



## Histoire

**Au sein d'un magnifique jardin verdoyant, prospérait une communauté de fourmis noires. L'harmonie régnait, chaque fourmi s'affairant à ses tâches avec soin, créant ainsi un environnement parfait.**

**Pourtant, lors d'une journée ordinaire, ce paisible monde fut plongé dans un conflit impitoyable. Une colonie de fourmis rouges fit son apparition dans le jardin avec la ferme intention de s'en faire un nouveau foyer.**

**Les fourmis noires qui y résidaient déjà ressentirent une certaine irritation face à l'arrivée de ces intrus qui cherchaient à leur dérober leurs ressources vitales. Après avoir tenté en vain de négocier, chaque colonie se prépara au pire : la guerre.**

## But du jeu

**Réussir à assassiner la reine de l'autre joueur avant que celui-ci n'attaque la tienne**

# Contenu

- **Plateau de jeu**
- **21 pièces fourmi noires (pièces bleues) et 21 pièces fourmi rouges (pièces rouges) réparties pour chaque camp de cette manière :**

## **Fourmis :**

- **1 pièce "Reine"**
- **3 pièces "Kamikaze"**
- **3 pièces "Ouvrière"**
- **3 pièces "Transporteuse"**
- **3 pièces "Éclaireuse"**
- **3 pièces "Tireuse"**

## **Constructions :**

- **5 pièces "Murs"**
- **52 cartes :**
  - **13 cartes ordres fourmi noires**
  - **13 cartes ordres fourmi rouges**
  - **26 cartes magasin**

# Preparation du jeu

**Un joueur cache une pièce bleue dans une main et une pièce rouge dans l'autre. Le deuxième joueur choisit au hasard une main et joue avec la couleur de la pièce qu'il a choisi. Le premier joueur joue avec la couleur restante.**

**Chaque joueur installe ses 16 pièces fourmis de la façon dont il le souhaite sur les 3 premières lignes de son côté de jardin. Chaque pièce doit faire face au joueur qui la possède pour que son adversaire ne connaisse pas leur disposition.**

**Les pièces murs sont mises de côté, pour être accessibles à tout moment de la partie.**

**Chaque joueur prend son paquet de cartes qui constituent les ordres qu'il peut donner à son armée, le mélange puis le place sur la zone "Pioche".**

**Placer le deck magasin mélangé sur la zone "Magasin" au milieu du plateau.**

# Comment jouer

Au début de la partie, chaque joueur pioche 3 ordres de son paquet. Les joueurs effectuent ensuite un pierre/feuille/ciseaux pour déterminer qui commence.

## Déroulement d'un tour

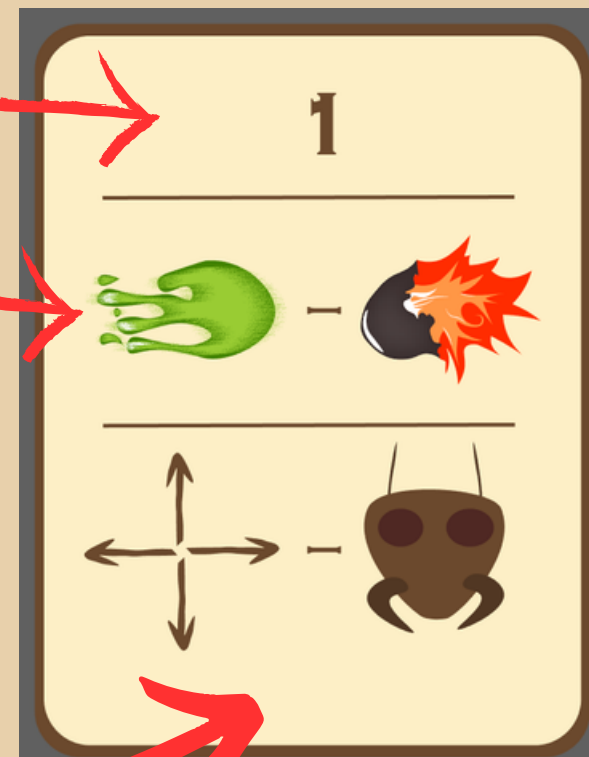
Le joueur choisit un ordre et applique une des actions présentes à l'une des unités pouvant le recevoir.

Les ordres se décomposent en 3 parties, la première étant le nombre d'actions, la deuxième les unités concernées et la dernière les actions possibles.

