La colonie ÿfa

- les FOURMIS -

un fourmidable prototype de Florian Fay

Contact

misterfourmi@hotmail.fr

Sommaire :

de 2 à 4 joueurs
durée : 30 min.

Matériel du jeu 2

Mise en place 3

Objectif 4

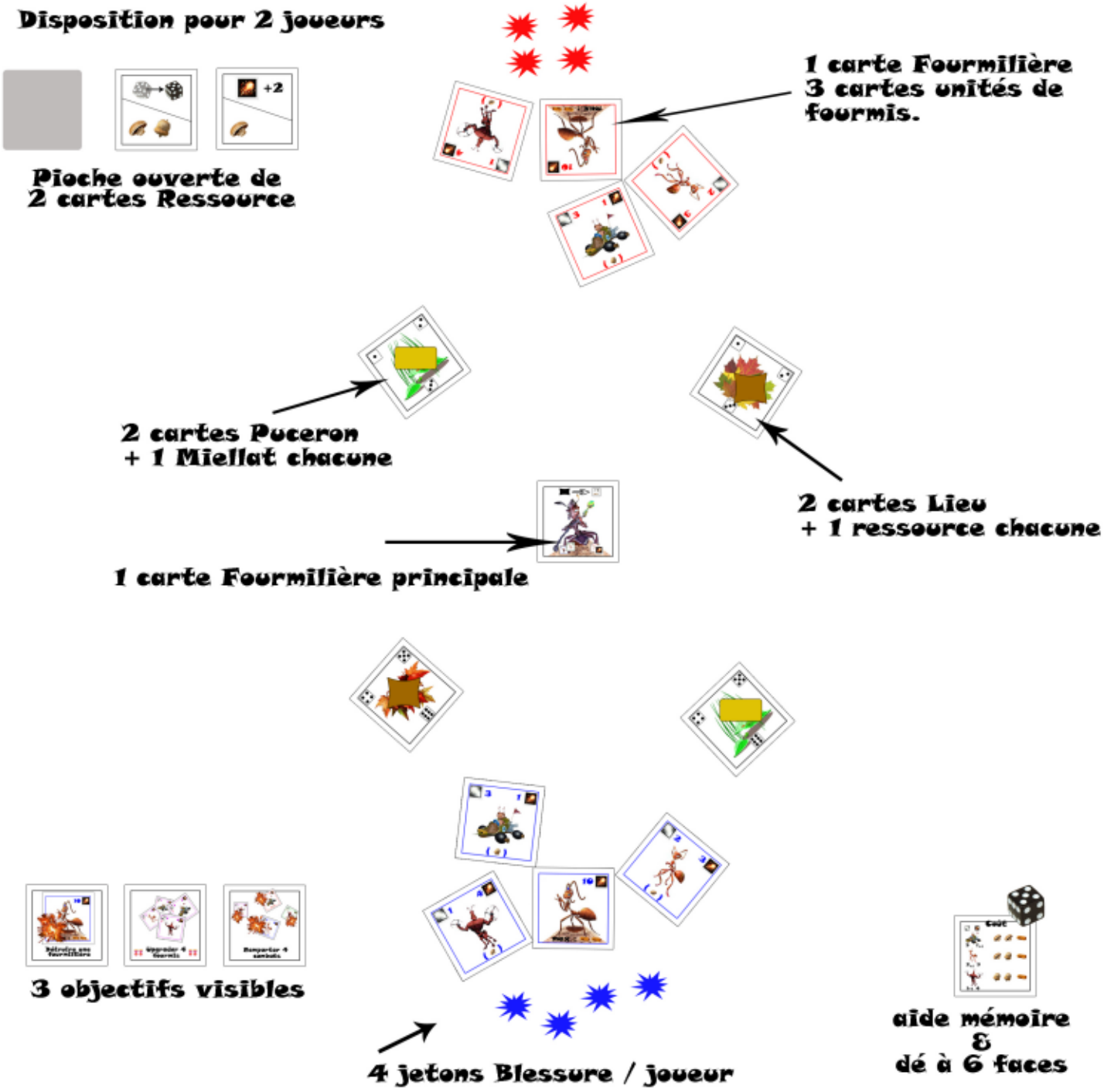
Principe du jeu 4
1. Déplacer une unité de fourmis 4
2. Naissance d'une unité de fourmis 6
3. Améliorer une unité de fourmis 6

Résolution des combats 7

Cartes Ressources 10

version 3.5

MATERIEL DU JEU



* 1 dé à 6 faces

- 24 jetons Blessure (6 / joueurs)
- 4 jetons Miellat
- 4 jetons Ressource

- 36 cartes Unités de Fourmis (9 / joueurs de 3 types différents)
- 4 cartes fourmilière (1 / joueurs)
- 2 cartes Lieu
- 2 cartes Puceron (Miellat)
- 1 carte fourmilière principale
- 30 cartes Ressource
- 7 cartes Objectif

Total : 82 cartes et 32 jetons, 1 dé D6.

