la fin du déplacement d'une fourmi, peu importe le nombre de cases qu'elle aura parcouru.** Ainsi vous pourrez voir quelles fourmis ont été déplacées pendant ce tour et celles qui devront encore effectuer un déplacement.
- Les fourmis **Chasseuse** et **Fermière** peuvent parcourir jusqu'à trois cases sur le plateau principal et franchir n'importe quelles ressources au cours de ce déplacement. **Elles ne peuvent pas se déplacer sur une case occupée par un prédateur ou l'étang, ou occupée par une fourmi, tuile Phéromone ou tuile Trou de nid d'un adversaire.** Une fois leur déplacement terminé, le joueur peut récolter la ressource de cette case, si elle est du bon type.

#### — Récolter des Ressources :

Les **Chasseuses** ne peuvent que récolter des insectes (sur fonds brun).

Les **Fermières** ne peuvent que récolter des fruits ou des champignons (sur fonds vert).

#### Une fois qu'une ressource est récoltée :

On prend une tuile Ressource de ce type dans la réserve et on la place dans **la réserve R** sur le plateau de joueur, **et**

On prend une tuile Phéromone du plateau de joueur et on la place sur la case du plateau principal où la ressource a été récoltée.

Si un joueur n'a plus de tuiles Phéromone, il récolte simplement la ressource et place une tuile Terrain vacant sur cette case.



**Vous pouvez placer une tuile Phéromone sur toute tuile Terrain vacant où une fourmi passe ou termine son déplacement.**

- Les **Creuseuses** peuvent parcourir jusqu'à trois cases (jamais en diagonal) dans le nid sur le plateau de joueur. Les **Creuseuses** peuvent se déplacer librement sur les cases occupées par des tuiles Nid creusé mais ne peuvent jamais franchir une case affichant un type de sol. Elles doivent terminer leur déplacement sur cette case et récolter ce type de sol.

#### — Récolter un sol : Lorsqu'un type de sol est récolté...

Une tuile Sol de ce type est prise dans la réserve et placée **dans la réserve R** sur le plateau de joueur, **et**

Une tuile Nid creusé est placée sur la case où ce sol a été récolté.



#### — Creuser de nouveaux trous :

- Les **Creuseuses** peuvent ouvrir de nouveaux trous de nid sur le plateau principal en creusant le sol des cases numérotées 2, 3 et 4 près de la surface. Le joueur récolte le sol, puis une tuile Entrée souterraine est placée sur cette case, et une tuile Trou de nid avec la même numérotation est placée sur le plateau principal. **Les tuiles Trou de nid doivent se trouver à 3 cases d'une autre de vos tuiles Trou de nid.** Les tuiles Trou de nid ne peuvent être placées que sur **une tuile Phéromone de votre couleur** ou sur une **tuile Terrain vacant**.





# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

## LES ACTIONS

### 1 Déplacer une fourmi

Suivi

#### Les fourmis creuseuses...

**!** Les Creuseuses ne peuvent jamais récolter des Ressources sur le plateau principal mais peuvent placer des tuiles Phéromone sur des tuiles Terrain vacant du plateau principal.



#### Déplacement à l'intérieur du nid :

Le déplacement d'une salle à l'autre à l'intérieur du nid (vers la Bibliothèque ou l'Entrée) compte pour un point de déplacement.

#### Quitter le nid ou y entrer

- L'Entrée est considérée comme la même case que la tuile Trou de nid #1
  - Un déplacement de la Bibliothèque jusqu'à une case située à 2 cases de distance de la tuile Trou de nid #1 (une framboise dans l'exemple) coûte 3 points de déplacement.
  - Partir de la Salle de la Reine aurait également coûté 3 points.
- Les mêmes règles s'appliquent à tout déplacement dans ou hors du nid en utilisant les autres tuiles Trou de nid (entrées numérotées 2, 3 et 4).



#### Se déplacer dans le nid

- Les **Fermières** et les **Chasseuses** peuvent aussi entrer dans leur nid par un trou, parcourir le nid et en sortir par un autre.

