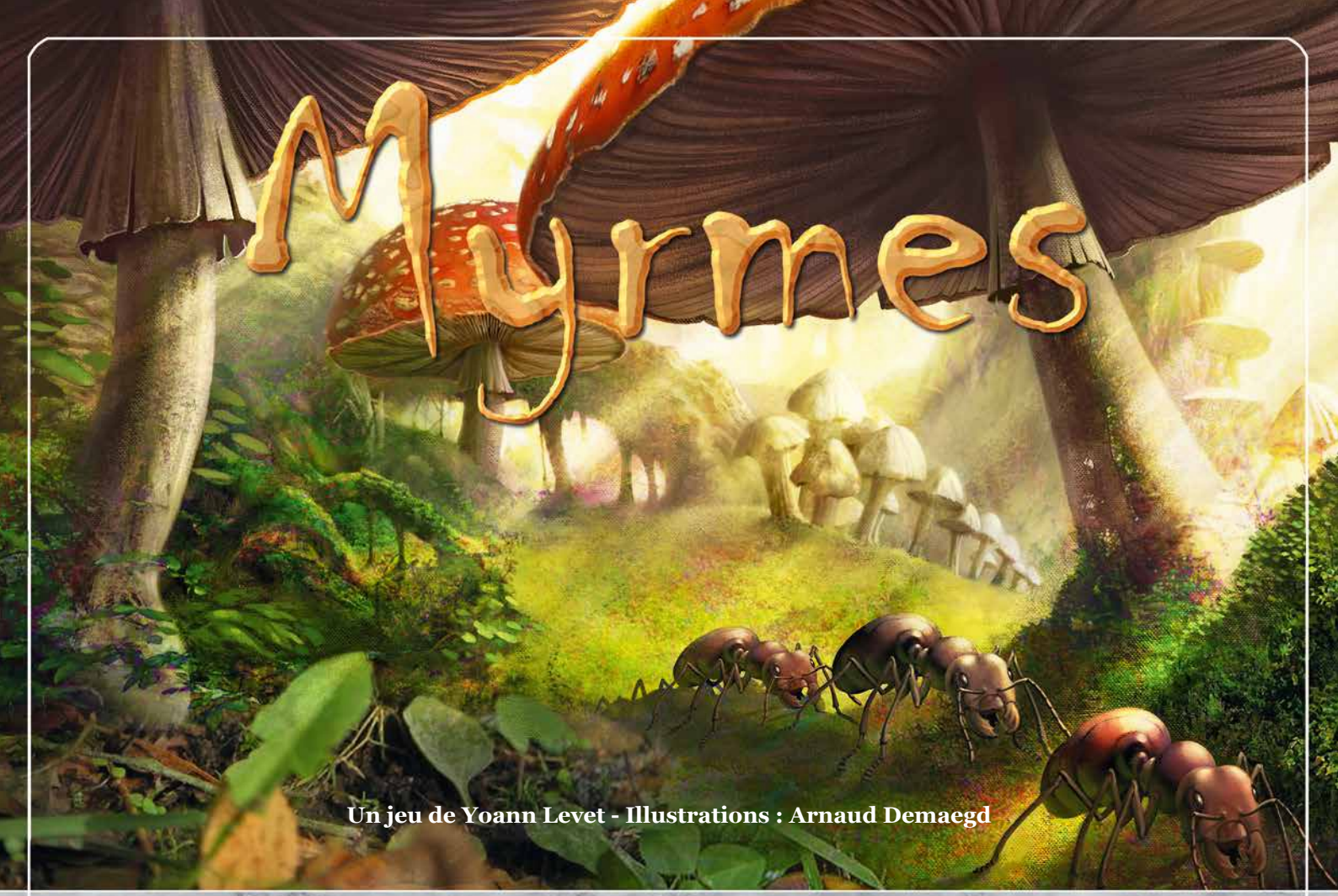


Règles du jeu

Au royaume de Myrmes, les colonies des fourmis luttent depuis des siècles pour dominer leurs voisines.

.

Pour mettre fin à cette guerre, le conseil des reines a décrété qu'une dernière bataille déciderait de la victoire finale. Lancez vos soldats et vos ouvrières à l'assaut du royaume. Remplissez votre réserve, chassez des insectes et placez vos phéromones judicieusement pour conquérir le territoire. Mais surtout, n'oubliez pas de préparer l'hiver !

Contenu de la boîte



1 Plateau principal



3 dés Saison : Vert = Printemps,
Jaune = Été et Rouge = Automne



8 tuiles
Élevage de puceron / Fouille



8 tuiles
Sous-fourmilière



4 marqueurs de score



20 tuiles Objectif



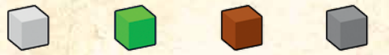
1 jeton Premier joueur



18 jetons Proie



1 pion Année



30 cubes larve
30 cubes nourriture
15 cubes terre
15 cubes pierre

Pour chaque joueur :



1 Plateau individuel



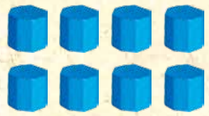
8 Ouvrières / Soldats



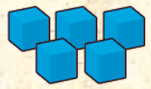
4 jetons Galerie



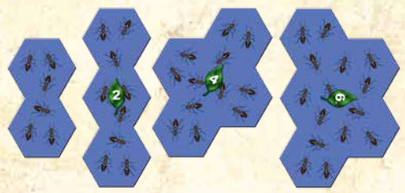
1 disque marqueur
(niveau de fourmilière)



8 Nourrices



1 cube Événement
et 4 cubes pour marquer les
tuiles spéciales



17 tuiles Phéromone

But du jeu

Chaque joueur dirige une colonie de fourmis du monde de Myrmes luttant pour établir sa suprématie sur le royaume. Au cours du jeu, les joueurs accumuleront des points en posant des tuiles phéromones, en chassant des proies, en nourrissant la Reine et en remplissant des objectifs. À la fin de la partie, le joueur avec le plus de points sera déclaré vainqueur.