MISE EN PLACE

La forêt :

Il n'y a pas de plateau de jeu, la table, le tapis... servira d'aire de jeu. Vous devez délimiter un espace qui représentera la forêt dans laquelle vous allez évoluer. Les plantes et autres objets peuvent rester en place et auront pour fonction d'obstacle naturel.

La colonie :

Chaque joueur choisit une couleur et place devant soi, dans la forêt déterminée, sa fourmilière correspondante et ses jetons Blessure (en nombre de 4,5 ou 6 pour des parties respectivement à 2,3 ou 4 joueurs). Il pose également une carte unité de fourmis (U.F.) de chaque type de sa couleur autour de sa fourmilière. Ces 3 cartes U.F. doivent être posées de manière à ce que un des coins coïncide avec l'un des coins de la carte fourmilière. La face "de base" des UF doit être visible.

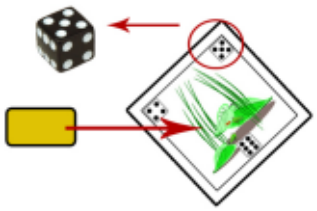
Formation de la forêt :

* La carte Fourmilière principale est placée à égale distance de toutes les fourmilières.
* Les 2 cartes lieu et les 2 cartes pucerons sont disposées alternativement à au moins un espace de la carte fourmilière principale et de toute carte.

Remarque : Vous pouvez utiliser une carte unité de fourmi pour tester l'espace entre les différentes cartes lors de l'installation.

* Les jetons ressources et les jetons miellat sont disposés sur les cartes correspondantes suivant le nombre de joueurs :

- A 2 joueurs : 1 ressource par carte lieu et 1 miellat par carte miellat (donc 2 ressources et 2 miellats en jeu) .
- A 3 joueurs : 2 ressources par carte lieu (donc 4 ressources en jeu) et 1 miellat par carte puceron et le 3ème miellat sera déterminé par un lancer de dé.
- A 4 joueurs : 2 ressources par carte lieu et 2 miellats par carte puceron (donc 4 jetons ressources et 4 miellats en jeu)



Autour de la forêt :

* Les cartes Ressources sont mélangées et disposées pour former un tas face cachée. Les deux premières cartes sont disposées face visible et formeront la pioche ouverte (qui sera toujours de deux cartes).
* Les cartes Objectif sont mélangées et 3 sont piochées et révélées face visible de tous sur le bord de l'espace de jeu. Les autres sont rangées dans la boîte.
* Le dé est posé accessible à tous.
* Chaque joueur conserve près de lui les cartes unités de fourmis restantes de sa couleur.
* Les jetons restants et les cartes des couleurs de joueurs non utilisés sont remis dans la boîte.

OBJECTIF

Vous allez devoir prouver que la colonie ÿfa de fourmis guerrières vous appartie
! Dès qu'un joueur remporte l'un des 3 objectifs révélés par les cartes lors de la mise en place, le jeu s'arrête immédiatement. Il est alors déclaré « Grand chef de la colonie ÿfa ».

PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur, en commençant par le plus jeune, puis de droite à gauche, effectue 2 actions parmi :

- Déplacer l'une de ses unités de fourmis (U.F.)
- Naissance d'une de ses unités de fourmis.
- Améliorer une de ses unités de fourmis.

L'ensemble des actions restantes sont dites « gratuites », comme par exemple jouer la capacité d'une carte Ressource.

Un joueur ne peut pas avoir plus de 4 cartes Ressources devant lui à la fin de son tour. Il se défaussera des cartes en trop.

Il est possible de jouer 2 fois la même action, comme déplacer la même U.F.