**Par exemple :** Cette fourmi fermière a commencé son déplacement sur le trou de nid #2. Elle peut entrer dans le nid sans dépenser de points de déplacement, en dépenser 2 pour passer de l'Entrée souterraine #2 à la #4, se déplacer gratuitement jusqu'au trou de nid #4 sur le plateau principal, puis dépenser son dernier point de déplacement pour aller sur la framboise, qu'elle pourra récolter pour la colonie. Un coup malin!



**!** Excepté la Bibliothèque, l'Entrée du nid et les cases intérieur et extérieur de Trou de nid, deux fourmis ne peuvent jamais occuper la même case à la fin de leur déplacement, mais elles peuvent franchir des cases occupées par des fourmis de leur colonie à la fois sur le plateau principal et dans le nid.

### 2 Générer une fourmi

C'est ainsi que les joueurs augmentent la population de leur colonie. Pour générer une fourmi, un joueur prend une tuile Générer du plateau principal et la place dans la Salle de la Reine sur son plateau de joueur. Le joueur prend ensuite une fourmi de ce type et la place sur cette tuile, avec son indicateur jour/nuit ajusté selon la tuile Jour/Nuit. La nouvelle fourmi devra se déplacer lors des prochains tours. Un déplacement de la Salle de la Reine à la Bibliothèque ou à l'Entrée coûte 1 point de déplacement.





# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

## LES ACTIONS

### 3 Déplacer un Prédateur

- La course aux ressources contre les prédateurs complique énormément la vie des fourmis.
- **Une fois par tour**, chaque joueur devra déplacer l'une des 3 figurines Prédateur. **Un prédateur peut être déplacé plus d'une fois lors d'un même tour.**
- Une fois ce déplacement terminé, le joueur doit retourner la tuile Prédateur de son plateau de joueur pour exposer la face affichant un cercle rouge.
- **Les prédateurs ne peuvent pas être placés sur :**
  - L'Étang
  - Une tuile Phéromone
  - Une tuile Trou de nid
  - Une fourmi
  - Un autre prédateur



**Le Ver**

**Le Ver se déplace sous la terre et peut être placé sur n'importe quelle case Nid affichant une ressource Sol, mais non une case numérotée, car trop près de la surface!** Lorsqu'il arrive sur une case Sol, cette case est couverte d'une tuile Terrain Vacant et le Ver s'arrête à cet endroit.



**La Sauterelle**

La Sauterelle peut sauter sur n'importe quelle case du plateau principal. Si elle arrive sur une case fruit ou champignon, la Sauterelle le mange. Cette case est alors couverte d'une tuile Terrain vacant et la Sauterelle s'arrête à cet endroit.



**L'Araignée**

L'Araignée a accès à n'importe quelle case du plateau principal. Si elle arrive sur une case insecte, elle le mange. Cette case est alors couverte d'une tuile Terrain vacant et l'Araignée s'arrête à cet endroit.





# DÉROULEMENT DE LA PARTIE



## Les cartes Objectif



Pour une partie de moins de 4 joueurs, enlevez toutes les cartes Objectif marquées «4+» et placez-les dans la boîte.

Les cartes Objectif sont la raison pour laquelle vous récoltez des ressources. Toutes les cartes Objectif complétées donnent des Points de victoire à la fin de la partie!

Chaque carte affiche à la fois son coût en ressources et les points de victoire alloués lorsque complétée.

Les joueurs peuvent avoir un maximum de 4 cartes Objectif en main, et celles-ci ne peuvent être défaussées.

### Dévoiler les cartes Objectif

Les joueurs peuvent dévoiler autant de cartes Objectif qu'ils souhaitent, en tout temps, même durant le tour d'un adversaire.

Pour dévoiler une carte Objectif, les joueurs :

- Placent la carte devant eux, face vers le haut ;
- Paient les ressources demandées à la réserve, à même leur salle d'approvisionnement ;
- Avancent leur marqueur de points cubique sur l'indicateur de pointage en fonction du nombre de cases affiché sur la carte Objectif.