Mise en place

(4 joueurs)

Note : voir les ajustements à effectuer en fonction du nombre de joueur en page 11.

- Le plateau principal est étalé au centre de la table.
- Les cubes de ressources, larves et tuiles spéciales sont placées à proximité du plateau de jeu.
- Le pion Année est placé sur l'emplacement qui marque la première année du jeu.
- Les dés de saison sont lancés et chaque dé est placé sur son emplacement sur la piste de saison.
- Les jetons Proie sont posés aléatoirement sur leurs emplacements.
- 2 objectifs de niveau 1, niveau 2 et de niveau 3 piochés aléatoirement sont placés sur leurs emplacements.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend : 1 plateau individuel, les fourmis, octogones (nourrices), disques, cubes et phéromones de la couleur choisie qu'il place à proximité du plateau individuel.
- Il place 3 nourrices dans la salle des nourrices, 2 ouvrières dans la salle des ouvrières, et une larve dans la salle des larves.
- Chaque joueur place un jeton Galerie, indiquant sa galerie initiale sur un des emplacements de départ.
- Un disque de couleur est placé au niveau 0 de la fourmilière et un marqueur de score sur le départ de la piste de score (10 points).
- Le cube événement est placé sur la piste événement, en fonction de l'événement indiqué par le dé de saison.
- Les autres éléments sont placés à proximité du plateau individuel.
- Le plus petit joueur est désigné premier joueur, il reçoit le jeton de premier joueur. La partie commence.

Principes du jeu

Une partie de Myrmes est jouée sur une durée de 3 années. Chaque année est divisée en 4 saisons. Lors des 3 premières saisons les joueurs joueront un tour normal alors que l'hiver est une saison spéciale où ils devront puiser dans leur stock de nourriture.

Chaque joueur dispose d'un plateau individuel qui représente sa fourmilière. Ce plateau est divisé en diverses zones :

A) Piste des événements, qui indique l'événement de la saison en cours

B) Salle des larves (et piste de naissance), où sont stockées les larves

C) Salle des nourrices (et piste de naissance), où sont stockées les nourrices

D) Salle des soldats (et piste de naissance), où sont stockés les soldats

E) Salle des ouvrières (et piste de naissance), où sont stockées les ouvrières

F) Atelier, où les nourrices qui ne participent pas aux naissances pourront aller travailler

G) Stock, où les cubes de ressources seront stockés

H) Fourmilière, divisée en 4 niveaux. Au début de la partie, seul le niveau 0 (le plus haut) est accessible. La colonne de gauche de la fourmilière est composée de salles où les ouvrières pourront travailler. La colonne de droite montre quelles seront les possibilités des ouvrières sortant à l'extérieur.



Les joueurs commencent la partie avec 3 nourrices, 2 ouvrières, une larve et une galerie qui représente leur point de sortie sur le plateau principal.

Le plateau principal (voir page suivante) est divisé en plusieurs zones :

A) Piste de score : cette piste indique le score des joueurs en cours de partie. Les joueurs marquent des points en posant des phéromones, en chassant des proies, en nettoyant des phéromones adverses et en réalisant des objectifs.

B) Piste d'année et de saisons : la piste d'année indique l'année en cours et ce que devront fournir les joueurs pour l'hiver. La piste de saison est constituée de 3 emplacements pour les dés de saison. Au début de chaque année, les dés seront lancés et indiqueront des événements pour l'année à venir.

C) Terrain de jeu : les ouvrières qui sortiront du plateau individuel de chaque joueur émergeront par une galerie. Elles se déplaceront ensuite sur le terrain, et pourront placer des phéromones (qui leur donneront accès à des cubes de ressources), nettoyer des phéromones vides (pour faire de la place), chasser des proies (en défaussant des soldats) ou encore placer des tuiles spéciales (à condition d'avoir développé leur fourmilière).

D) Atelier : dans cette zone, les nourrices placées par les joueurs dans l'atelier pourront creuser de nouvelles galeries, améliorer leur fourmilière, créer de nouvelles nourrices ou réaliser des objectifs

E) Objectifs : au cours de la partie, 6 objectifs peuvent être graduellement réalisés en défaussant des éléments. Il y a 2 objectifs de niveau 1, 2 de niveau 2 et 2 de niveau 3.



A) Piste de Score

B) Piste des saisons

C) Terrain de jeu

D) Atelier

E) Emplacement des objectifs

F) Départs pour 2 / 4 joueurs

G) Départs pour 4 joueurs

H) Départs pour 3 joueurs

I) Emplacement jeton Proie

J) Ajustements des objectifs en fonction du nombre de joueurs

K) Tableau des Proies

L) Piste d'année



Important : à n'importe quel moment du tour de jeu, un joueur peut décider de sacrifier des larves pour obtenir des cubes de nourriture. Par tranche de 3 larves défaussées, il obtient un cube de nourriture qu'il place dans son stock ou défausse pour l'hiver (voir plus loin).

Une saison normale (printemps, été, automne) est décomposée en 6 phases :

1) Événement : pour chaque saison un événement sera déterminé par le dé de cette saison. Lors de cette phase, les joueurs vont pouvoir modifier cet événement en dépensant des larves. Les événements leur permettront d'obtenir des bonus particuliers pour la saison.

