

Présentation du jeu et de ses règles

Après la découverte de terres fertiles par la Reine des Fourmis, la colonie s'est établie et a prospéré en toute quiétude. Mais l'arrivée inattendue d'un crapaud venu d'une tempête a bouleversé cet équilibre. La survie de la colonie dépend désormais d'une organisation sans faille et d'une récolte de ressources suffisamment massive pour fuir les lieux avant d'être décimée par ce prédateur démesuré.

But du jeu

- **Collecter** autant de ressources que possible.
- **Gérer** l'énergie et la santé des fourmis pour qu'elles accomplissent leurs tâches.
- **Éviter** ou contourner le crapaud, dont le champ de vision et la faim menacent en permanence les ouvrières.
- **Améliorer** et agrandir le nid en recrutant de nouvelles fourmis, afin de récolter plus vite et survivre plus longtemps.
- **Atteindre** un niveau de ressources suffisant pour migrer vers un nouveau territoire et mettre la colonie à l'abri du danger.

Principes de base

1. **Collecte des ressources** : Les fourmis doivent transporter des charges (*Ressources*) du terrain jusqu'au nid. Le poids d'une ressource détermine le nombre minimal de fourmis nécessaires à son déplacement.
2. **Gestion de l'énergie** : Chaque fourmi possède une jauge d'énergie décroissant à mesure qu'elle se déplace ou transporte. Seul le repos au nid (ou, selon les circonstances, dans certains abris) permet de recharger leur énergie. Une fourmi épuisée tombe inerte et ne peut plus être réutilisée.
3. **Prédateur crapaud** : Le crapaud patrouille et guette la moindre fourmi isolée ou un convoi de ressources. S'il repère un mouvement dans son champ de vision, il l'attaque et dévore tout sur son passage. Il se repose toutefois dès que sa satiété atteint un certain seuil, laissant alors une fenêtre d'action à la colonie.
4. **Amélioration du nid et création de fourmis** : Les ressources rapportées augmentent la réserve (*score*) du nid. En dépensant une partie de ce score, la Reine peut engendrer de nouvelles fourmis, accroissant les effectifs pour des récoltes plus rapides ou pour remplacer les pertes.

5. **Niveaux de difficulté** : Plusieurs réglages (vitesse de déplacement, rareté des ressources, appétit du crapaud, etc.) peuvent être ajustés. Les joueurs débutants privilégieront un mode *Facile*, tandis que les vétérans relèveront le défi d'un mode *Difficile*.

Conseils et stratégie

- **Ne pas trop éparpiller les fourmis.** Une fourmi solitaire sera une proie facile. Optez pour des *groupes* capables de transporter rapidement les ressources.
- **Anticiper** les phases de repos du crapaud. Lorsqu'il est endormi, vous pouvez envoyer davantage d'ouvrières en expédition.
- **Équilibrer** la récolte et la défense. Même si vous ne combattez pas le crapaud directement, disposer de fourmis en nombre conséquent permet de ramener plus vite ce dont vous avez besoin.
- **Renforcer** le nid régulièrement. Investir dans de nouvelles fourmis accroît votre efficacité, mais diminue temporairement vos réserves pour le déménagement.

En définitive, toute la tension du jeu repose sur ce dilemme : agir au plus vite pour échapper au crapaud et sécuriser la récolte, tout en gérant les ressources afin de **former une colonie suffisamment robuste pour s'exiler et survivre ailleurs.**