### La Bibliothèque

L'éducation est très importante pour comprendre les besoins de votre colonie!

Lorsqu'une fourmi se déplace dans la Bibliothèque, piochez 2 cartes Objectif de ce type de fourmi, sélectionnez-en une et remettez l'autre au bas de la pile.

Puisque, pour cette fourmi, cela est considéré comme son action, son indicateur Jour/Nuit doit être ajusté sur son réglage inverse.

Les fourmis peuvent rester à la Bibliothèque pendant plusieurs tours, sans se déplacer. N'oubliez pas de changer leur indicateur Jour/Nuit si c'est le cas!



## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin du tour de jour/nuit au cours duquel un joueur a dévoilé sa **8e carte Objectif**.

### Marquer des points :

Allouez la **carte Point bonus** au joueur qui aura dévoilé le plus de cartes Objectif de chaque type (Chasseuse, Fermière, Creuseuse) et ajoutez 3 points au total sur l'indicateur de pointage.

En cas d'égalité, le joueur dont les cartes Objectif de ce type cumulent le plus de points remporte la carte.

S'il y a toujours égalité, tous les joueurs ayant le même nombre de points de ce type se voient attribuer les 3 points.

Ajoutez **1 point pour chaque Phéromone et tuile Trou de nid** placés sur le plateau principal. Ainsi, les tuiles où vous avez un trou de nid sur une tuile Phéromone comptent pour 2 points.

### Le joueur qui a accumulé le plus de points à la fin l'emporte!

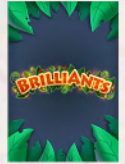
En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de tuiles Phéromone sur le plateau est le gagnant. S'il y a toujours égalité, tous les joueurs qui ont le même nombre de points partagent la victoire!





## MODE INTERMÉDIAIRE

- Toutes les règles du niveau Apprentis s'appliquent pour ce mode, toutefois **chaque Joueur prend une carte Espèces et 6 cartes Spéciales.**
- Les cartes Espèces peuvent être sélectionnées aléatoirement ou choisies (à tour de rôle ou par consensus).
- Les cartes Spéciales ne peuvent être jouées par un joueur actif que lors de son tour; elles ne peuvent être jouées pendant le tour d'un adversaire.
- On peut jouer un nombre indéfini de cartes Spéciales en même temps et elles ne sont pas comptées pour une action.
- Les règles des cartes Espèces et Spéciales prévalent toujours sur les autres règlements. Leurs effets sont expliqués à la dernière page de ce livret.



## MODE EXPÉRIMENTÉ

- Toutes les règles du mode Intermédiaire s'appliquent à cette partie, avec les exceptions suivantes :

### MISE EN PLACE

#### Cartes Objectif

- Les joueurs ne reçoivent aucune carte Objectif au début de la partie. Elles sont plutôt mélangées en paquets séparés selon leur type.
- Piochez de ces paquets puis dévoilez le nombre suivant de cartes en fonction du nombre de joueurs :
  - **2 joueurs : 2 objectifs de chaque type.**
  - **3 joueurs : 2 objectifs de chaque type.**
  - **4 joueurs : 3 objectifs de chaque type.**

#### Les cartes Spéciales

##### Distribution

- Une fois qu'ils ont choisi des cartes Espèces, chaque joueur reçoit 8 cartes Spéciales.
- Chaque joueur prend une carte et passe les autres au joueur à sa gauche. Celui-ci prend ensuite une carte des 7 cartes reçues puis passe les 6 autres à sa gauche.
- Répétez jusqu'à ce que chaque joueur ait en mains 6 cartes Spéciales. Les 2 cartes restantes sont défaussées.

