



Démenti: Fragor Games ne peut être tenu responsable pour le mal de tête engendré par les calembours inclus dans cette règle.

LE JEU

Chaque joueur contrôle une colonie de fourmis. Les proies et les feuilles abondent tout autour, si seulement les autres fourmis ne prenaient pas ce qu'il vous revient de droit. Les joueurs tentent de faire ramener, par leurs fourmis, des proies et des feuilles à leur fourmilière. Seule la meilleure colonie de fourmis survivra et sera proclamée Reine des Fourmis.

A. CONTENU

1 plateau de jeu et 1 sac
(si vous avez besoin d'images - vous n'en avez pas)

48 fourmis en bois
(à partir de maintenant appelées simplement fourmis)

12 marqueurs Action (3 de chaque couleur)

4 bases Fourmilière

60 tuiles Fourmilière
(y compris les 4 bases)

12 feuilles
(6 vertes, 6 brunes - 1 de plus de chaque sorte)

18 proies
(3 de chaque type)

3 tuiles Fourmilier (double face)

6 jetons Proie Épuisée

4 Super Fourmi
(1 pour chaque joueur)

1 guide Fourmilier

1 tuile Pédant

3 aides de jeu

B. MISE EN PLACE («ALLEZ CHERCHER LA TABLE UTILISÉE POUR SNOW TAILS...»)

- Placez le plateau de jeu au centre de la table. Vous n'avez pas besoin de mesurer quoique ce soit, utilisez votre intuition. Un peu à gauche..., oui, juste là.
- Retirez les 4 tuiles Fourmilière de départ (elles sont de couleur plus claire que les autres). Placez les tuiles restantes dans le sac.
- Chaque joueur prend ce qui suit (à 3 joueurs, placez les pièces restantes du 4ème joueur dans la boîte):
 - une base Fourmilière,
 - une tuile Fourmilière de départ formant sa tuile initiale de sa réserve (elles sont plus claires que les autres et ont les actions 'Éclore' ou 'Explorer'),
 - toutes les fourmis, marqueurs Action et Super Fourmi de leur couleur (les fourmis forment la réserve en fourmis du joueur),
 - si vous jouez à 4 joueurs, les trois plus mauvais joueurs prennent une aide de jeu, pendant que le quatrième joueur peut se plaindre des créateurs de jeu écossais.
- Placez les 6 jetons 'Proies Épuisées' en ligne sur le côté du plateau de jeu.
- Placez les proies sur les cases correspondantes du plateau (illustration correspondante). Si vous jouez à quatre joueurs, placez-en 3 de chaque type. Si vous jouez à trois joueurs, placez-en 2 de chaque type (le restant retourne dans la boîte).
- Placez 5 feuilles de chaque type sur le plateau. La case correspondante est indiquée par la même illustration.
- Chaque joueur place l'une de ses fourmis sur la grande fourmilière du plateau de jeu.
- Maintenant vous pouvez mettre en place les champs d'exploration.



Mise en place des champs d'exploration (voir exemple page suivante)

Six 'champs d'exploration' de trois tuiles de large sont disponibles sur le dessus du plateau de jeu.

- Choisissez au hasard 3 fourmiliers (les tuiles doubles faces) et placez-les sur le champ 6.
- Tirez, une à la fois, une tuile Fourmilière du sac.
- Il y a 3 tuiles sur chaque champ.
- Les tuiles sont placées au dessus de leur numéro de champs. Les tuiles sont placées sur le plus petit numéro de champs disponible (1, puis 2, puis 3, ...).
- Cependant**, si une tuile Fourmilière avec des champignons est tirée, elle est placée sur le plus grand numéro de champs disponible (5, puis 4, ...).
- Quand les champs d'exploration sont complets, placez le guide du Fourmilier (face 3 ou 4 joueurs) à gauche des tuiles.



Tirez les tuiles une à une pour former les champs d'exploration



C. JOUER

Le joueur qui a porté l'objet le plus lourd aujourd'hui (le ventre ne compte pas) est le premier joueur et démarre le premier tour. Le jeu se poursuit dans le sens horaire. Lors du premier tour, le premier joueur réalise 1 action et le second joueur 2 actions. **Ensuite, tous les joueurs réalisent 3 actions lors de leur tour.**

Lors de son tour, un joueur réalise ses actions une à la fois. Il place un marqueur Action sur sa fourmière, sur la case Action qu'il souhaite utiliser. Ensuite, il réalise l'action. Ceci est répété jusqu'à ce qu'il ait réalisé ses trois actions (rappelez-vous de l'exception lors du premier tour pour les deux premiers joueurs). Après avoir réalisé sa troisième action, le joueur met de côté ses trois marqueurs Action, prêts pour le prochain tour.

Un joueur peut utiliser une seule fois une case durant le même tour (il ne peut pas placer deux marqueurs Action sur la même case). Cependant, il est possible de réaliser la même action deux fois, (voir même trois fois) si le joueur a suffisamment de cases Action disponibles, avec cette action, pour y placer ses marqueurs. Un joueur peut passer s'il ne souhaite pas placer de marqueur Action (ou remporter la partie).

