

MINI FOURMIDABLE

MAXIMÉ 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 donnent naissance à de nouvelles 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 travaillent dans le nid. 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 conduire votre colonie à la victoire ? Saurez-vous être le plus Fourmidable ?

Mini Fourmidable est jeu d'accumulation de ressources et se joue de 2 à 4 joueurs. Une partie dure environ 15 minutes.

CONTENU DE LA BOÎTE

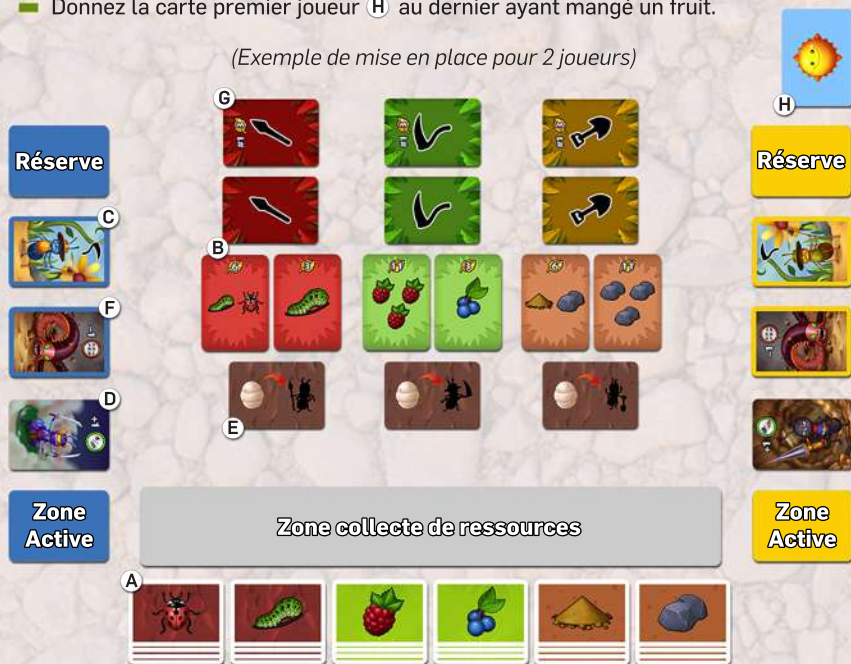
168 cartes format mini

- 72 cartes ressources **A**
- 42 cartes objectif **B**
- 36 cartes fourmis **C**
- 6 cartes espèces **D**
- 4 cartes naissance **E**
- 4 cartes prédateur **F**
- 3 cartes points bonus **G**
- 1 carte premier joueur **H**

MISE EN PLACE

- Triez les cartes ressources **A** par type en créant une pile de chaque contenant **3 ressources par joueur** (6 pour 2 joueurs, 9 pour 3 joueurs et 12 pour 4 joueurs).
- Triez les cartes objectif **B** par type en créant 3 piles. Révélez les 2 premières cartes de chaque pile (ou les 3 premières pour une partie à 4 joueurs). Les cartes objectif marquées « 4+ » sont utilisées dans une partie à 4 joueurs seulement.
- Distribuez à chaque joueur les 9 cartes fourmis **C** de leur couleur qui formeront leur Réserve de fourmis.
- Mélangez les cartes espèces **D** et distribuez-en une à chaque joueur.
- Placez les cartes naissance **E** devant les cartes objectif. La carte sur laquelle figure les 3 types de fourmis n'est utilisée que dans une partie à 4 joueurs.
- Chaque joueur prend la carte prédateur **F** de sa couleur.
- Placez les cartes points bonus **G** en retrait.
- Donnez la carte premier joueur **H** au dernier ayant mangé un fruit.

(Exemple de mise en place pour 2 joueurs)



OBJECTIF DE LA PARTIE

Accumuler le plus de points de victoire en complétant des cartes objectif.

La partie prend fin à la fin de la phase durant laquelle un joueur a complété sa 6^e carte objectif, ou s'il n'y a plus de ressources disponibles.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

SÉLECTION DES FOURMIS

En commençant par le premier joueur, chaque joueur choisit, à tour de rôle et dans le sens horaire, ses 3 fourmis de départ depuis sa Réserve et les place dans sa Zone active, 1 fourmi à la fois. Les fourmis dans la Zone active de tous les joueurs doivent toujours être visibles en tout temps.

- Chaque type de fourmi et les ressources qu'elles récoltent :



LES PHASES ET LES TOURS

La partie se déroule en phases. Durant une phase, chaque joueur joue à tour de rôle. À son tour, un joueur doit effectuer l'une des actions suivantes :

1. Récolter des ressources
2. Donner naissance à une nouvelle fourmi
3. Jouer le prédateur

Un joueur peut également compléter une ou plusieurs carte objectif à n'importe quel moment durant son tour (avant ou après une action); Compléter une carte objectif ne compte pas pour une action.

Une fois qu'un joueur a effectué son action, c'est au tour du joueur suivant, dans le sens horaire. Les joueurs alternent les tours de cette façon jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus faire quoi que ce soit, ou que la phase prenne fin (fin de phase et cartes objectif couverts en page 2).