#### Sélection des fourmis et des espèces

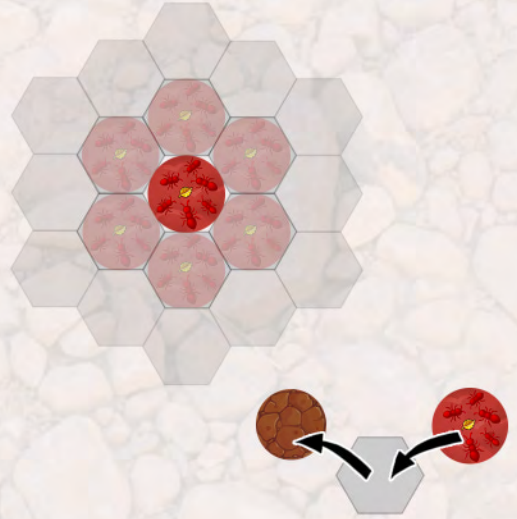
- En commençant par le premier joueur, chaque joueur choisit, à tour de rôle et dans le sens horaire, ses 3 fourmis de départ et les place dans l'Entrée à mesure qu'elles sont sélectionnées. Procédez de la même façon pour distribuer les cartes Espèces.



## ■ DÉROULEMENT DE LA PARTIE

### — Les tuiles Phéromone

- Les tuiles Phéromone ne sont pas automatiquement placées afin de couvrir les ressources récoltées; elles ne peuvent être placées que si la case est adjacente à une tuile Trou de nid ou une tuile Phéromone déjà placée.
- Si une Ressource est récoltée d'une tuile non adjacente à un Trou de nid ou à une tuile Phéromone, mettez à la place une tuile Terrain vacant.
- Si, plus tard dans la partie, une fourmi passe par-dessus ou arrête son déplacement sur une tuile Terrain vacant adjacente à une de ses tuiles Phéromone ou Trou de nid, une tuile Phéromone peut être placée à cet endroit.



### — Compléter les cartes Objectif

- Les joueurs complètent les objectifs en envoyant dans la Bibliothèque une fourmi du type affiché sur la carte Objectif.
- Une fois que cette fourmi arrive dans la Bibliothèque, ses déplacements s'arrêtent, les ressources pour l'objectif sont payées à la réserve, et son indicateur Jour/Nuit est ajusté sur son réglage inverse.
- Le joueur reçoit cette carte Objectif, marque les points que la carte accorde, puis dévoile une autre carte Objectif du même type à partir du paquet, pour remplacer celle qu'il a prise.

## ■ FIN DE LA PARTIE

- La partie se termine à la fin d'un tour de jour/nuit au cours duquel un joueur joue sa **8e carte Objectif**. Il marque des Points de victoire comme à l'habitude.
- Les cas d'égalité sont résolus entre les joueurs de la manière suivante et selon l'ordre de priorité :

- Le plus grand nombre de tuiles Phéromone sur le plateau
- Le plus grand nombre de cartes Point bonus
- Le plus grand nombre de Trous de nid placés
- Le plus grand nombre de tuiles Nid creusé placées
- Le plus grand nombre de ressources non dépensées
- Le joueur qui a le Ver dans son nid







## MODE ENFANTS

### MISE EN PLACE

- La mise en place pour le mode Enfants est la même que pour le mode Apprentis, avec les exceptions suivantes :
  - Les prédateurs et la tuile Prédateur ne sont pas utilisés.
  - Les Entrées souterraines 2, 3 et 4 et les tuiles Trou de nid ne sont pas utilisées.
  - Les tuiles Générer ne sont pas utilisées.
  - Les cartes Point bonus ne sont pas utilisées.
  - Les cartes Spéciales et Espèces ne sont pas utilisées.
  - Plutôt que de placer les figurines de fourmis sur le plateau de joueur, **chaque joueur choisit 5 fourmis** et les place dans l'Entrée avec leur indicateur Jour/Nuit ajusté selon la tuile Jour/Nuit. Toutes les autres fourmis restent à côté du plateau.
  - Chaque joueur pioche 7 cartes Objectif **de son choix**.



### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Les Joueurs déplacent simplement leurs fourmis tel que décrit dans les règles pour Apprentis, récoltent des ressources et complètent les cartes Objectif qu'ils ont en main.
- **La Bibliothèque et la Salle de la Reine ne sont pas utilisées** dans ce mode.