Les actions comme votre fourmière deviennent plus grandes

Plus votre fourmière s'élève, plus vous serez capable d'utiliser des actions plus puissantes. Vous pouvez même utiliser des cases Action sur des tuiles qui furent construites plus tôt lors de votre tour. Plus haute est votre action sur la fourmière, plus forte est votre action. Une action au niveau le plus bas est une action de niveau 1, une action au niveau 2 est une action de niveau 2, et ainsi de suite. Les effets sont décrits dans la section «Les Actions».



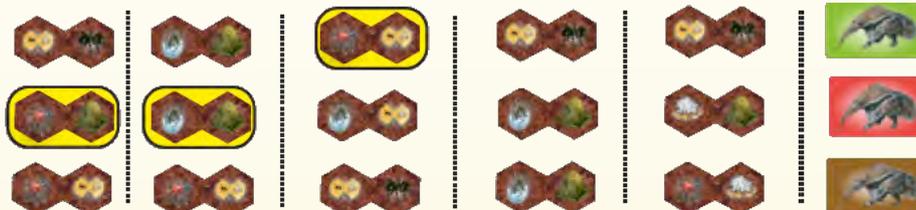
D. LES ACTIONS (RETENEZ VOTRE SOUFFLE)



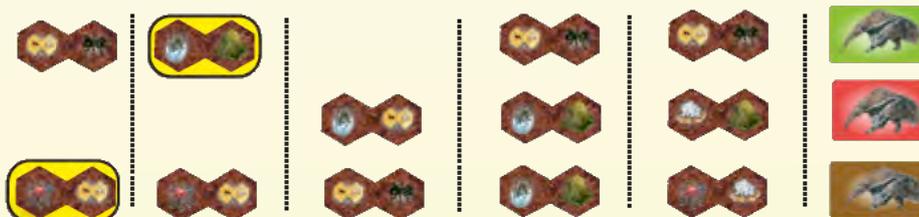
(i) Explorer (prendre des tuiles):

Les exploratrices voyagent loin pour ramener des matériaux pour leur fourmilière.

- Le joueur prend un nombre de tuiles des champs d'exploration, en fonction du niveau de l'action qu'il réalise. Les tuiles prises sont conservées près de sa fourmilière comme réserve.
- Avec une action de niveau 1, le joueur prend 1 tuile du champ 1. Avec une action de niveau 2, le joueur prend une tuile du champ 1 et une tuile du champ 2, et ainsi de suite.
- Le joueur **doit** prendre toutes les tuiles qu'il peut (il ne peut pas baisser le niveau de l'action utilisée).
- Les fourmiliers vont restreindre le choix car ils descendent le long des champs (le déplacement du fourmilier est expliqué plus loin). Si tous les fourmiliers sont sur un champ, le joueur ne reçoit aucune tuile de ce champ.
- Un joueur conserve au maximum 3 tuiles (non construites) à la fin de son tour.



Daniel réalise une action «Explorer» de niveau 3. Il prend une tuile du champ 1, une du champ 2 et une du champ 3. Les tuiles choisies sont en jaune.



Daniel a encore une action et a une action «Explorer» de niveau 2 de disponible. Qu'il réalise. Son choix est réduit comme il a déjà pris des tuiles lors de ce tour. Il prend les tuiles jaunes.

(ii) Construire (tuiles sur la fourmilière):

Le joueur augmente la taille de sa fourmilière en construisant des tuiles dessus:

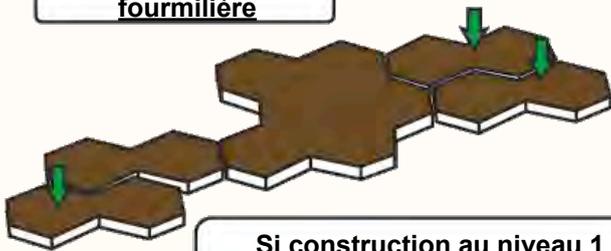


- Le joueur place des tuiles de sa réserve sur sa fourmilière.
 - Le nombre de tuiles qu'il construit dépend du niveau de l'action utilisée (1 tuile pour le niveau 1, 2 tuiles pour le niveau 2, et ainsi de suite).
 - Le joueur **doit** construire toutes les tuiles qu'il peut (il peut seulement construire moins de tuiles que le niveau utilisé s'il n'a plus assez de tuiles dans sa réserve).
 - Les tuiles peuvent être construites au-dessus, ou à côté, de sa fourmilière (quand une tuile est construite, elle devient immédiatement une partie de la fourmilière).
 - Vous ne pouvez pas construire au-dessus des cases Action qui ont un marqueur Action dessus.
 - Vous ne pouvez pas construire au-dessus des jetons Proie (voir Fin du tour).
 - Une tuile construite doit:
 - ◆ toucher une autre tuile (par le côté ou construite dessus),
 - ◆ ne pas déborder
 - ◆ si elle est construite au-dessus d'autres tuiles, la tuile doit être construite au-dessus de deux tuiles (elle ne peut pas être construite **directement** au-dessus d'une autre tuile).
- Remarque:** La base de la fourmilière du joueur est faite de trois tuiles séparées, indiquées par des pointillés. Elles sont traitées comme tuiles différentes pour les besoins de la construction.
- Vous ne pouvez jamais construire au-delà du niveau 5 dans votre fourmilière, mais il n'y a pas de restriction sur la largeur de votre fourmilière.