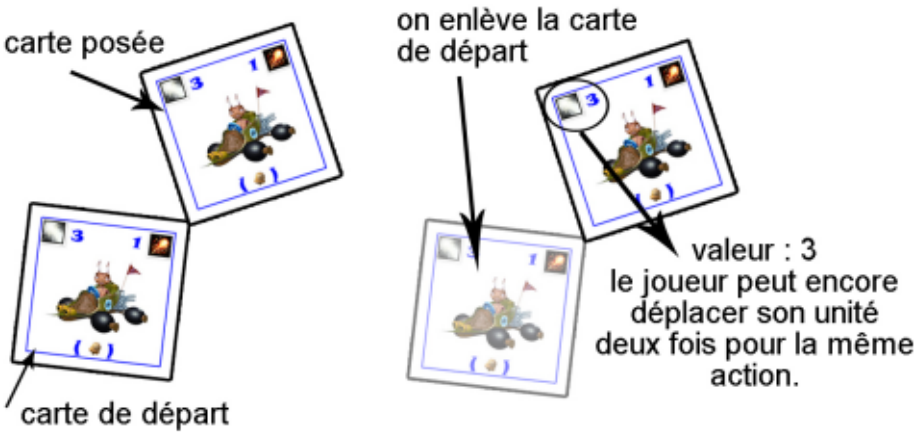
Remarque : On dira que deux cartes sont en contact si elles se superposent; c'est à dire si elles se touchent. Il est interdit qu'une carte superpose entièrement une autre carte.

1. Déplacer une unité de fourmis

Le joueur prend une carte unité de fourmis de sa couleur identique à celle qu'il souhaite déplacer. Il place cette carte à côté de l'U.F. initiale (présentant le même type de face, améliorée ou non) avec la condition qu'un coin (visible) de la carte de l'U.F. de départ touche un coin de la carte nouvellement posée. Il choisit l'orientation qu'il veut pour la nouvelle position de son U.F. Il enlève ensuite la carte de son U.F. de départ. Si l'U.F. transporte un jeton (ressource ou miellat), il est posé sur la nouvelle carte.

La carte de son U.F. ne peut en aucun cas se retrouver par dessus un jeton quel qu'il soit.

A ce moment, on dira qu'il a effectué 1 de déplacement. La valeur maximale de déplacement pour chaque U.F. est indiquée en haut à gauche de la carte.



Remarques : Si un joueur déplace par maladresse des cartes en jeu, son tour s'arrête immédiatement. S'il l'a fait exprès, changez de partenaire de jeu.
Il est conseillé de poser son index la/les carte(s) qui reste(nt) en place lorsque vous déplacez une carte.
Carte posée = carte jouée, il est interdit de reprendre son déplacement.

Si lors du déplacement, la carte unité de fourmis se trouve en contact avec une U.F. amie (de la même couleur) non blessée, il ne se passe rien. Le joueur poursuit éventuellement son déplacement.

Dans tous les autres cas de contact, le déplacement est stoppé même s'il restait de points de déplacement.

Contact avec sa fourmilière :

Si l'unité de fourmis transporte du miellat et que la fourmilière n'a pas atteint le maximum de 2 miellats, le miellat est immédiatement débarqué sur la carte fourmilière. Si la fourmilière possède déjà 2 miellats, l'U.F. conserve le miellat.

Si l'U.F. ne transportait pas de miellat ou transportait une ressource, cela stoppe simplement son déplacement.

Contact avec une fourmilière adverse :

Combat : Voir résolution de combat, mais j'espère que vous êtes bien armé...

Contact avec une U.F. amie blessée :

L'unité de fourmi prend le temps de soigner la blessée. Le jeton blessure est défaussé définitivement si l'objectif "Remporter 6 combats" est en jeu. Dans le cas contraire, le jeton est simplement posé sur le côté. L'unité de fourmis soignée peut à nouveau se déplacer.

Contact avec une U.F. ennemie blessée :

Si la blessée transporte une ressource ou un miellat et que l'U.F. qui arrive en contact est vide, elle récupère ce qui est transporté, le joueur prend le jeton ressource ou miellat sur sa fourmi.

Contact avec une U.F. ennemie :

Combat : Voir résolution de combat.

Contact avec une carte ressource ou puceron :

Si une U.F. ennemie est déjà en contact avec cette carte : il y a combat. Voir résolution de combat.

S'il n'y a pas d'U.F. adverse ou si le joueur a gagné le combat, le joueur prend un des jetons de la carte (ressource ou miellat) disponible et le pose sur son U.F..

Une U.F. ne peut transporter qu'un jeton (miellat ou ressource) à la fois.