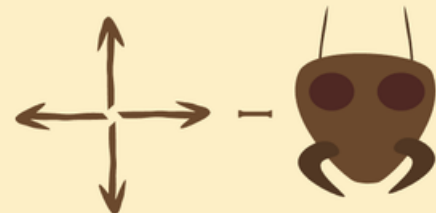
Nombre d'actions



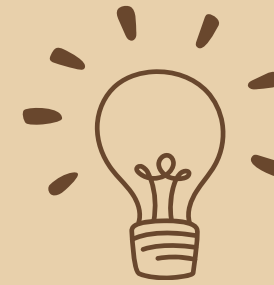
Unités pouvant être concernées par l'ordre



1



Actions possibles avec cet ordre



Une fois l'ordre appliqué, il est placé dans la défausse du joueur qui l'a utilisé. Ensuite, le joueur peut, s'il le souhaite se défausser d'un ordre de sa main. Puis, il pioche jusqu'à avoir 3 ordres dans sa main.

## Règles des actions

Une action consiste en :

un **déplacement** sur une case

ou

l'utilisation d'une **capacité d'unité**

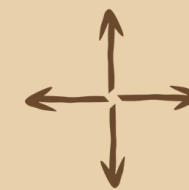
ou

l'utilisation d'un **ordre spécial**

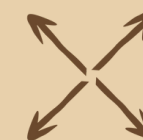
## Règles de déplacements :

Une fourmi ne peut pas avancer sur une case d'eau. Elle ne peut pas non plus avancer sur une case où se trouve une unité alliée. Si une unité avance sur une case où se trouve un adversaire, un combat se déclenche.

Voici la liste des déplacements possibles :



Déplacement dans les directions cardinales : haut, bas, gauche et droite.



Déplacement dans les directions diagonales.

## Règles des capacités

Chaque fourmi possède une capacité à usage unique qui est déterminée par son unité.

Pour utiliser la capacité d'une unité, le joueur doit jouer une carte contenant ce symbole :



puis révèle une fourmi appartenant à cette unité et exécute l'action via cette fourmi.

Voici la liste des actions des différentes unités :



**Kamikaze :** La fourmis avance dans une direction cardinale et explose. En faisant cela, la fourmi détruit à coup sûr la pièce adverse, mais meurt dans l'action.



**Tireuse :** La fourmi se dévoile et tire un projectile d'acide sur l'une des 12 cases autour d'elle dans son champ de vision (voir schéma dans "Précisions")

L'effet de la flèche est différent en fonction de la fourmi ciblée :

- Kamikaze, Eclaireur, Tireur, Reine : Détruit la fourmi qui reçoit le tir.
- Transporteur, Ouvrière : Dévoile la fourmis.

(voir diagramme des forces)



**Éclaireuse :** Une fois la fourmi révélée, le joueur demande à l'adversaire de dévoiler face visible une de ses pièces.



**Transporteuse:** La fourmi révélée échange sa place avec n'importe quelle autre pièce alliée que ce soit une fourmi, un mur ou la reine.



**Ouvrière :** La fourmi construit un mur dans l'une des 12 cases autour d'elle. (voir schéma dans "Précisions")

Les murs disposent de 2 points de vie, il faut donc taper ces derniers une première fois pour les endommager puis les taper une seconde fois pour les détruire.

Les murs bloquent le déplacement de toutes les pièces ainsi que la vue des tireurs.

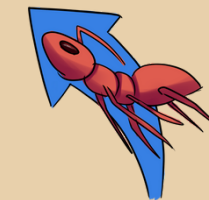
## Règles des ordres spéciaux



**Repos :** Permet de recharger la capacité d'une fourmi.



**Charge :** Permet de déplacer une fourmi dans l'une des directions cardinales du nombre de case voulu.



**Saut :** Permet de passer par-dessus une pièce ou un obstacle (mur, marre). Cette carte peut aussi être jouée comme un déplacement cardinal sur 2 cases.

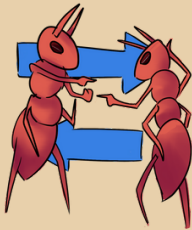




**Éclosion :** Remet en jeu une fourmi morte sur l'une des trois lignes de départ du joueur.



**Parasitage :** Prend le contrôle d'une fourmi adverse et la fait avancer d'une case dans l'une des directions cardinales. Une fourmi contrôlée ne peut pas se suicider dans une marre, ni attaquer une autre fourmis de son camp. Mais elle peut attaquer une fourmi du camp adverse.