### FIN DE LA PARTIE

- La partie se termine à la fin du tour de jour/nuit au cours duquel un joueur dévoile sa **7e carte Objectif**.
- On **marque des points** de la même façon que dans le mode Apprentis, seulement sans les cartes Point bonus et les points accordés aux tuiles Trou de nid.







## MODE SOLO

- Les règles pour la partie en Solo sont les mêmes que pour le mode Expérimenté, avec les exceptions suivantes :

### MISE EN PLACE

- Le plateau pour 4 joueurs est utilisé, et le trou de nid #1 est placé sur la case Étang.
- Seule la zone hexagonale centrale du plateau sera utilisée (celle où se trouve l'Étang).
- 6 cartes Objectif sont dévoilées, soit 2 de chaque type.
- Choisissez n'importe quelle des 6 cartes Spéciales du paquet.
- Placez 1 ressource de chaque type dans le sac noir.
- Pour chacune des 3 fourmis choisies au début de la partie, ajoutez dans le sac leurs 3 ressources correspondantes (Fermières : champignon, fraise, bleuet, etc.)
- Pour compter les tours, mettez un marqueur cubique d'une autre couleur au début de l'indicateur de pointage sur le plateau principal **N** (voir page 1) et avancez-le de 1 case à la fin de chaque jour ou nuit.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Chaque fois qu'une fourmi est générée, les 3 ressources correspondantes de ce type de fourmi sont ajoutées dans le sac.
- L'action Prédateur n'est pas utilisée.
- Lorsqu'une ressource est récoltée, le joueur pige une ressource dans le sac.
  - Le prédateur correspondant est placé sur la ressource de ce type qui est située le plus près de n'importe quelle fourmi sur le plateau principal ou individuel.
    - S'il y a plus d'une ressource de ce type à proximité, le joueur choisit celle qui sera mangée.
    - S'il ne reste plus de ce type de ressource, le prédateur mange une des deux autres ressources qu'il peut manger, celle située le plus près de la fourmi.
    - S'il ne reste plus de cette ressource, le prédateur se rend sur une case vacante du plateau.
  - Une ressource de ce type est prise dans la réserve et placée dans une pile à côté du Plateau.
  - La tuile Ressource est remise dans le sac.
- En tout temps, lorsque les tuiles Ressources du prédateur permettent de défrayer le coût d'une carte Objectif, cette carte est complétée automatiquement et mise de côté. Dévoilez-en une nouvelle du même type.
- Complétez 6 tours, comptabilisez votre score, et comparez-le à la liste de réalisations suivante :
  - 100 points et plus : Intelligent
  - 110 points et plus : Brillant
  - 120 points et plus : Fantastique
  - 130 points et plus : Magnifique
  - 140 points et plus : Vous avez un véritable esprit de fourmière!





## VOUS PENSEZ CONNAÎTRE LES FOURMIS?

Selon Wikipédia, on connaît à ce jour plus de 12 500 espèces de fourmis, et la plupart sont omnivores. Les scientifiques estiment qu'il en existe environ 22 000 sur la Terre! Il s'agit principalement de fourmis rouges, noires, brunes ou jaunes, et certaines sont vertes ou bleu métallique. Les colonies de fourmis sont généralement divisées en plusieurs castes, des soldates aux travailleuses en passant par les groupes spécialisés dans des tâches spécifiques, comme creuser les nids, par exemple! À elle seule, une fourmi peut soulever environ 20 fois son propre poids, ce qui en fait une espèce très efficace lorsqu'il est temps d'amasser de la nourriture ou de combattre un ennemi. Plusieurs scientifiques décrivent les colonies de fourmis comme des super organismes, étant donné qu'elles opèrent comme une entité unifiée. Elles travaillent toutes afin d'accomplir différents objectifs qui leur permettront de développer leur colonie! Les fourmis ont colonisé presque toutes les surfaces de la Terre, à l'exception de l'Antarctique et de certaines îles. De manière générale, elles représentent entre 15 et 25% de la biomasse animale terrestre. Enfin, par leur division du travail, leurs interactions et leur capacité à résoudre des problèmes complexes, les fourmis ont beaucoup en commun avec les humains. Tous ces faits ont inspiré le développement de Fourmidable. Essayez d'adopter l'esprit communautaire d'une fourmi, le temps d'une partie. Nous espérons que vous apprécierez l'expérience et que vous vous amuserez!