2) Naissances : chaque joueur va utiliser ses nourrices pour faire naître de nouvelles fourmis. Des larves (qui servent à modifier les événements, à créer de nouvelles nourrices lors de la phase 5 et de nourritures lors de l'hiver), des ouvrières (qui travailleront lors de la phase 3) et des soldats (qui serviront à chasser les proies, envahir les phéromones adverses et garderont la nourriture pendant l'hiver). Certaines nourrices pourront en outre être réservées pour la phase 5 (Atelier).

3) Ouvrières : chaque joueur va utiliser ses ouvrières, soit pour les envoyer dans sa fourmilière, soit pour les faire sortir dans le jardin. Une ouvrière qui travaille dans la fourmilière ramènera généralement une ressource et sera réutilisable le tour suivant. Une ouvrière qui va au jardin sera automatiquement défaussée après son action. Dans le jardin, une ouvrière peut utiliser 3 points de déplacement pour :

- Trouver des proies, qui seront ensuite chassées en défaussant des soldats,
- Poser des phéromones, qui seront remplies avec des cubes de ressources puis récoltées,
- Nettoyer des phéromones vides, pour faire de la place,
- Poser des tuiles spéciales, telles que l'élevage de puceron qui permet de gagner un cube de nourriture par tour.

4) Récolte : chaque joueur va prélever 1 cube de son choix sur chacune de ses phéromones et le placer dans son stock.

5) Atelier : chaque joueur va utiliser les nourrices placées à l'atelier en phase 2. Ces nourrices vont permettre de :

- Creuser de nouvelles galeries, qui permettront d'avoir d'autres options de sorties pour les ouvrières,
- Améliorer la fourmilière, en dépensant des ressources qui permettront d'accéder aux niveaux inférieurs,
- Créer de nouvelles nourrices, pour avoir plus d'options en phase 2,
- Réaliser les objectifs fixés par le conseil des Reines, ce qui permettra de marquer des points de victoire.

6) Fin de tour : chaque joueur met à jour son stock et le pion de premier joueur tourne.

L'hiver, les joueurs doivent défausser des cubes de nourriture ou perdre des points. Cependant, les soldats protègent la nourriture et permettent de faire des économies.

Au bout de 3 années, le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

Déroulement du Jeu

Le jeu se déroule sur une période de trois années, chaque année est divisée en quatre saisons (printemps, été, automne, hiver). Les trois premières saisons sont des tours de jeu normaux, la dernière (hiver) est une phase de maintenance au cours de laquelle les joueurs doivent fournir de la nourriture pour passer l'hiver.

Tour de Jeu

Au cours du printemps, de l'été et de l'automne les joueurs effectuent un tour de jeu normal. Le tour de jeu est composé de 6 phases.

1) Événement

Cette phase optionnelle est jouée simultanément par les joueurs. En utilisant les larves à leur disposition, les joueurs peuvent modifier l'événement de saison déterminé au début de l'année. Chaque larve dépensée leur permet de pousser le cube Événement d'un cran vers la droite ou vers la gauche. Il n'y a pas de limite au nombre de larves qu'un joueur peut dépenser. Une fois qu'un joueur a effectué cette phase, il passe directement à la phase 2 sans attendre les autres joueurs.



Si un joueur choisi l'événement PV+1, dès qu'il marque des points de victoire lors de la saison en cours (par exemple en posant une phéromone, en nourrissant la reine ou en réalisant un objectif, il marque 1 point de plus).



Exemple : c'est le printemps et l'événement déterminé est Soldat+1 (car le dé vert indique un 5). Bleu souhaite changer cet événement pour le remplacer par Ouvrière +1. Il dépense donc 2 larves pour déplacer le cube événement de deux cases vers la droite.

2) Naissances

Cette phase est jouée simultanément par les joueurs. Chaque joueur utilise ses nourrices pour les placer :

- Soit dans l'une des trois pistes de naissance, pour faire naître de nouvelles fourmis,
- Soit dans l'atelier pour les utiliser lors de la phase 5 (Atelier).

Un joueur peut répartir ses nourrices entre les pistes de naissance et l'atelier à sa guise. Il n'est pas obligé d'utiliser toutes ses nourrices (bien que ce soit recommandé).

Pistes de naissance : le joueur peut utiliser ses nourrices pour faire naître trois types de fourmis différents.

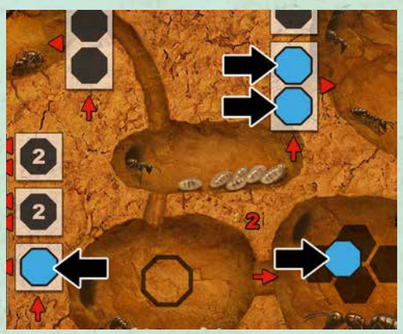
- **Larves :** le joueur peut utiliser jusqu'à 3 nourrices dans cette piste. La première nourrice lui permet de faire naître une larve. Les secondes et troisièmes nourrices permettent respectivement de faire naître 2 larves.
- **Soldats :** le joueur peut utiliser jusqu'à 3 nourrices dans cette piste. Les deux premières nourrices lui permettent de faire naître un soldat. La troisième nourrice permet de faire naître un autre soldat.
- **Ouvrières :** le joueur peut utiliser jusqu'à 4 nourrices dans cette piste. Il faut deux nourrices pour faire naître une ouvrière et éventuellement deux de plus pour en faire naître une seconde.