Cette case ne peut être construite lors de ce tour car il y a déjà un marqueur Action dessus.

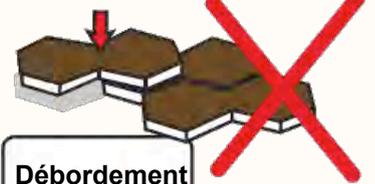
Construire votre fourmilière



Si construction au niveau 1 (ras du sol), les tuiles doivent toucher au moins un côté de la fourmilière existante.



Si construction au niveau 2 ou plus, les tuiles doivent être posées sur deux autres tuiles.



Débordement interdit



Les tuiles ne peuvent être posées directement sur une seule tuile.



(iii) Éclore (fourmis depuis la réserve vers la zone d'éclosion)

Les fourmis éclosent dans la zone d'éclosion. Il y a six zones d'éclosion au bas du plateau de jeu. Les zones vont indiquer quelles types de fourmis éclosent:

- Les fourmis sont placées depuis la réserve du joueur vers les zones d'éclosion.
- Le nombre de fourmis dépend du niveau de l'action (1 pour le niveau 1, 2 pour le niveau 2, et ainsi de suite).

• **Si on place au moins 2 fourmis lors de la même action, les deux premières fourmis sont placées sur la même zone d'éclosion (relisez!).** Aussi non, le joueur a le libre choix de la zone d'éclosion où placer chaque fourmi.



Daniel prend une action Eclore de niveau 4. Il peut placer jusqu'à 4 fourmis de sa réserve sur les zones d'éclosion. Il place sa première fourmi sur la zone Eau. Il doit placer sa seconde fourmi sur la même zone. Il a le libre choix pour ses deux dernières fourmis et les place sur les zones Prairie et Soldat.



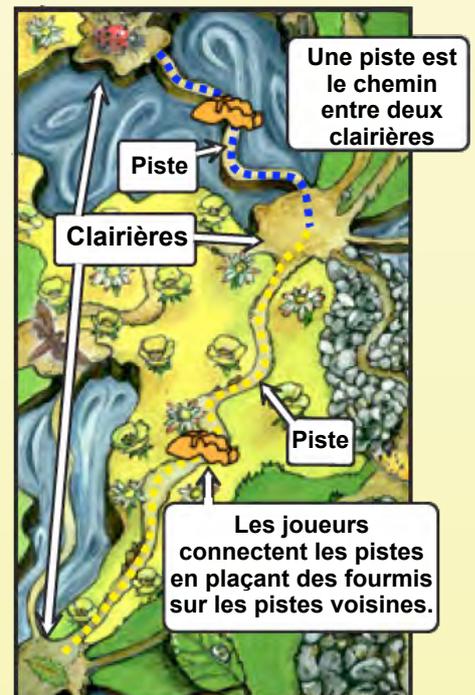
(iv) FOURMIS! (Fourmis des zones d'éclosion sur les pistes / fourmis du plateau vers la réserve)

Les joueurs envoient les fourmis nées sur les pistes du plateau. Les joueurs peuvent aussi utiliser cette action pour reprendre des fourmis du plateau (pistes ou zones d'éclosion) et les remettre dans leur réserve:

- Les joueurs déplacent des fourmis des zones d'éclosion sur les pistes. Ceci représente des centaines de fourmis se

déplaçant sur le plateau.

- Avec une action de niveau 1, un joueur peut envoyer **ou** reprendre 1 fourmi, avec une action de niveau 2, 2 fourmis, et ainsi de suite.
- Un joueur peut envoyer ou reprendre des fourmis durant la même action.
- Un joueur peut envoyer / reprendre moins de fourmis que le niveau de son action s'il le veut.
- Les fourmis sont placées sur les pistes correspondantes du plateau (une fourmi de la zone d'éclosion Prairie peut seulement être placée sur la piste passant par la prairie).
- Chaque nouvelle fourmi doit être reliée à une fourmi existante du joueur ou avec la grande fourmilière du plateau de jeu.
- Une fourmi doit toujours être capable de tracer une ligne de retour vers la grande fourmilière du plateau de jeu (ceci influence quelles fourmis peuvent être reprises).
- Les fourmis de différents joueurs peuvent partager les mêmes pistes.
- Les fourmis Soldat (la zone d'éclosion rouge) sont différentes et expliquées plus tard dans cette section.



Fourmis Soldat

Les fourmis de la zone d'éclosion rouge sont des fourmis Soldat. Elles sont différentes des 5 autres couleurs.

Les fourmis Soldat peuvent faire ce qui suit **quand elles sont utilisées avec l'action «Fourmis»**:

1. Protéger une piste:

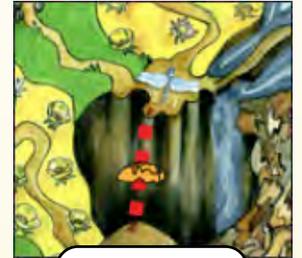
Une fourmi Soldat est déplacée de la zone d'éclosion rouge sur une piste contenant déjà une fourmi du joueur. Aussi longtemps que la fourmi Soldat reste, toute nourriture transportée sur cette piste ne peut pas être volée par une autre joueur (voir 3. ci-dessous). **Une seule fourmi Soldat est autorisée sur chaque piste** (vous ne pouvez pas placer une fourmi Soldat où un autre joueur en a déjà une).