Si elle transporte déjà quelque chose ou si la carte ne possède pas de jeton, cela stoppe simplement son déplacement.

Contact avec la fourmilière principale :

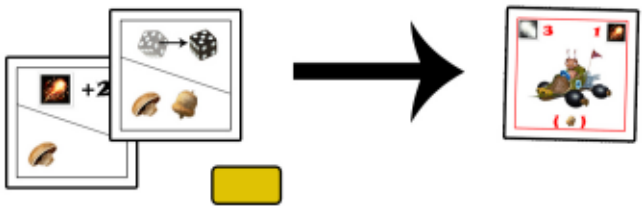
Les accords myrmécologiques autorisent la présence de deux unités de fourmis. Ainsi si une U.F. arrive en contact avec cette fourmilière et qu’une autre U.F. s’y trouve déjà, il n’y a pas combat tant que les U.F. ne sont pas en contact direct. Cependant si une troisième U.F. arrive, il y aura combat. Les U.F. qui sont en contact avec la fourmilière principale peuvent donc être attaquées, soutenir un combat etc... Voir résolution de combat

Si l'U.F. transporte une ressource, le joueur choisit une carte ressource parmi les 2 de la pioche ouverte qu'il pose devant lui. Le joueur complète immédiatement la pioche ouverte. S'il n'y a plus de cartes ressources, il mélange la défausse et reconstitue la pioche. Il lance ensuite le dé afin de déterminer sur quelle carte ressource il devra poser la ressource qu'il vient de vendre. La ressource est posée immédiatement et est éventuellement embarquée par une U.F.qui serait vide et en contact avec cette carte ressource.

2. Naissance d'une unité de fourmis

Le joueur défausse autant de cartes ressource nécessaire pour atteindre le nombre exact ou supérieur de ressources pour construire les différents types d'unités de fourmis. Suivant les cartes défaussées, il est possible d'utiliser d'avantage de ressources que nécessaire.

Les capacités des cartes défaussées ne sont pas prises en compte lors des constructions.

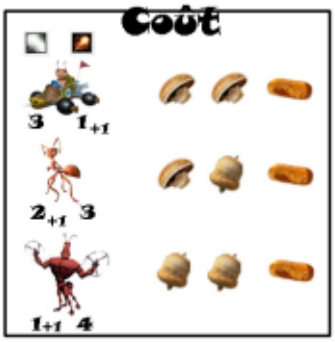


Le jeton miellat est remis sur la carte miellat qui correspond à la valeur d'un lancer de dé.

Un joueur peut diriger au maximum une colonie de 5 U.F. avec une limite de deux U.F. par type. Les autres cartes U.F. servent au déplacement.

La nouvelle U.F. est disposée à partir de la fourmilière du joueur, sur sa face "de base" (non améliorée) et en touchant la carte fourmilière par un coin et sans être en contact avec aucune autre carte. .

Le coût de chaque U.F. est rappelé sur la carte ci-contre.



Chaque U.F. nécessite un miellat et deux ressources.

Il n'est pas possible de construire deux U.F. lors d'une même action en mixant les ressources disponibles sur les cartes.

La valeur "+1" rappelle quel type d'amélioration est possible sur l'U.F.

3. Améliorer une unité de fourmis

Le joueur défausse la carte ressource nécessaire pour atteindre le nombre exact ou supérieur de ressources pour améliorer une de ses U.F.. Suivant la carte défaussée, il est possible d'utiliser d'avantage de ressources que nécessaire.

Les capacités des cartes ne sont pas prises en compte lors des améliorations.

Le coût en ressource est indiqué sur la carte U.F. entre parenthèses.

Le joueur retourne alors son U.F. améliorée, les capacités sont donc modifiées.

L'amélioration peut s'effectuer n'importe où et non forcément lorsque l'U.F. est en contact avec la fourmilière.

Cependant la carte U.F. ne doit pas être en contact avec quoique ce soit et l'U.F. ne doit pas être blessée.

Une fourmi déjà améliorée ne peut pas l'être à nouveau.

Il n'est pas possible d‘améliorer deux fourmis lors d'une même action en mixant les ressources disponibles sur une carte.

RESOLUTION DES COMBATS

Lorsqu'une U.F. se retrouve sur la carte d'une U.F. ennemie (d'une autre couleur) : il y a combat.

Lorsqu'une U.F. se retrouve sur une carte ressource ou puceron déjà occupée par une U.F. adverse ou sur la fourmilière principale déjà occupée par deux U.F. : il y a combat sans forcément que les fourmis soient en contact.

