

Un jeu de
Stefan Feld pour
2 à 5 personnes

It HAPPENS..



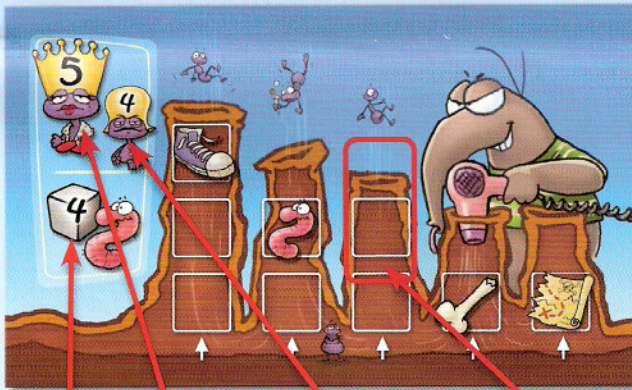
But du jeu

Anton, l'aventureux fourmilier, se met à la recherche de nourriture. Curieux comme il l'est, il fourre sa trompe dans chaque termitière qui se trouve sur son chemin. Il y fait parfois de drôles de rencontres : Il lui arrive de déterrer des objets insolites ! Mais Anton espère secrètement tomber nez-

à-nez avec la reine des termites et ses généraux. Ce sont eux qui rapportent le plus de points à la fin du jeu. Les joueurs se glissent dans la peau d'Anton. Lequel d'entre eux réussira à lancer ses dés assez adroitement pour gagner le jeu ?

Matériel du jeu

- 12 plateaux de jeu « termitières » – comportant chacun 5 colonnes pour la quête de nourriture des fourmiliers. Par ailleurs, il y a sur les plateaux, une case destinée aux vers et une case prévue pour les points que le premier (la reine des termites) et le deuxième (général) peuvent obtenir.



la case ver

points pour
les généraux

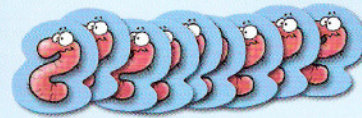
colonne pour
la quête de
nourriture

points pour la reine
des termites

- 25 dés – 5 de chacune de ces couleurs : jaune, rouge, vert, bleu et blanc.



- 24 jetons « ver »



- 32 jetons « découverte » – ils représentent les objets que le fourmilier peut rencontrer dans les termitières.



- 24 jetons « points de victoire » – dont la valeur va de 2 à 9.



- 1 règle du jeu



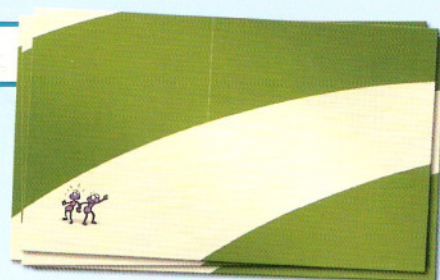
Préparation du jeu

Trier les jetons « ver », « découverte » et « points de victoire » et les poser face visible.

Mélanger les termitières et les placer en tas, face cachée, sur la table.

Chaque joueur obtient 5 dés de la couleur de son choix ainsi que 2 jetons « ver » de la réserve générale.

Le joueur le plus affamé commence la partie.



Matériel pour un joueur :



Déroulement du jeu

Le jeu se joue en 4 parties.

Au début d'une partie, on retourne les trois premières termitières et on les pose les unes à côtés des autres au milieu de la table. A côté de chaque termitière retournée, on pose les jetons « points de victoire » correspondants.

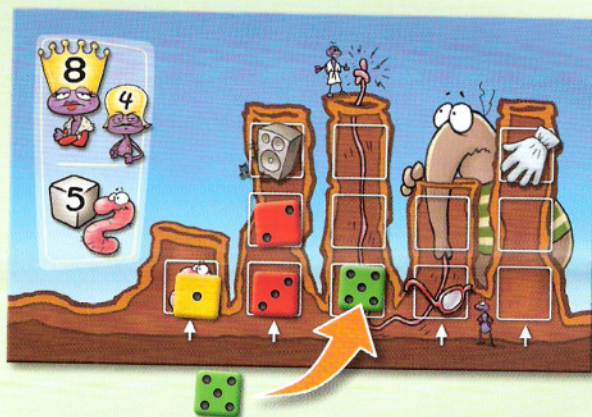
Le joueur dont c'est le tour lance un de ses dés et le pose sur une case libre de l'un des trois plateaux « termitières », avec le chiffre obtenu vers le haut.