2. Construire un pont au-dessus du gouffre (une action «Fourmis» d'au moins niveau 3 est requise):

Trois fourmis Soldat peuvent être utilisées pour construire un pont au-dessus du gouffre - un raccourci pratique! Ceci établit un lien entre les deux petites fourmis rouge du plateau de jeu. Depuis la zone d'éclosion rouge, remettez 2 fourmis dans la réserve du joueur et placez la troisième fourmi sur le gouffre. Cette fourmi agit maintenant comme une fourmi normale dans la chaîne de transport de la nourriture (voir Poussée). Chaque joueur peut avoir son propre pont au-dessus du gouffre.



La zone d'éclosion rouge



Le gouffre

AUSSI

3. Les fourmis Soldat peuvent voler des proies ou des feuilles n'importe quand durant le tour du joueur - aucune action n'est requise!

Si un joueur a une fourmi sur la même piste qu'une autre fourmi qui transporte une proie ou une feuille, il peut utiliser une fourmi Soldat de la zone d'éclosion rouge pour la voler. La Fourmi Soldat retourne dans la réserve. Le joueur déplace la proie ou la feuille de la fourmi de son adversaire vers sa propre fourmi.

Daniel prend une action «Fourmis» de niveau 5.

Les 5 parties de son action sont:

① Une fourmi Eau sur une piste Eau (connectée à la grande fourmilière)

Cela signifie que Daniel peut maintenant s'étendre plus loin de la fourmilière. (Rappelez-vous, les fourmis doivent être placées près de la fourmilière ou près d'une autre fourmi du joueur).

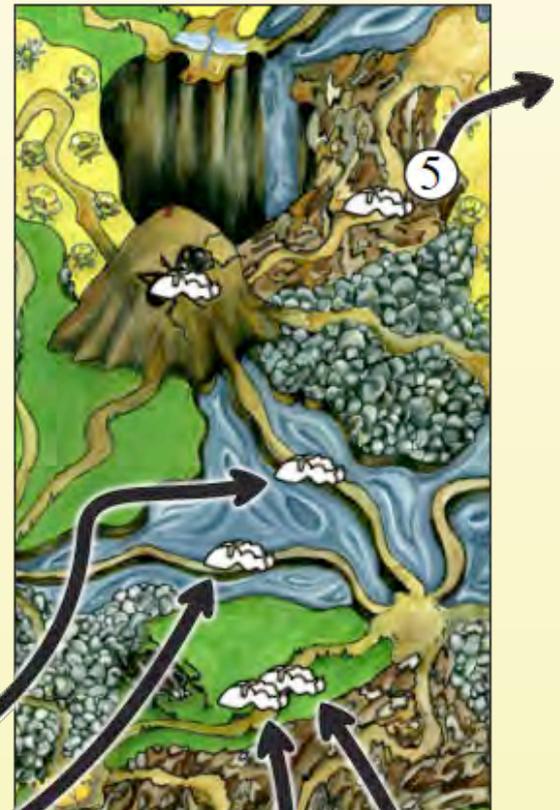
② Une Fourmi Prairie sur la piste Prairie (connectée à la fourmi Eau de l'action (1))

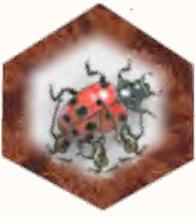
③ Une Fourmi Eau sur une piste Eau

④ Fourmi Soldat placée sur une piste - cette piste est maintenant protégée

Daniel a encore une partie de son action. S'il veut, il peut déplacer une fourmi Rocher sur le plateau, cependant...

⑤ Daniel reprend une fourmi qu'il pense ne plus être utile. Il la remet dans sa réserve.





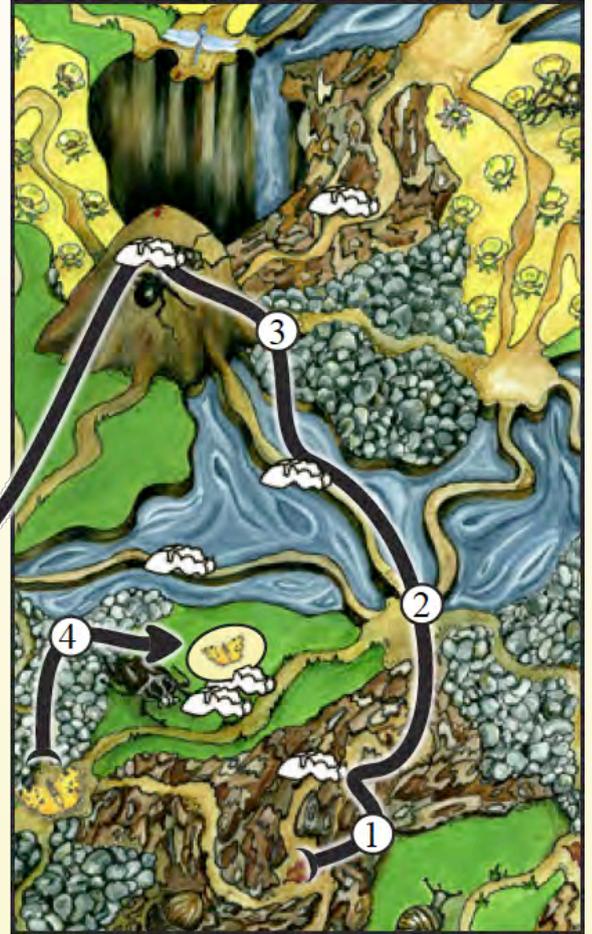
(v) Poussée (déplacer des proies ou des feuilles le long des pistes)