L'attaquant désigne celui qui vient de se déplacer provoquant ainsi le combat.

Le combat :

L'attaquant lance le dé et utilise éventuellement des cartes ressource qu'il possède. Il additionne le résultat à la force de son U.F.. (icône en haut à droite)
Le défenseur fait de même mais ne peut pas utiliser de cartes Ressource.

Rouge se déplace sur l'U.F. bleue

Rouge : force 4 + dé + (carte)
Bleu : force 3 + dé

* Si les valeurs sont égales, le défenseur fait fuir son U.F. de 1 de déplacement. Elle ne peut pas finir son déplacement en contact avec une autre carte quelle qu'elle soit. Si c'est impossible, il déplace alors son U.F. de 2 de déplacement.

* Dans le cas où un joueur obtient une force supérieure, il gagne le combat.
C'est le vainqueur du combat qui déplacera l'U.F. perdante de 1 de déplacement. Il ne peut pas la déplacer sur une autre carte, exceptée sur une carte U.F. blessée. Si c'est impossible, il déplace l'U.F. de 2 de déplacement. Le joueur place également un de ses jetons blessure sur l'U.F., le perdant ne pourra plus utiliser son U.F. sans l'avoir soignée auparavant. Si l'U.F. perdante transportait un jeton miellat ou ressource, elle est pillée par le vainqueur sur l'U.F. vainqueur sauf si le vainqueur ne le souhaite pas ou s'il en transportait déjà un. Dans ce cas le miellat ou la ressource est laissé sur l'U.F. blessée.

Dans le cas où l'U.F. vaincue se retrouve sur une U.F. blessée (lors d'un combat précédent), les deux U.F. attirent du fait de leur odeur d'autres prédateurs et sont ainsi détruites. Elles sont mises de côté. Les joueurs pourront ultérieurement faire naître des U.F. identiques. L'éventuel jeton miellat sera disposé sur la carte puceron suite à un lancer de dé et la ressource, suite à un autre lancer de dé sur la carte ressource correspondante.
Les deux jetons blessure des U.F. détruites sont défaussés définitivement si l'objectif « remporter 6 combats » est en jeu.

Combat groupé ou combat multiple :

Les U.F. amies sont considérées « associées » lors d'une attaque ou d'une défense si elles sont en contact.

Lorsqu'un joueur déplace son U.F. qui se retrouve sur une U.F. adverse et une U.F. amie, il faut additionner les points de force des U.F. amies à la valeur du dé. De même si des U.F. ennemies se superposent, il faudra additionner leur valeur de force. La force de la fourmilière se comptabilise uniquement en défense.

Les U.F. blessées ne sont pas comptabilisées.

Lors d'un combat perdu, le(s) U.F. directement en contact avec l'U.F. vainqueur seront déplacées de 1 et déclarées blessées. Les U.F. en soutien perdantes, fuiront de 1 de déplacement avec pour tous l'impossibilité de se retrouver en contact avec une carte. (Excepté une U.F. blessée d'un précédent combat, ce qui détruirait les blessées définitivement)

- Violet attaque

Violet : 1 + dé(6) = 7
Vert : 1 + 4 + dé(1) = 6

Violet gagne. Le joueur Violet déplace l'U.F. verte de 1 de déplacement et y place un de ses jetons blessure.
Le perdant vert déplace lui même son U.F. de soutien de 1 de déplacement.

- Violet attaque
Les deux U.F. vertes ne sont pas en contact, il y a donc 2 combats différents. Violet choisit quel combat il effectue en premier. Il choisit celui de droite.
Violet : 1 + dé(6) = 7
Vert : 1 + dé(1) = 2

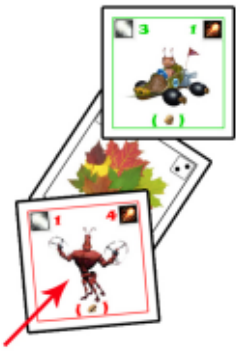
Violet gagne. Le joueur Violet déplace l'U.F. verte de 1 de déplacement et y place un de ses jetons blessure.
Il effectue ensuite le second combat.

- Violet attaque
Les deux U.F. vertes sont en contact et l'U.F. violet est en contact avec les deux unités.

Violet : 1 + dé(6) = 7
Vert : 1 + 4 + dé(1) = 6

Violet gagne. Le joueur Violet déplace les deux U.F. vert de 1 de déplacement et y place sur chacune un de ses jetons blessure.