Si un joueur a choisi l'événement Larve+2 / Ouvrière+1 / Soldat+1, il fait naître deux larves / une ouvrière / un soldat supplémentaire(s) à condition d'avoir utilisé des nourrices pour faire naître au moins un des types de fourmis concernés. Par exemple pour bénéficier de l'événement Larve+2, il faut utiliser au moins une nourrice pour faire naître une larve.

Dès que tous les joueurs ont terminé de disposer leurs nourrices sur les pistes de naissance (et éventuellement l'atelier), ils procèdent simultanément à la naissance des fourmis. Les fourmis ainsi créées sont déposées dans leurs salles respectives sur les plateaux individuels des joueurs. Les joueurs passent ensuite à la phase 3.

Note : dans le jeu, les ouvrières et les soldats ne sont pas différenciés (c'est inutile car les soldats ne sortent jamais sur le terrain). Chaque joueur dispose d'une réserve de 8 soldats/ouvrières. Cette limite ne peut en aucun cas être dépassée et un joueur qui dispose par exemple de 5 soldats et 3 ouvrières ne pourra pas en créer de nouveaux tant qu'il n'aura pas défaussé certaines de ses fourmis (voir plus loin).



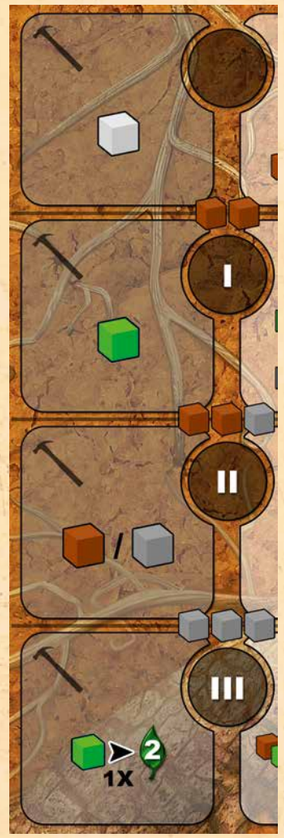
Exemple (suite) : Bleu dispose de 4 nourrices. Il en pose une dans l'atelier, deux dans la piste des ouvrières et une dans la piste des larves. Quand tous les joueurs ont terminé de disposer leurs nourrices, ils procèdent à la naissance des fourmis. Bleu récupère donc une larve qu'il pose dans la salle des larves et deux ouvrières (une grâce à ses nourrices et une autre puisqu'il bénéficie de l'événement Ouvrière+1) qu'il place dans la salle des ouvrières.

3) Ouvrières

Cette phase est jouée dans l'ordre du tour de jeu, en commençant par le premier joueur et en tournant dans le sens horaire. À son tour, chaque joueur va utiliser une ouvrière soit pour l'envoyer à l'extérieur, soit pour l'envoyer travailler dans la fourmilière. Il n'est pas permis de passer.

Note : en fonction de la programmation effectuée par les joueurs en phase 2, il se peut que les joueurs disposent d'un nombre différent d'ouvrières. Dans ce cas, certains joueurs joueront dans cette phase plus que d'autres.

a) Fourmilière : le joueur peut décider d'envoyer l'ouvrière travailler dans la fourmilière. La fourmilière se compose de 4 niveaux et au début de la partie, seul le premier niveau est disponible (voir plus loin). À chaque niveau, une seule ouvrière peut venir travailler. Pour utiliser la fourmilière, le joueur place simplement son ouvrière sur la case où il désire travailler et récupère le bonus indiqué, puis on passe au joueur suivant. L'ouvrière utilisée reste en place. Aucune autre ouvrière ne pourra venir travailler à ce niveau et l'ouvrière ne pourra plus être utilisée lors de ce tour.



- ***Niveau 0 (couveuse) :*** *le joueur récupère une larve qu'il place immédiatement dans la salle des larves.*
- ***Niveau I (garde-manger) :*** *le joueur récupère un cube de nourriture qu'il place immédiatement dans son stock.*
- ***Niveau II (carrière) :*** *le joueur récupère au choix un cube de terre ou de pierre qu'il place immédiatement dans son stock.*
- ***Niveau III (chambre de la reine) :*** *le joueur dépense 1 cube de nourriture de son stock pour nourrir la reine et gagne immédiatement 2 points de victoire.*



Si le joueur a choisi l'événement niveau +1, il peut envoyer travailler une de ses ouvrières à un niveau supérieur. Par exemple, si le joueur dispose d'une fourmilière au niveau 0 (comme c'est le cas au début de la partie) il peut envoyer une ouvrière travailler au garde-manger (niveau 1) s'il a choisi l'événement Niveau +1

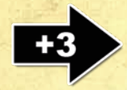


Exemple : Rouge décide d'utiliser sa première ouvrière pour travailler dans la fourmilière. Il prend donc une ouvrière et la pose dans la couveuse (le seul niveau auquel il ait accès pour le moment). Il récupère donc une larve qu'il place dans la salle des larves. C'est au joueur suivant de jouer.

b) Sortie : le joueur peut décider de faire sortir son ouvrière. Pour cela il prend son ouvrière et la place sur l'une de ses galeries sur le plateau principal (au départ les joueurs ne disposent que d'une seule galerie). Les ouvrières qui sortent ne reviendront jamais dans la fourmilière. En effet, l'ouvrière sera défaussée dès qu'elle aura placé une tuile (phéromone ou tuile spéciale) ou encore à la fin de son mouvement si le joueur ne souhaite pas placer de tuile. L'ouvrière dispose de 3 points de mouvement hors de la fourmilière. Il n'est pas obligé d'utiliser ces points en totalité. En utilisant ces points de mouvement, elle pourra explorer les environs ce qui lui permettra plusieurs actions :