## FOIRE AUX QUESTIONS

### Est-il possible de creuser un trou derrière la ligne de phéromones d'un autre joueur?

Si une tuile vacante se trouve à une distance de 3 cases extérieures ou moins d'un autre de vos trous de nid, oui, c'est possible. Le trou ne peut pas être creusé sous une tuile contenant la phéromone d'un autre joueur.

### Si une fourmi se trouve coincée entre les phéromones d'autres joueurs, puis-je la faire passer au-dessus de ses phéromones?

Non, vous ne pouvez pas passer par-dessus les phéromones des autres joueurs, les trous ou les tuiles où se trouvent d'autres fourmis. Lorsque vous jouerez cette fourmi, il vous faudra changer son indicateur Jour/Nuit sans la déplacer. Cependant, si vous creusez un trou de nid sous cette fourmi, elle pourra se déplacer à nouveau plus tard, lorsque ce sera votre tour de jouer.

### Puis-je creuser un nouveau trou de nid sous une tuile où il y a une de mes fourmis?

Tel que mentionné dans l'exemple ci-haut, oui vous pouvez.

### Suis-je toujours obligé de générer une fourmi comme première action chaque tour?

Non, vous pouvez choisir n'importe quelle action dans l'ordre que vous souhaitez!

### Puis-je combiner la météo et les cartes Spéciales afin d'allouer un bonus de déplacement de +3 à une de mes fourmis pour un tour?

Oui, tous les bonus de mouvement peuvent être combinés, même s'ils proviennent de la météo ou des cartes Spéciales.

### Si j'ai une Creuseuse avec un bonus de déplacement, puis-je creuser également un trou plus loin sur le plateau?

Non, mais une carte Spéciale permet de creuser un trou à une distance de +2, ce qui rend possible de creuser un trou à une distance de 5 d'un autre trou ou même de +6 si vous avez l'Architecte.

### Si un adversaire a déplacé l'Araignée pendant le tour, puis-je la déplacer également?

Oui, un même prédateur peut être déplacé plusieurs fois par différents joueurs pendant le même tour.

### Lorsque je dévoile une carte Spéciale de 2 points pour récolter une ressource, est-ce que je perds ma ressource?

Non, pour les cartes Spéciales, vous n'avez pas besoin d'abandonner la ressource pour gagner les points.

### Puis-je envoyer plusieurs fourmis dans la Bibliothèque pendant le même tour?

Oui, il est permis d'envoyer autant de fourmis que l'on veut dans la Bibliothèque!

## CRÉDITS

Concepteur : Maxime Tardif

Développeurs : Simon Bélanger et Simon Touzel

Illustrations : Gong Studios, Jason Simard  
Infographie : Gong Studios, Jason Simard et Simon Bélanger

Design 3D et animation vidéo du kickstarter :  
Claudie Côté-Bergeron, Alexandre Néashit,  
Émilie Saindon et Panda GM

Éditeur : Sphere Games

Conseiller Kickstarter : Greg Bastin

Règles en Français : Matthew Legault, Jason Simard

Équipe de Sphere Games : Maxime Tardif,  
Simon Bélanger et Simon Touzel

Site web [www.spheregames.ca](http://www.spheregames.ca) : Maxime Germain

Critiques : Jean-Philippe Doyon, The Dice Tower, Tyler Anderson, Ricky Royal, Nick Meenachan, PlayingBoardGame channel

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/>

© 2015 SphereGames

Merci aux testeurs qui ont rendu Fourmidable possible.

Un 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, KamilaTarczon, Edgard De Smet, Inge Lindemann.