Le joueur Violet ne peut pas placer les U.F. blessées au même endroit pour les détruire.



- Rouge se trouve en contact avec la carte ressource.
L'attaque est prioritaire.

Rouge : 4 + dé(3) = 7
Vert : 1 + dé(3) = 4

Rouge gagne. Le joueur Rouge déplace l'U.F. vert de 1 de déplacement et y place un de ses jetons blessure.
Ensuite, Rouge prend une ressource puisque Vert ne s'y trouve

- Rouge se trouve en contact avec la carte ressource et l'U.F. vert.
L'attaque est prioritaire.

Rouge : 4 + dé(3) = 7
Vert : 1 + dé(3) = 4

Rouge gagne. Le joueur Rouge déplace l'U.F. vert de 1 de déplacement et y place un de ses jetons blessure.
Ensuite, Rouge prend une ressource.

- Rouge se trouve en contact avec la carte Fourmilière principale
Comme il se trouve déjà deux U.F., l'attaque est obligatoire.
Rouge choisit quelle U.F. il combat.

Rouge : 4 + dé(3) = 7
Vert : 1 + dé(3) = 4

Rouge gagne. Le joueur Rouge déplace l'U.F. vert de 1 de déplacement et y place un de ses jetons blessure.
Ensuite, Rouge effectue l'action de la Fourmilière principale.

- Rouge se trouve en contact avec la fourmilière vert.

Rouge : 4 + dé(3) = 7
Vert : 10

Vert gagne, le joueur vert déplace l'U.F. rouge de 1 de déplacement et place l'un de ses jetons blessure.
Si Rouge avait gagné, la fourmilière aurait été totalement détruite et retirée du jeu.

- Rouge se trouve en contact avec la fourmilière vert.

Rouge : 4 + dé(3) = 7
Vert : 10 + 1 + dé(2) = 13

Vert gagne, le joueur vert déplace l'U.F. rouge de 1 de déplacement et place l'un de ses jetons blessure.

Remarques :
- La valeur de combat d'une fourmilière n'est comptabilisée qu'en défense.
- Si un joueur perd sa fourmilière, il ne peut plus faire naître d'U.F. mais continue de jouer.

CARTES RESSOURCE

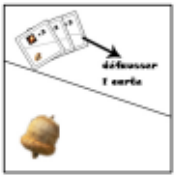
Les cartes Ressources ont deux capacités.

Soit elle sert de ressource (le bas de la carte) pour améliorer une U.F. ou pour faire une nouvelle naissance, soit le joueur la défausse pour utiliser son pouvoir (le haut de la carte).

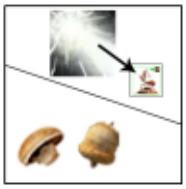
Défausser une carte Ressource pour utiliser le pouvoir ne compte pas comme une action, et seul le joueur actif peut utiliser ses cartes Ressources ou alors l'attaquant lors d'un combat.

Les cartes Ressources sont visibles et le maximum est de 4 par joueur.

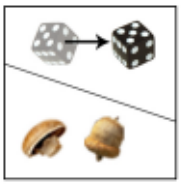
La valeur du dé sera de 4, quelque soit le lancer.



Choisit la carte Ressource d'un adversaire et la lui fait défausser.

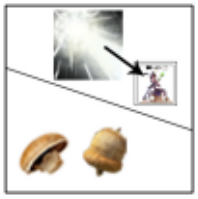


Déplace immédiatement une de ses U.F. sur sa fourmilière.

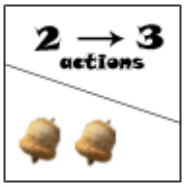


Relance le dé.

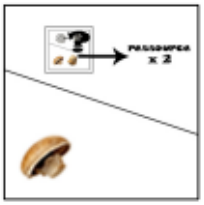
Augmente de 2 la force de combat d'une U.F. Uniquement en attaque.



Déplace immédiatement une de ses U.F. sur la fourmilière principale.



Possède 3 actions possibles au lieu de 2.



En défaussant cette carte, le joueur double les ressources d'une de ses autres cartes Ressource.

Augmente de 1 de déplacement une U.F.

Un prototype de Florian Fay

misterfourmi@hotmail.fr

Remerciements (pour le moment ;)) : Christophe H., David, Lucile, Cyril, Elise, Cédric, Stéphanie, Gaëtan, Damien, Martine ...