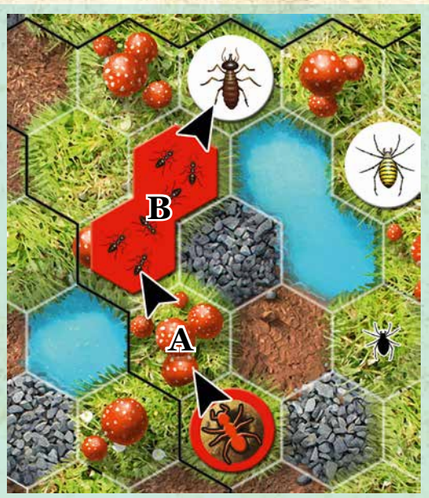
- **Chasser une proie**
- **Placer une phéromone**
- **Placer une tuile spéciale**
- **Nettoyer une phéromone**

Mouvement : pour 1 point de mouvement, une ouvrière peut soit traverser une case vide (sans phéromone), soit traverser une tuile phéromone complète (qui sera donc considérée comme une seule case). Les cases contenant de l'eau ne peuvent pas être traversées. Les cases contenant des proies ne peuvent être traversées que si la proie est chassée (voir plus bas).



Si le joueur a choisi l'événement Déplacement+ 3, il dispose de 6 points de déplacement au lieu de 3.

Tuiles adverses : une ouvrière peut traverser les tuiles adverses. Cependant cette action coûte un soldat. Ainsi pour chaque tuile adverse où l'ouvrière pénètre, son propriétaire doit dépenser un soldat, qu'il retire de la salle des soldats et replace à la réserve.



Exemple : Rouge sort une ouvrière en la plaçant sur sa galerie. Pour 1 point de mouvement, il dirige l'ouvrière sur l'hexagone A, pour un autre point de mouvement, il traverse sa phéromone B. Pour son dernier point de mouvement, il atteint la case de la proie.

Chasser une proie : si l'ouvrière entre sur une case contenant un jeton Proie, elle le signale immédiatement aux soldats et cette proie doit être immédiatement chassé (il est donc interdit d'entrer sur une case contenant une proie si on ne dispose pas des soldats permettant de le chasser ou si on ne souhaite pas le chasser). Pour chasser la proie, le joueur doit défausser des soldats en fonction de la proie (voir ci-dessous). Les soldats défaussés sont replacés dans la réserve. Le joueur s'empare ensuite du jeton Proie, le place à proximité de son plateau de jeu et gagne points et cubes de nourriture en fonction de la proie chassée (les cubes de nourriture sont placés dans son stock). L'ouvrière peut alors poursuivre son mouvement s'il lui reste des points.



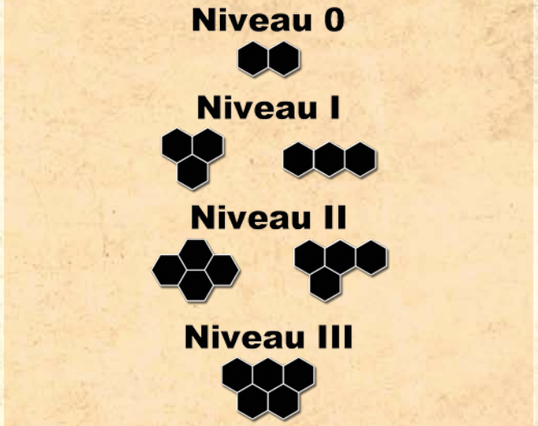
A) Coccinelle : *1 soldat à défausser. Rapporte 2 cubes de nourriture.*

B) Termite : *1 soldat à défausser. Rapporte 1 cube de nourriture et 2 points de victoire.*

C) Araignée : *2 soldats à défausser. Rapporte 1 cube de nourriture et 4 points de victoire.*

Exemple (suite) : Rouge défausse 1 Soldat (prélevé dans la salle des soldats) pour chasser la termite. Il gagne 1 cube de nourriture et 2 points de victoires. Il place le jeton Proie à proximité de son plateau individuel. L'ouvrière n'a plus de points de mouvement mais peut encore placer une tuile.

Placer une phéromone : si l'ouvrière se trouve sur une case vide (sans jeton Proie et sans phéromone ou tuile spéciale), le joueur peut décider d'y installer une phéromone de sa réserve. La taille maximale que le joueur peut installer dépend du niveau de sa fourmilière :



Le joueur doit respecter quelques règles de placement :

- Un des hexagones de la phéromone doit être installé sur la case où stationne l'ouvrière,
- La phéromone ne peut chevaucher une autre tuile, un jeton ou sortir de la zone de jeu,
- La phéromone ne peut être placée sur une case d'eau.



Exemple (suite) : Rouge, dont la fourmilière est de niveau I décide de placer une phéromone de taille 3 pour terminer son action. Il place cette phéromone à partir de la case où se trouve son ouvrière.

Une fois que la phéromone est installée, le joueur dispose alors sur celle-ci des cubes de ressources (nourriture, terre et pierre) en fonction de ce que recouvre la phéromone. Les cases contenant des champignons sont stériles et ne produisent pas de cubes. Si la phéromone rapporte des points de victoire (toutes le phéromones d'une taille supérieure à 2) le joueur marque immédiatement les points indiqués sur la phéromone. Ensuite il défausse son ouvrière et c'est au joueur suivant dans le sens horaire d'utiliser une ouvrière.