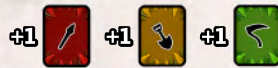
Merci aux 953 contributeurs sur kickstarter, vous êtes géniaux!



# CARTES SPÉCIALES ET CARTES ESPÈCES



Toutes les cartes ressources/sol donnent +2 PV si elles sont jouées lorsque ce type de ressource est récolté. Conservez les ressources après avoir dévoilé cette carte.



Piochez une carte du type affiché. En mode Expérimenté, complétez un objectif de ce type sans passer par la Bibliothèque, si vous avez les ressources.



+4 PV si le joueur a 5 fourmis de ce type à la fin de la partie.



+2 de déplacement pour une fourmi de ce type pendant 1 tour (normalement pour un total de 5).



Regardez 2 autre cartes (4 au total) et choisissez-en une lorsque vous piochez dans ce paquet. En mode Expérimenté, regardez les deux prochaines cartes du type correspondant dans la pile.



Déplacez le prédateur correspondant sans retourner la tuile Prédateur.



Générez ce type de fourmi. Cette carte compte pour votre action Générer (prenez n'importe quelle tuile Générer et produisez ce type de fourmi).



Générez une fourmi de votre choix.



Lorsque vous creusez un nouveau trou de nid, vous pouvez le placer 2 tuiles plus loin que d'habitude (normalement à une distance de 5).



Remplacez une tuile Pheromone de n'importe quel joueur, qui ne contient aucune fourmi, par une tuile Terrain vacant.



Ajoutez 1 de vos tuiles Pheromone sur une tuile Terrain vacant inoccupée.



Une de vos fourmis peut traverser une tuile Pheromone, Fourmi ou Trou de nid pendant ce tour. Elle ne peut pas terminer son déplacement à cet endroit.



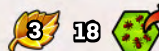
+2 PV lorsque vous creusez un Trou de nid.



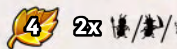
Une Creuseuse peut passer par-dessus une tuile Sol non numérotée avant de creuser.



+3 PV si vous avez creusé 4 trous de nid.



+3 PV si vous avez 18 tuiles Pheromone sur le plateau principal.



+4 PV si vous avez 2 fourmis de chaque type en jeu.



Cette carte ne peut être jouée que le jour.



Cette carte ne peut être jouée que la nuit.



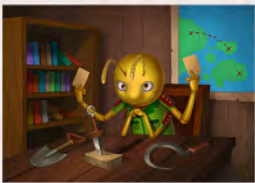
Points de victoire (PV). Ce symbole sans numérotation compte pour 1 PV.

## Diplomate



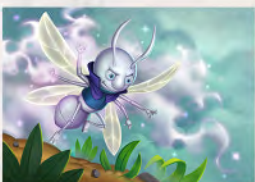
Vos fourmis peuvent traverser les phéromones, les trous de nid ou les fourmis ennemies, mais ne peuvent terminer leur déplacement à ces endroits.

## Stratège



Lorsque vous pigez une nouvelle carte Objectif, regardez 1 carte supplémentaire. En mode Expérimenté, vous pouvez regarder la carte suivante d'un type de votre choix au début de chacun de vos tours.

## Volante



Une fois par tour de jour, vous pouvez placer une tuile Pheromone sur une tuile Terrain vacant inoccupée. Retournez cette carte en attendant le prochain tour de jour.

## Prédateur



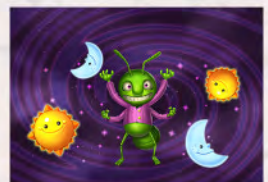
Une fois par tour de nuit, vous pouvez déplacer un prédateur que vous n'avez pas encore déplacé pendant ce tour. Vous ne pourrez plus le déplacer à nouveau au cours du même tour. Retournez cette carte en attendant le prochain tour de nuit.

## Architecte



Vous pouvez désormais creuser vos nouveaux trous de nid à une distance de 4 cases au lieu de 3.

## Insomniaque



Vous pouvez jouer des cartes en tout temps, sans égard à leur symbole Jour ou Nuit.