ACTIONS

RÉCOLTER DES RESSOURCES



Prenez n'importe quelle fourmi dans votre Zone active et placez-la près d'une ressource qu'elle peut récolter (en gris ci-bas). Prenez cette ressource, et placez-la dans votre réserve. Il n'y a pas de limite au nombre de ressources que chaque joueur peut avoir dans sa réserve.

Les ressources dans les réserves de chaque joueur doivent être visibles en tout temps.

(Exemple - fourmi chasseuse bleue récolte une coccinelle)



DONNER NAISSANCE



Cette action ne peut être effectuée qu'une fois par phase.

Prenez une carte naissance et placez-la devant vous. Ensuite, prenez une fourmi de votre réserve de fourmis du même type et placez-la dans votre Zone active. La carte naissance « Joker » (ci-haut) donne naissance à n'importe quel type de fourmis, et est utilisée uniquement dans une partie à 4 joueurs.

La nouvelle fourmi pourra agir dès votre prochain tour.

Vous pouvez prendre une carte naissance d'un type de fourmis que vous n'avez plus dans votre réserve. Si c'est le cas, ne donnez pas naissance à une nouvelle fourmi.



ACTION PRÉDATEUR

Cette action ne peut être effectuée qu'une fois par phase.

Placez votre carte prédateur devant n'importe quelle pile de ressource. Défaussez 1 ressource de cette pile. Cette carte ressource est éliminée de la partie de façon permanente.

COMPLÉTER DES CARTES OBJECTIF

Défaussez les ressources indiquées sur la carte objectif au milieu de votre choix, puis prenez cette carte objectif et placez-la face cachée devant vous.

Les ressources défaussées de cette façon sont éliminées de la partie (ne les retournez pas à leur pile).

Révélez une nouvelle carte objectif pour remplacer l'objectif complété.



FIN D'UNE PHASE

Quand tous les joueurs ont complété toutes leurs actions, la phase prend fin. Les joueurs doivent :

- Reprendre leurs fourmis depuis la Zone collecte de ressources et les placer dans leur Zone active.
- Retourner les cartes naissance au milieu.
- Reprendre leur carte prédateur.
- On passe la carte premier joueur à la gauche du premier joueur.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin à la fin de la phase durant laquelle un joueur a complété sa 6^e carte objectif, ou s'il n'y a plus de ressources disponibles au milieu. Les joueurs complètent leurs actions afin de finir la phase.

Une fois que la phase est terminée, les **cartes points bonus** sont distribuées aux joueurs qui ont complété le plus de carte objectif de chaque type. S'il y a une égalité, le joueur avec le plus de points dans cette catégorie remporte la carte. S'il y a toujours une égalité, les 2 joueurs reçoivent 3 points !

Ensuite, les joueurs comptent le total des points sur leurs cartes objectif, en plus des cartes points bonus ci-haut (si ça s'applique), et **ajoutent 1 point par ressource dans leur réserve.**

Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie ! S'il y a égalité, le joueur avec le plus de ressources inutilisées l'emporte. S'il y a encore une égalité, tous les joueurs impliqués dans l'égalité remportent la partie !



Cartes points bonus



Cela vaut 7 points

CARTES ESPÈCES



Reproductrices

Vous pouvez activer l'action Donner Naissance gratuitement (ne compte pas pour votre action du tour).



Stratège

Une fois par tour, vous pouvez regarder la carte suivante de n'importe quelle pile de carte objectif.



Prédateur

Vous pouvez activer l'action Prédateur gratuitement (ne compte pas pour votre action du tour).



Chasseur hors pair

Retournez cette carte de façon permanente qui donne une vigueur sans précédent à une chasseuse. Cette fourmi récoltera 2 ressources du même type ce tour-ci.



Fermier hors pair

Retournez cette carte de façon permanente qui donne une vigueur sans précédent à une fermière. Cette fourmi récoltera 2 ressources du même type ce tour-ci.



Creuseur hors pair

Retournez cette carte de façon permanente qui donne une vigueur sans précédent à une creuseuse. Cette fourmi récoltera 2 ressources du même type ce tour-ci.

CRÉDITS

Concepteur : Maxime Tardif

Illustrations : Gong Studios

Désign Graphique : Gong Studios, Simon Bélanger et Jason Simard

Règles en français : Maxime Tardif, Matthew Legault, Simon Bélanger et Jason Simard

Développeurs Sphere Games : Maxime Tardif, Simon Touzel et Simon Bélanger

Site web : spheregames.ca - Jason Simard

Manufacture: Whatz Game, <http://www.whatzgames.com/>, Fabriqué en Chine

Suivez-nous sur Facebook et Twitter pour rester informé sur nos prochains jeux!

Remerciements spéciaux à : Gilbert Tardif, Renaud Guérin, Isabelle Touchette, François-Xavier Bélanger, Mathieu Paradis, Simon-Pierre Caron, Kathleen Pouliot, Vincent Séguin-Larouche, Vincent Tardif, Hélène Cayer, Florence Tardif, Isabelle Paré, Alexandre Bernard-Rannou, Noémie Chouinard, Émilie Pageau, Joël Lapointe, Rafael Lefebvre, Sabrina Pageau et Philippe Joncas.

Et finalement, merci à nos 953 contributeurs Kickstarter de la campagne originale du jeu complet de Fourmidable, sans qui ce jeu n'aurait pas pu être possible !