Exemple (suite) : Rouge, place 1 cube de nourriture et 1 cube de terre sur la phéromone et marque 2 points de victoire. Puis il défausse son ouvrière

Placer une tuile spéciale : si l'ouvrière se trouve sur une case vide (sans jeton Proie et sans phéromone ou tuile spéciale), le joueur peut décider d'y installer une tuile spéciale. Le type de tuile spéciale que le joueur peut installer dépend du niveau de sa fourmilière :



A) Élevage de pucerons
B) Fouille
C) Sous-fourmilière

Les règles de placement des tuiles spéciales sont identiques à celles des phéromones. Cependant, pour être construites, ces tuiles spéciales demandent des cubes de ressources.

- **Élevage de puceron :** un cube de pierre,
- **Fouille :** un cube de nourriture,
- **Sous-fourmilière :** un cube de terre, de pierre et de nourriture.

Une fois que la tuile spéciale est installée, le joueur place un de ses cubes dessus. Ce cube indique simplement que la tuile spéciale appartient au joueur. Puis le joueur, marque les points correspondants à la pose de la tuile et défausse l'ouvrière. C'est au joueur suivant dans le sens horaire d'utiliser une ouvrière.



Si le joueur a choisi l'événement Niveau + 1, il peut utiliser des phéromones, des pouvoirs (stockage, voir plus loin) ou des tuiles spéciales du niveau supérieur (par exemple, si sa fourmilière est au niveau 0, il peut utiliser des phéromones de taille 3 avec l'événement ou construire une fouille).

Si le joueur a choisi l'événement Hexagone +1, il peut utiliser des phéromones du niveau supérieur. De plus, si sa fourmilière est au niveau 3, il peut éventuellement disposer l'unique phéromone de taille 6 à sa disposition.

Nettoyer une phéromone : une ouvrière qui passe sur une phéromone vide (ne contenant aucun cube) peut décider de la nettoyer. Pour nettoyer la phéromone, le joueur doit défausser un cube de terre de son stock. Il ôte alors la phéromone du plateau. La phéromone ainsi ôtée est retirée définitivement du jeu. Les points indiqués sur la phéromone ne sont pas perdus par le joueur.

Phéromones adverses : les phéromones vides des autres joueurs peuvent également être nettoyées (là encore, l'ouvrière doit stationner sur la phéromone qu'elle souhaite nettoyer). Le coût est identique (un cube de terre). Le fait de nettoyer une phéromone adverse rapporte les points éventuellement indiqués sur celle-ci. Le joueur dont la phéromone est nettoyée ne perd aucun point.

Une fois la phéromone nettoyée, l'ouvrière peut poursuivre son mouvement normalement.

4) Récolte

Une fois que tous les joueurs ont joué toutes leurs ouvrières, ils passent à la phase de récolte. La phase de récolte est jouée en simultanée. Sur **chacune** de ses phéromones non-vides sur le plateau, le possesseur de cette phéromone récolte un cube de son choix. Cette action est **obligatoire**. Les cubes ainsi récoltés sont placés dans le stock du joueur. De plus :

- Chaque **Élevage de puceron** rapporte un cube de **nourriture** à son propriétaire,
- Chaque **Fouille** rapporte au choix un cube de **terre** ou de **pierre** à son propriétaire,
- Chaque **Sous-fourmilière** rapporte **2 points de victoire** à son propriétaire.



Récolte+3 : si le joueur a choisi l'événement Récolte+3 il peut, à la suite de sa récolte normale, prélever jusqu'à 3 cubes supplémentaires de son choix présents sur ses phéromones. Ces cubes sont placés dans son stock. Cette action n'est pas obligatoire.

5) Atelier

Une fois que tous les joueurs ont effectué leur récolte, on passe à la phase d'atelier. Cette phase est jouée dans l'ordre du tour et ne concerne que les joueurs qui ont placé une ou plusieurs nourrices à l'atelier lors de la phase 2. Les joueurs qui sont dans ce cas prennent les nourrices placées à l'atelier et les placent dans les cases de l'atelier sur le plateau principal. Un joueur ne peut pas placer plus d'une nourrice par case de l'atelier (il ne pourra donc réaliser chaque action qu'une fois par tour). Si un joueur a placé plusieurs nourrices à l'atelier, il choisit librement l'ordre dans lequel il résout les actions.

L'atelier présente 4 cases qui sont :



Galerie : le joueur qui a placé une nourrice dans cet atelier, peut placer une nouvelle galerie sur le plateau et gagne un cube de terre qu'il place dans son stock. La nouvelle galerie est représentée par

l'un disque des 4 disques à la couleur du joueur et doit être placée sur un hexagone vide adjacent à l'un des éléments du joueur sur le plateau (phéromone, galerie, tuile spéciale). Cette nouvelle galerie lui offre une nouvelle option pour sortir ses ouvrières lors des tours suivants.

Note : au cours de la partie un joueur ne peut pas poser plus de 3 galeries en plus de celle de départ.

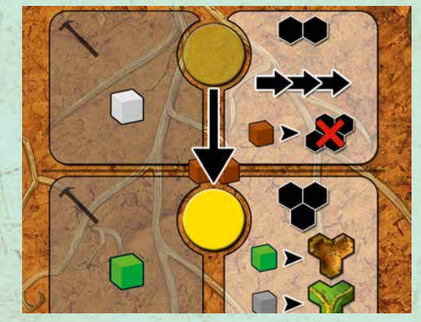


Exemple : Rouge place une nouvelle galerie. Elle est placée sur une case adjacente à l'une de ses phéromones. De plus, il récupère un cube de terre qu'il place dans son stock.