Les fourmis poussent des feuilles et des proies jusqu'à leur fourmilière:

- Une fourmi peut utiliser une poussée pour récupérer une nourriture d'une clairière adjacente.
- Une poussée peut également déplacer une proie ou une feuille vers la fourmi suivante.
- Quand une feuille ou une proie atteint la grande fourmilière, elle est retirée du plateau de jeu et placée à côté de la fourmilière du joueur (celle construite avec des tuiles).
- Le nombre de poussées dépend du niveau de l'action (1 poussée pour le niveau 1, 2 poussées pour le niveau 2, et ainsi de suite).

- Les poussées peuvent être partagées entre différents éléments (vous n'êtes pas obligé d'utiliser toutes vos poussées sur la même nourriture/proie).
- Vous ne pouvez pas prendre un type de proie que vous avez déjà (que ce soit porté ou sur votre fourmilière)
- Une fourmi peut porter un seul élément à la fois (nourriture/proie ne peuvent passer par une fourmi qui porte déjà de la nourriture).
- Les fourmis des autres joueurs ne vous affectent pas quand elles poussent.
- Les fourmis Soldat ne peuvent pas pousser ou porter.

Quand le dernier jeton d'un type de proie est pris, placez un jeton 'Proie Épuisée' sur sa clairière. Ce jeton sert seulement de référence et ne peut pas être pris.



Daniel réalise une action Poussée de niveau 4. Il utilise trois de ses poussées pour ramener la feuille brune jusqu'à sa fourmilière.

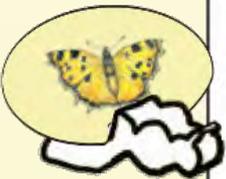


Il utilise ensuite sa dernière poussée pour prendre un papillon (il n'a pas encore ce type de proie). Il est protégé du vol comme il a aussi une fourmi Soldat sur cette piste.



Quand une nourriture/proie fini avec une fourmi, la fourmi la porte.

La proie ou la feuille s'emboîte sur la fourmi (en espérant que tous ces outils de découpe chers ont fonctionné..!)



(vi) Champignons (c'est un autre jeu de fermiers?)



Certaines fourmis cultivent des champignons et les utilisent comme nourriture (ne vous bouchez pas le nez). Les champignons ne sont pas utilisés comme une action durant la partie et sont seulement utilisés pour marquer des points en fin de partie. Même si vous êtes de mauvaise humeur, vous ne pouvez pas les utiliser comme action.

Les champignons vont vous rapporter des points si vous les aidez à grossir en plaçant une feuille dessus (voir *Décompte*).

(vii) La Super Fourmi

Chaque colonie a un héros, et ce héros est votre Super Fourmi!

Une fois par tour, au lieu de jouer son marqueur Action sur sa fourmilière, un joueur peut placer un marqueur Action sur sa Super Fourmi. Cela lui permet de réaliser n'importe quelle action de niveau 1.



E. FIN DU TOUR (REMETTRE DE L'ORDRE)

A la fin de chaque tour, vous devez effectuer des actions pour remettre de l'ordre et **dans cet ordre**.

(i) Retirer les marqueurs Action

Reprenez vos trois marqueurs Action et placez les à côté de vous.

(ii) Placez les proies sur votre fourmilière (si vous en avez)

Tous les jetons Proie ramené lors de ce tour doivent être stockés sur votre fourmilière.

- Placez les jetons sur une case Action libre. Cette action ne peut plus être utilisée et on ne peut construire dessus pour le restant de la partie.
- Les feuilles sont plus faciles à stocker et ne prennent pas de place. Elles sont conservées sur le côté de votre fourmilière jusqu'à la fin de la partie. (voir *Décompte*).



(iii) Réduire ses tuiles en main à 3

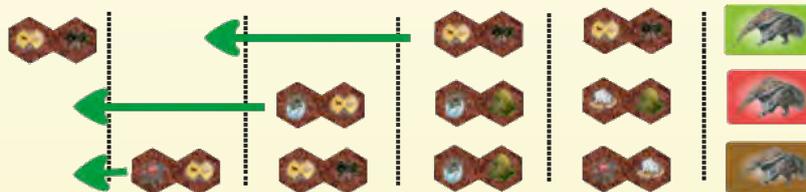
Un joueur peut avoir au maximum 3 tuiles non construites à la fin de son tour. Si un joueur a plus de 3 tuiles, le surplus est placé dans le sac.

(iv) Remplir les champs d'exploration

Comme les joueurs expédient leurs exploratrices, cette activité attire les fourmiliers dans la zone.