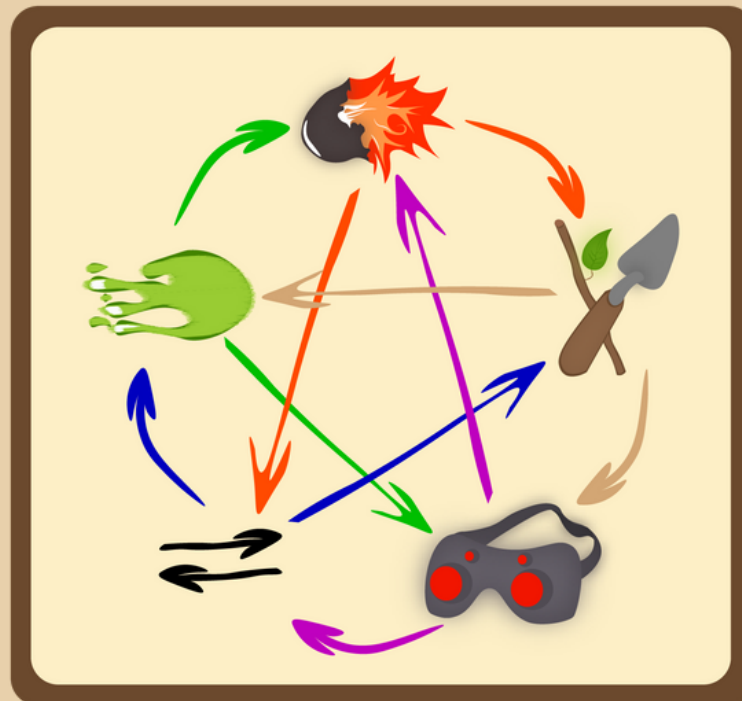


**Échange :** Echange 2 pièces alliées, que ce soit des fourmis, des murs ou la reine.

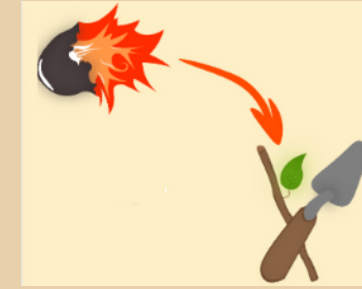
## Règles des combats

Lorsque deux pièces se rencontrent sur une case, un combat se lance. Pour en connaître l'issue, chaque joueur révèle l'unité à laquelle appartient chacune des pièces.

Ensuite les joueurs se referent au diagramme des forces suivant :



Les flèches se lisent dans le sens "gagnant contre perdant". Par exemple,



se lit : " Les kamikazes gagnent contre les constructeurs"

Si les deux pièces sont de la même unité, les deux pièces sont détruites dans la bataille.

La **Reine** perd contre toutes les autres pièces.

Une fois que le combat est fini, la pièce victorieuse demeure sur la case du combat et reste dévoilée pour le reste de la partie.

## Règles du magasin

Lorsqu'un combat se termine, les deux joueurs piochent chacun leur tour 3 ordres dans le magasin. Parmi ses 3 ordres, chaque joueur en choisit un pour le mettre dans sa défausse, les deux autres sont remis aléatoirement dans le magasin.



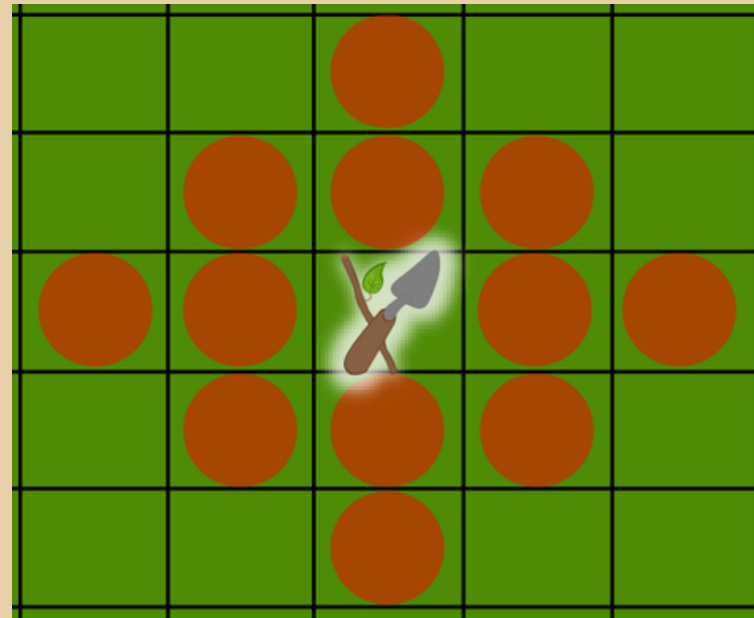
A ce moment, chaque joueur peut décider de revoir sa stratégie en supprimant un ordre qu'il possède dans sa main ou dans sa défausse. Attention, un ordre supprimé est placé dans la zone "Archives" et ce dernier n'est plus accessible pour le restant de la partie.