Il faut alors respecter les règles suivantes :

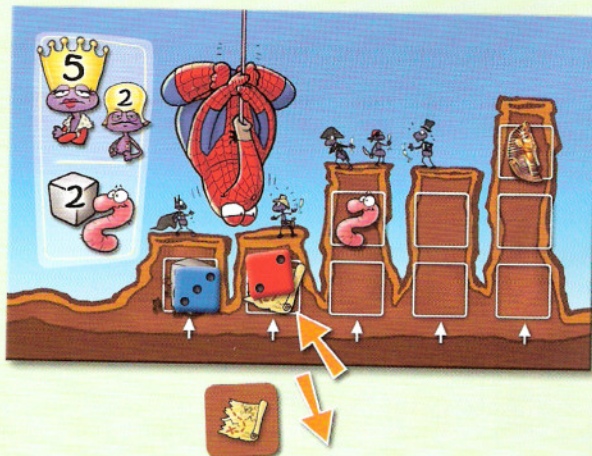
- Il ne peut y avoir qu'un dé par case.
- Dans chaque colonne, on doit choisir la case libre la plus basse.
- Sur une plateforme « termitières », chaque joueur doit placer son premier dé dans la colonne libre la plus à gauche.
- Chaque joueur ne peut posséder qu'une colonne par plateau de jeu. Aucun autre joueur ne peut y placer ses dés.

Si le joueur pose son dé sur une case sur laquelle est dessiné un ver ou un objet, il reçoit le jeton « ver » ou le jeton « découverte » avec le même objet. Il pose celui-ci de manière visible devant lui. Pour les jetons accumulés, il obtiendra des points à la fin du jeu.

Les jetons « ver » permettent des actions spéciales supplémentaires, qui peuvent être utilisées lors d'un coup. Pour utiliser une des deux actions spéciales, le joueur doit reposer un jeton « ver » dans la réserve générale.



Exemple : C'est au tour du joueur vert, il doit placer son dé. Il ne peut pas le poser sur les cases déjà occupées puisqu'il ne peut pas y avoir plus d'un dé par case. Il ne peut pas utiliser les deux premières colonnes car il y a déjà des dés d'une autre couleur dessus. Il ne lui reste donc que la case la plus basse de la troisième colonne, puisqu'il doit choisir la case la plus basse de la colonne libre la plus à gauche.



Les actions spéciales sont :

- Le joueur peut **relancer** le dé avec lequel il vient de jouer.
Il peut répéter cette action autant de fois qu'il le souhaite, mais à chaque lancer de dé il doit se défausser d'un jeton « ver ». Si le joueur ne peut ou ne veut plus se défausser de jeton « ver », il doit placer le dé avec le nombre de points du dernier dé lancé.
- Le joueur peut **passer son tour**.

Si le joueur passe son tour, c'est au prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre de jouer.



Le joueur jaune a obtenu un 1 en lançant son dé. Comme ce 1 ne lui permet pas d'obtenir le résultat le plus élevé aux dés (posés sur la termitière), il décide de se défausser d'un ver pour relancer le dé. Au deuxième lancer, il obtient un 3 qu'il place sur la termitière.

Si tous les dés ont été posés ou si on ne peut plus en placer, on **décompte les points de chaque termitière individuellement** :

Remarque : Si un joueur ne peut plus placer de dé selon les règles de placement, ce joueur passe son tour pour le reste de la partie.