Si un joueur a pris des tuiles des champs d'exploration durant son tour il devra les remplir depuis le sac:

- Les tuiles restantes et les fourmiliers sont glissés vers le champ 1 afin qu'il n'y ai plus de vide (**si tous les fourmiliers ont atteint le champ 1, passez immédiatement au chapitre 'Attaque des fourmiliers'**).
- Les tuiles sont ensuite tirées au hasard du sac et remplissent les espaces vides.



A la fin du tour de Daniel, il y a des espaces vides dans les champs d'exploration. Les tuiles glissent vers le champ 1.



Après avoir déplacé les tuiles et les fourmiliers, les vides sont comblés en piochant des tuiles du sac.



Les champs d'exploration sont maintenant prêts pour le tour du joueur suivant.

(v) Attaque des fourmiliers

A la fin d'un tour, si un fourmilier a atteint le champ 1, il va chercher de la nourriture sur le plateau de jeu (la tuile Fourmilier reste sur le champ d'exploration).

Certains fourmiliers vont ramasser les restes mais d'autres sont plus gourmands.

Les fourmiliers mangent différentes choses, cela dépend de l'ordre dans lequel ils atteignent le champ 1.

Si au moins deux fourmiliers ont atteint le champ 1 lors du même tour, le joueur qui vient juste de terminer son tour décide dans quel ordre ils arrivent.

Ordre dans lequel les fourmiliers atteignent le champ 1	Nombre de joueurs	
	3	4
1er	Proie	Proie
2ème	Proie	Proie
3ème	Fourmis	Proie & Fourmis



a. Proie: Le fourmilier mange une proie sur le plateau. Il mange une proie correspondant à sa couleur c'est à dire le fourmilier rouge voudra manger une coccinelle du plateau de jeu.

La jeton Proie mangé est retiré de la partie.

Il mange uniquement les proies qui sont encore sur une clairière (il ne mange pas les proies qui sont portées ou qui sont sur les fourmilières personnelles). S'il n'y a plus de proie correspondante sur le plateau, le fourmilier ne mange aucune proie.

Si le fourmilier mange la dernière proie d'un type, pensez à placer le jeton 'Proie Épuisée' sur le plateau de jeu.



b. Fourmis: Le fourmilier choisi recherche des fourmis à manger dans les zones d'éclosion. Le fourmilier essaie en premier de manger dans la zone d'éclosion correspondant à sa couleur. Par exemple, le fourmilier vert essaiera de manger, en premier, des fourmis de la zone d'éclosion Prairie.

S'il n'y a pas de fourmis dans la première zone d'éclosion, le fourmilier se déplace de la droite vers la gauche vers la zone suivante (dans la direction en face du fourmilier) et essaie d'y manger. S'il atteint la zone Fleur (la plus à gauche) sans avoir mangé de fourmis, il continue depuis la zone d'éclosion rouge, la plus à droite du plateau de jeu (et ainsi de suite). Dès que le fourmilier atteint une zone d'éclosion avec des fourmis dessus, ils les mange toutes. Les fourmis sont remises dans les réserves des joueurs. Le fourmilier ne mange plus aucune fourmi à cet instant.

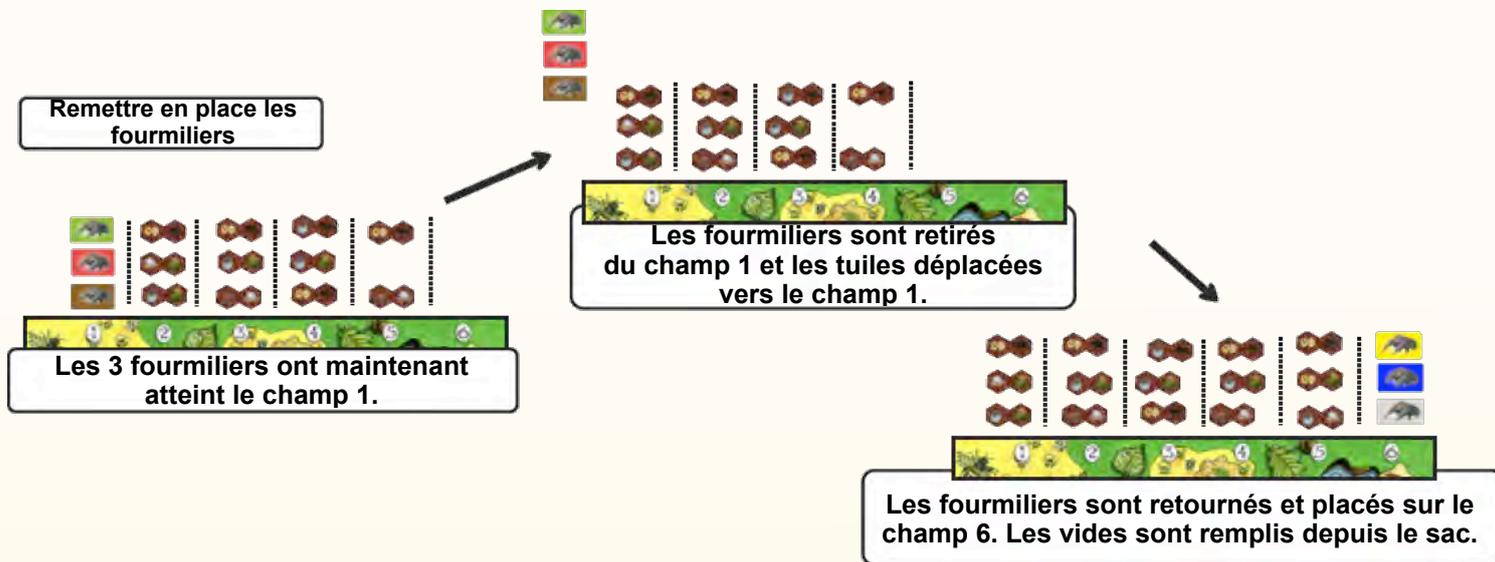
S'il n'y a aucune fourmi sur aucune zone d'éclosion alors le fourmilier ne mange aucune fourmi.