Niveaux de fourmilière : le joueur qui a placé une nourrice dans cet atelier peut améliorer sa fourmilière. Pour cela, il doit dépenser des cubes de terre ou de pierre.

- Niveau 0 vers 1 : 2 cubes de terre,
- Niveau 1 vers 2 : 2 cubes de terre et 1 cube de pierre,
- Niveau 2 vers 3 : 3 cubes de pierre.

Pour indiquer le nouveau niveau de sa fourmilière, le joueur place son disque de fourmilière au nouveau niveau atteint. Un joueur ne peut pas sauter un niveau (par exemple passer directement du niveau 0 au niveau 2) ou creuser directement 2 niveaux en une fois (même s'il dispose des cubes pour le faire).



Exemple : Jaune améliore sa fourmilière. Il dépense deux cubes de terre de son stock et fait passer le disque de fourmilière du niveau 0 vers le niveau 1.

Nouvelle nourrice : le joueur qui a placé une nourrice dans cet atelier créé une nouvelle nourrice. Pour cela, il dépense 2 cubes de nourriture et deux larves de son stock et prend une nouvelle nourrice de sa réserve et la place dans la salle des nourrices de son plateau individuel. Cette nouvelle nourrice sera utilisable dès le tour suivant. Un joueur ne peut pas créer 2 nourrices, même s'il dispose des ressources nécessaires pour le faire.

Objectif : le joueur qui a placé une nourrice dans cet atelier peut réaliser un objectif. Les objectifs sont répartis sur 3 niveaux (2 pour chaque niveau). Pour son premier objectif, le joueur doit obligatoirement réaliser un objectif de niveau 1. Cela lui offrira par la suite la possibilité de réaliser un objectif de niveau 2 (ou inférieur), puis une fois que cet objectif sera réalisé un objectif de niveau 3 (ou inférieur). Au cours de la partie, il n'est pas possible de réaliser 2 fois un même objectif. La plupart des objectifs demandent de défausser certains éléments (voir le détail des objectifs en dernière page). Un joueur qui réalise un objectif place sa nourrice sur la première case libre case à proximité de cet objectif et marque immédiatement les points de victoire indiqués sur cette case (6 points pour un objectif de niveau 1, 9 points pour un objectif de niveau 2 et 12 points pour un objectif de niveau 3). De plus, si d'autres joueurs ont réalisé le même objectif lors de tours précédents, ces joueurs marquent 3 points (ceci n'est pas valable si l'objectif a été réalisé lors de la même phase d'atelier).



Exemple : Bleu réalise l'objectif «2 Proies», il défausse deux jetons Proie, place sa nourrice sur la première case libre et marque 6 points. Comme Rouge avait déjà réalisé cet objectif lors d'un tour précédent, il marque 3 points.

6) Fin du tour

Les joueurs réalisent cette phase simultanément.

- Ils défaussent les éventuelles larves utilisées lors de la phase 1.
- Ils défaussent les éventuels cubes en excédent dans leur stock : si leur fourmilière est au niveau 0 ou 1, ils ont le droit de stocker jusqu'à 4 cubes de leur choix et défaussent l'excédent. Si leur fourmilière est de niveau 2 ou 3, ils ont le droit de stocker jusqu'à 6 cubes de leur choix et défaussent l'excédent.
- Ils récupèrent les ouvrières qui ont travaillé dans leur fourmilière et les replacent dans la salle des ouvrières.
- Ils récupèrent ses nourrices et les placent dans la salle des nourrices de leur plateau individuel. Cependant, les nourrices utilisées pour réaliser des objectifs ne sont pas récupérées.
- Le dé de la saison qui vient de se terminer est retiré du plateau principal.
- Le pion de premier joueur passe au joueur placé à gauche du premier joueur actuel.
- S'ils viennent de jouer le printemps ou l'été, les joueurs replacent ensuite le cube événement en fonction du résultat du dé indiqué pour la saison suivante. S'ils viennent de jouer l'automne, ils passent alors à la phase hiver.

7) Hiver

Au cours de l'hiver, chaque joueur va devoir dépenser son stock de nourriture :

- La première année, chaque joueur doit défausser 4 cubes de nourriture,
- La deuxième année, chaque joueur doit défausser 5 cubes de nourriture,
- La dernière année, chaque joueur doit défausser 6 cubes de nourriture.

Si un joueur ne dispose pas du nombre de cubes suffisant, il perd 3 points de victoires par cube manquant.

Soldats : chaque soldat dont dispose le joueur au moment de l'hiver lui permet de réduire le nombre de cube à payer de 1. Les soldats ne sont pas défaussés.



Exemple : C'est l'hiver de la seconde année, les joueurs doivent donc défausser 5 cubes de nourritures. Cependant Jaune, qui dispose de deux soldats, n'a besoin d'en défausser que 3.

Fin d'année

Après l'hiver, l'année est terminée et on commence une nouvelle année. Les dés de saison sont relancés et les joueurs replacent le cube événement en fonction du chiffre indiqué par le dé du printemps. Un nouveau tour commence.

Fin de partie

La partie se termine après l'hiver de la troisième année. Le joueur qui a le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs ex-aequo se partagent la victoire.