# Pour gagner

Pour remporter la victoire, le joueur doit battre la reine adverse. Pour rappel, la reine perd le combat contre toutes les unités adverses et est vulnérable au jet d'acide du tireur.

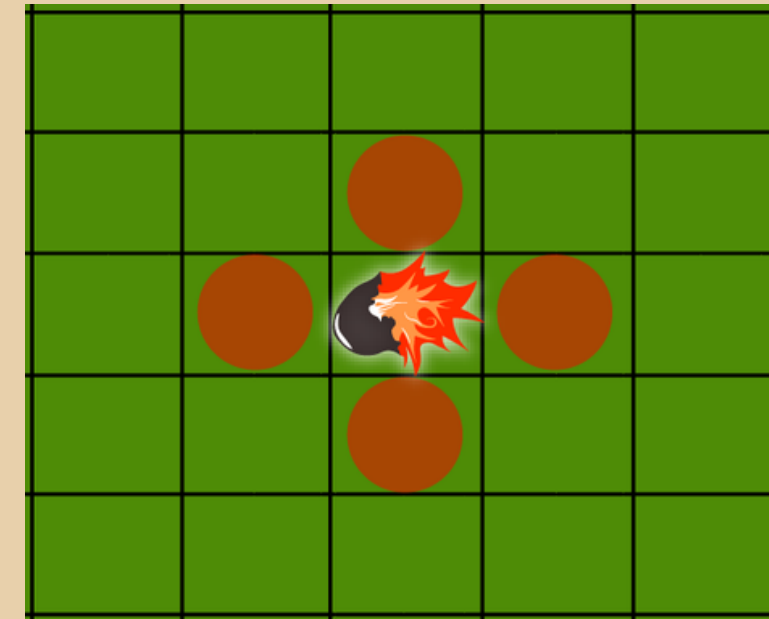
Si pendant la partie, un joueur ne peut plus déplacer aucune unité avec ses cartes ordres en main, ce dernier perd la partie.

# Précisions

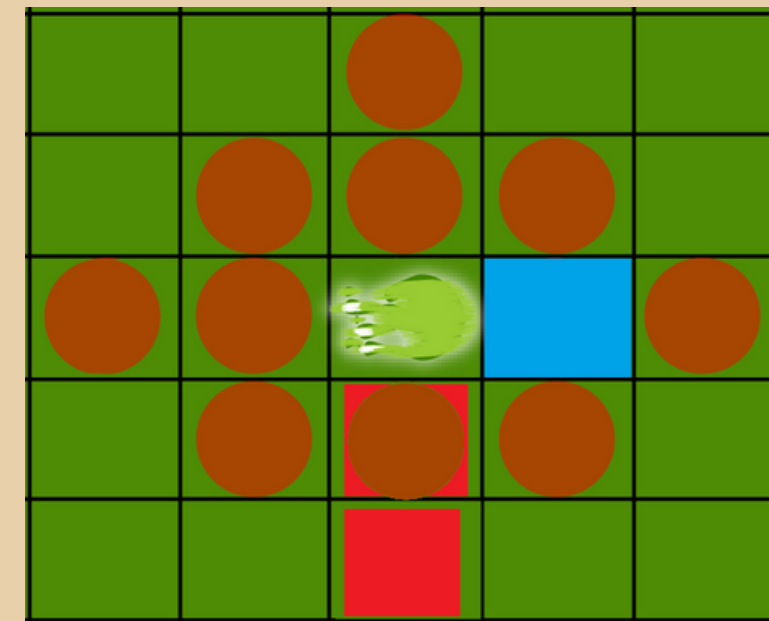


Zone constructible pour une fourmi ouvrière.

Un mur peut être placé dans cette zone uniquement s'il en reste en réserve.



Déplacements possible lors de l'activation de la capacité d'une fourmi kamikaze.



Lignes de vue de la tireuse.

La ligne de vue est bloquée par les pièces (alliées, ennemies, murs,..)

La ligne de vue n'est pas bloqué par les flaques d'eau.