Le fourmilier vert atteint le dernier champ 1 et il va manger des fourmis de la zone d'éclosion. Il n'y a pas de fourmi sur le champ Prairie, donc il se déplace sur la zone Fleur. Il n'y a pas de fourmi et se déplace donc sur la zone rouge (pas de fourmi), avant de trouver des fourmis sur la zone Rocher. Les trois fourmis sur la zone Rocher sont rendues à leur joueur respectif, qui les remettent dans leur réserve.

c. Proies & Fourmis: Le fourmilier mange les deux, une proie (apéritif) et des fourmis de la zone d'éclosion (plat principal). Les effets sont les mêmes que décrit ci-dessus.

- Remise en place après que les trois fourmiliers aient atteint le champ 1
- Quand les trois fourmiliers ont atteint le champ 1, ils sont remis en place:
- Retirez les fourmiliers du champ 1.
- Glissez les tuiles sur les champs d'exploration vers le champ 1 en ne laissant pas de vide.
- Retournez les fourmiliers et placez-les sur le champ 1.
- Maintenant, remplissez les espaces vides en tirant des tuiles du sac.



F. FIN DE LA PARTIE

Après la remise en place, vérifiez si la fin de partie est déclenchée. Ceci se produit dans l'une de ces 2 circonstances:

1. Il n'y a plus assez de tuiles pour remplir les champs d'exploration,

ou

2. Il reste seulement un (ou plus un seul) jeton 'Proie Épuisée' sur le côté du plateau de jeu. Ceci correspond à un seul type (ou aucun) type de proie restant sur une clairière qui est son point de départ.

Si l'une de ces deux conditions survient, la partie s'approche de la fin. Les joueurs ont encore un tour chacun (y compris le joueur qui a déclenché la fin de partie) avant le décompte.

G. DÉCOMPTE («Si vous n'aviez pas joué aussi mal, je n'aurai pas gagné»)

Les joueurs marquent des points de deux façons, proies et champignons:

(i) Proies:

Chaque proie rapporte autant que le nombre de proies que vous avez ramené et placé sur votre fourmilière. Donc, si vous avez ramené 2 proies, elles vous rapporteront 2 points (4 points en tout). Si vous avez ramené 3 proies, elles vous rapporteront 3 points (9 points en tout), ..

Rappelez-vous que vous ne pouvez avoir qu'une seule proie de chaque type.



(ii) Décompte des Champignons:

Les feuilles sont écrasées et utilisées pour faire pousser de savoureux champignons.

Vous marquez des points pour chaque champignon non recouvert **sur lesquels vous êtes capables de placer une feuille dessus (Pour marquer, vous avez besoin d'une feuille pour chaque champignon)**. Les champignons et les feuilles ne marquent pas de points tout seul, mais seulement quand ils sont associés.



Vous marquez des points pour le niveau du champignon (un champignon au niveau 4 rapportera 4 points, un au niveau 3 rapportera 3 points, et ainsi de suite). **Quand vous utilisez une feuille verte vous recevez en plus un bonus de 2 points**, elles sont belles et fraîches. Si vous n'avez pas assez de feuilles pour vos champignons, vous pouvez choisir sur lesquels vous placez les feuilles (bien sur, vous devez d'abord choisir ceux qui sont le plus haut).

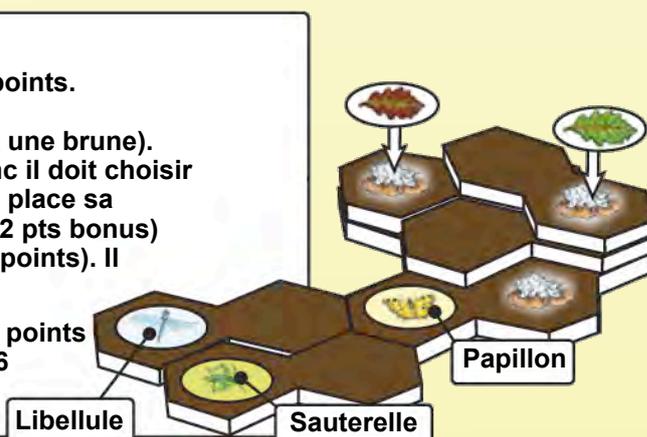
Le joueur avec le plus grand score remporte la partie et est déclaré Reine des Fourmis. S'il y a une égalité, c'est en faveur du joueur avec la plus haute fourmilière (vérifiez le nombre de tuiles de niveau 5, s'il y a encore une égalité, passez au niveau 4, et ainsi de suite).