Remerciements

Je remercie ces personnes sans qui Myrmes n'existerait même pas : Céline, Carolle et Michaël, Mathieu, Vincent G. et Patrice. Ces personnes grâce à qui Myrmes a trouvé un éditeur : Céline, Cyril, Vincent G., Karine et Stéphane. Et enfin ces personnes grâce à qui le jeu est ce qu'il est aujourd'hui : Céline, Cyril, Thomas, Arnaud, Vincent G., David, Davy, Etienne, Guillaume, Jérôme, Olivier, Stéphane, Suzel, Vincent C., Dncan, Marc ainsi que Manon et Léo. Je remercie en particulier l'asso Les Ludochons ainsi que tous les joueurs d'Annecy, Lyon, Montpellier et Valmeinier qui ont participé aux tests.

2, 3 ou 4 joueurs

Quel que soit le nombre de joueur, les règles du jeu restent identiques à deux exceptions près :

- Le terrain de jeu et les emplacements des galeries de départ sont ajustés en fonction du nombre de joueurs (voir les emplacements de départ en page 5).

À 3 joueurs, les emplacements grisés ne sont pas utilisés :



À 2 joueurs, les emplacements grisés ne sont pas utilisés :



- Les points attribués lors de la réalisation d'un objectif aux autres joueurs qui l'ont déjà réalisé varient en fonction du nombre de joueurs (3 points à 4 joueurs, 4 points à 3 joueurs et 5 points à 2 joueurs - voir le tableau récapitulatif sur le plateau de jeu et en page 5).

Objectifs



Objectifs ressources : ces objectifs demandent selon les cas de défausser du stock du joueur des cubes de nourriture (à gauche 3), un mélange (au choix du joueur) de cubes terre et de pierre (au centre 6) ou des cubes de pierre (à droite 3). Les cubes retournent à la réserve.



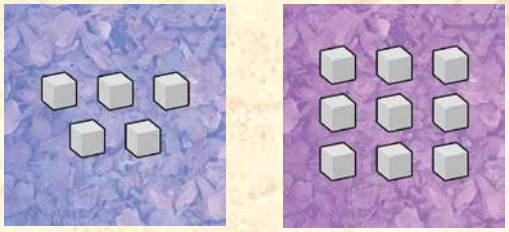
Objectifs proies : ces objectifs demandent de défausser des jetons Proie chassés précédemment et placés à proximité du plateau individuel des joueurs (à gauche 2, au centre 3 et à droite 4). Les jetons défaussés sont replacés dans la boîte et un même jeton ne peut donc être utilisé pour deux objectifs Proie différents.



Objectifs tuiles spéciales : ces objectifs demandent au joueur d'avoir construit 2 (à gauche) ou 3 (à droite) tuiles spéciales de n'importe quel type (y compris si une tuile spéciale a été construite en double ou en triple). Pour valider l'objectif de gauche, le joueur ôte de la tuile de son choix le cube indiquant qu'il en est le propriétaire. Cette tuile reste sur le plateau, mais est désormais inutilisable. Pour valider l'objectif de droite, le joueur ôte de 2 tuiles de son choix les cubes indiquant qu'il en est le propriétaire. Ces tuiles restent sur le plateau, mais sont désormais inutilisables.



Objectifs niveaux de fourmilière : ces objectifs demandent de au joueur d'atteindre un certain niveau de fourmilière et de reculer son disque de fourmilière. Pour valider l'objectif de gauche le joueur doit être au moins au niveau II et reculer son disque de fourmilière d'un niveau. Pour valider l'objectif de droite le joueur doit être au niveau III et reculer son disque de fourmilière de 2 niveaux. Le nouveau niveau ainsi défini est actif immédiatement (notamment en ce qui concerne le stockage des cubes).



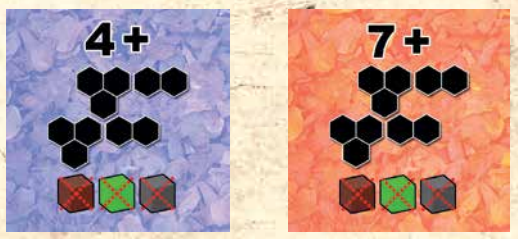
Objectifs larves : ces objectifs demandent de défausser des larves de la salle des larves du joueur (à gauche 5 et à droite 9). Les cubes défaussés retournent à la réserve.



Objectif soldat : cet objectif demande de défausser 2 soldats de la salle des soldats du joueur. Les soldats retournent dans la réserve du joueur.



Objectifs nourrices : pour valider l'objectif de gauche le joueur doit avoir 6 nourrices en jeu (y compris celles utilisées pour les objectifs) et en défausser une qui ne sert pas à indiquer la réussite d'un objectif. Pour valider l'objectif de droite le joueur doit avoir 8 nourrices en jeu (y compris celles utilisées pour les objectifs) et en défausser deux qui ne servent pas à indiquer la réussite d'un objectif. La ou les nourrices défaussées sont replacées dans la réserve du joueur.



Objectifs phéromones : pour valider l'objectif de gauche le joueur doit avoir 4 phéromones ou plus connectées (les tuiles spéciales et les galeries ne comptent pas) et vider immédiatement ces 4 phéromones de leurs cubes (qui retournent à la réserve). Pour valider l'objectif de droite le joueur doit avoir 7 phéromones ou plus connectées (les tuiles spéciales et les galeries ne comptent pas) et vider immédiatement ces 7 phéromones de leurs cubes (qui retournent à la réserve). Le nombre de cubes sur la phéromone n'est pas pris en considération et un joueur peut donc par exemple réaliser l'objectif de gauche en choisissant 4 phéromones vides de cubes (il suffit qu'elles soient connectées).