Décompte des termitières

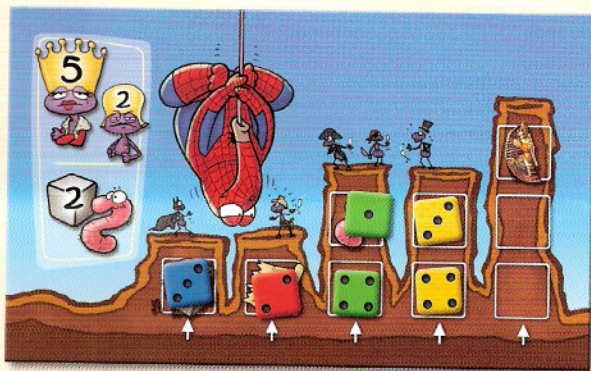
Le joueur dont les dés forment la **plus haute** somme sur **une** termitière gagne le jeton « point de victoire » pour la première place (Reine des termites).

Le joueur dont les dés forment la **deuxième plus haute** somme sur **une** termitière obtient le jeton « points de victoire » pour la deuxième place (Général).

En cas d'égalité c'est le joueur qui a pu poser ses dés dans la colonne la plus à gauche qui gagne le jeton « point de victoire ».

Les joueurs posent les jetons « points de victoire » **face cachée** devant eux.

Chaque joueur dont les dés donnent exactement la **somme de la case « ver »** obtient **1 autre jeton « ver »**.



Exemple pour le décompte d'une termitière :

Le joueur bleu n'obtient rien.

Le joueur rouge a obtenu avec son dé le chiffre inscrit sur la case « ver ». Il obtient un jeton « ver ».

Le joueur vert, qui a 5 points en tout, a atteint le deuxième plus grand nombre de points avec ses dés. Il reçoit le jeton « Général » (2 points).

Le joueur jaune a fait le plus grand nombre de points (7). Il obtient le jeton avec la reine de termites (5 points).

Quand les points de toutes les termitières ont été comptés, les joueurs reprennent leurs dés. On sort du jeu les termitières dont les points ont été comptés et on en retourne trois nouvelles. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre commence le jeu.

Une nouvelle partie débute.



Fin du jeu

Le jeu se termine quand 4 parties ont été jouées. On fait alors le **décompte final**.

Chaque joueur gagne :

- pour chaque sorte d'objet dont il possède plus d'un jeton.....5 points
- pour chaque jeton « ver ».....1 points
- pour chaque jeton « point de victoire » : la somme imprimée.

Le joueur qui a le **plus** d'objets **différents** obtient en plus **10 points**.

Si plusieurs joueurs ont rassemblé **un nombre identique** d'objets **différents**, tous les joueurs qui sont à égalité obtiennent **10 points**.

Le joueur qui a le plus de points de victoire remporte le jeu.

Si plusieurs joueurs ont obtenu le même nombre de points, c'est celui qui a le plus de reines des termites qui gagne. S'il y a toujours égalité, c'est celui qui a le plus de généraux qui gagne. Si après cela il n'y a toujours pas de vainqueur, c'est le nombre de vers qui est décisif pour la victoire.

Exemple : le joueur jaune a amassé les jetons suivants :



2 cartes, 2 chaussures :		
chaque paire rapporte 5 points;	$2 \times 5 =$	10 points
1 os, 1 paire de lunettes, 1 haut-parleur :		0 points
cela ne rapporte aucun point		
3 jetons « ver » :	$3 \times 1 =$	3 points
Reines des termites :	$9 + 5 + 4 =$	18 points
Généraux :		3 points
Total des points :		34 points

Ce joueur marque 10 points supplémentaires car il est parvenu à amasser le plus grand nombre d'objets différents. Les autres joueurs n'ont pas réussi à réunir plus de 5 types d'objets.

Le jeu à deux

Lors du jeu à deux, les changements suivants sont à prendre en compte :

Les deux joueurs se mettent d'accord sur une **troisième couleur** dont chacun obtient **2 dés supplémentaires**. Cette couleur appartient à un joueur imaginaire. Chaque joueur a ainsi **7 dés** à disposition.

Tant que le joueur dont c'est le tour possède encore des dés des deux couleurs, il peut choisir la couleur du dé qu'il veut lancer et placer. Là aussi il faut respecter les règles de placement !

Pour la troisième couleur, on ne peut pas placer de jeton « ver ». Mais lors du comptage des points des termitières et du comptage final, la troisième couleur peut également obtenir des points – elle peut remporter le jeu !