Daniel calcule son score:

Il a ramené 3 types de proies et marque (3 x 3) soit 9 points.

Il a aussi terminé la partie avec 2 feuilles (une verte et une brune). Il a trois champignons visibles sur sa fourmilière, donc il doit choisir les deux plus hauts pour placer ses feuilles dessus. Il place sa feuille verte sur son champignon de niveau 3 (3 pts + 2 pts bonus) et la feuille brune sur son champignon de niveau 2 (2 points). Il n'a plus de feuille à placer.

Donc, au total, il marque 9 points pour ses proies et 7 points pour ses champignons, ce qui lui donne un total de 16 points.



Le Pédant

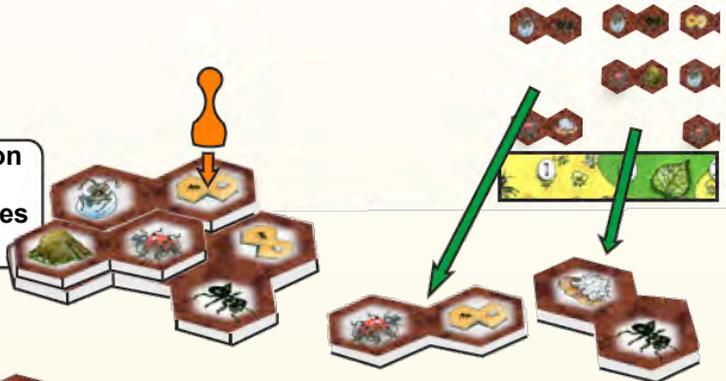


Nous savons que vous, en tant qu'acheteur de notre jeu, êtes très intelligent. Nous savons que vous êtes conscients que les fourmiliers mangent toutes sortes d'insectes. Cependant, d'autres ne sont pas aussi bien lotis. Si un autre joueur a des questions sur ce que mangent les fourmiliers, remettez lui la tuile Pédant en grimaçant et disant la phrase «Meilleurs vœux de la part des frères Lamont». La tuile n'a aucun effet... :)

Exemple de tour de jeu

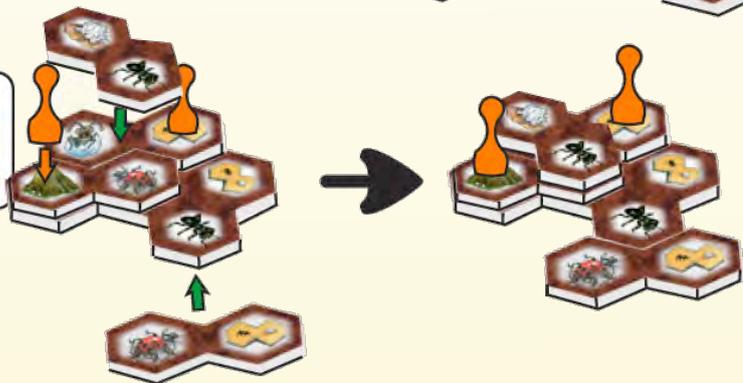
1

Daniel utilise son premier marqueur Action sur son action «Explorer» de niveau 2 (prendre des tuiles). Il prend deux tuiles des champs d'exploration.



2

Il place son second marqueur sur son action «Construire» de niveau 2. Cela lui permet de construire deux tuiles sur sa fourmière.



3

Il utilise son dernier marqueur action sur l'action «Fourmis» de niveau 3 fraîchement construite. Cela lui permet de déplacer 3 fourmis des zones d'éclosion vers les pistes.

Il peut les relier aux fourmis qu'il a déjà sur les pistes.



Amusez-vous!

Meilleurs vœux des Frères Lamont.

Remerciements à (grande respiration):

L'équipe Fragor (Judi, Tabby, Sheena, Iona, Glenn et introduisons Ruaridh!) – une mention spéciale pour Glenn for pour avoir battu 3 fois d'affilée son père sur le tout premier prototypel Danzer. Henning Kröpke, Emanuele Ornella, Bruce Allen, Martin Wehnert, Nicole Lehmann et tout ceux de Marburg! Joy and Sandy Forsyth. Mark Higgins pour leur patience infinie. Peter Rose, Steven (avec un "v") Gladstone et Ellis Simpson. Brian Robson, Gery McLaughlin, Grant Whitton et Gareth Hunt. eMotionLab, Jon Sykes, Brian McDonald, Nick DeBusk, Kendra DeBusk, Romana Khan et Craig Stevenson. Ralph Hayes, Andrew Emerick, John Perkins and Stephen Rugh. Christian Frank, Frank Möller, Ricardo Rodrigues, Jonas Ladwig, Martin Gönheimer, Andrea Zimmermann, Andreas Kopfmann et Thomas Schwendemann. Steve Kurzban (K-Ban), Dave Denton, Herb Levy and Kevin Maroney.



Traduction Française - v1.0

LudiGaume

<http://www.ludigaume.net>



Fragor Games

www.fragorgames.com