

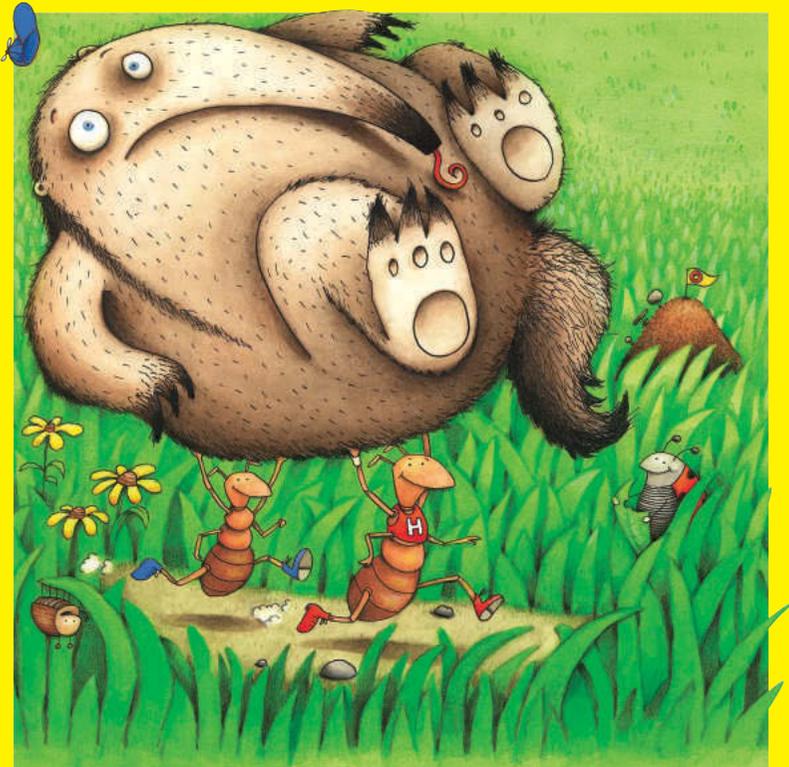


Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

4243

Herkules Ameise

Hercules the Ant • La cité des fourmis • Wie helpt Hercules?
¡Todas a una, Hormigojuna! • Formicopoli



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2008

La cité des fourmis

Un jeu coopératif pour 1 à 4 fourmis ouvrières de 6 à 99 ans.
Avec une variante compétitive pour 2 à 4 amis des fourmis.

Idée : Michael et Hermann Huber
Illustration: Ina Hattenhauer
Durée de la partie : env. 20 minutes

« Dépêchez-vous! » dit Flo la fourmi à ses amies fourmis.
« Il faut terminer la fourmilière avant l'arrivée d'Oscar le fourmilier ». En disant cela, elle prend deux brindilles de bois et les passe à la fourmi voisine. Le pas lourd d'Oscar se fait soudain entendre. Les fourmis se rendent alors à l'évidence : pour finir à temps, il va falloir qu'elles s'entraident ! Es-tu prêt à aider les fourmis pour qu'elles terminent leur fourmilière ?

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 fourmilier Oscar
- 19 fourmis
(15 blanches, 1 rouge, 1 jaune, 1 verte et 1 bleue)
- 19 brindilles de bois
- 9 cartes de chemin
- 6 cartes de fourmilière ovales (de six tailles différentes)
- 34 plaquettes de friandises (avec une, deux ou trois friandises)
- 1 dé
- 1 règle du jeu



but : bâtir la fourmilière avant l'arrivée d'Oscar le fourmilier

poser le plateau de jeu au milieu de la table, mélanger les cartes de chemin et les répartir, mettre le fourmilier et les fourmis blanches sur les cases de départ correspondantes

préparer les brindilles de bois, le dé et les cartes de fourmilière

Idée

Vous êtes des fourmis « ouvrières » et bâtissez une fourmilière. Il faut cependant que vous vous dépêchiez car Oscar le fourmilier se rapproche de vous et vous ne serez à l'abri de sa grande langue gluante que si vous terminez la construction de la fourmilière.

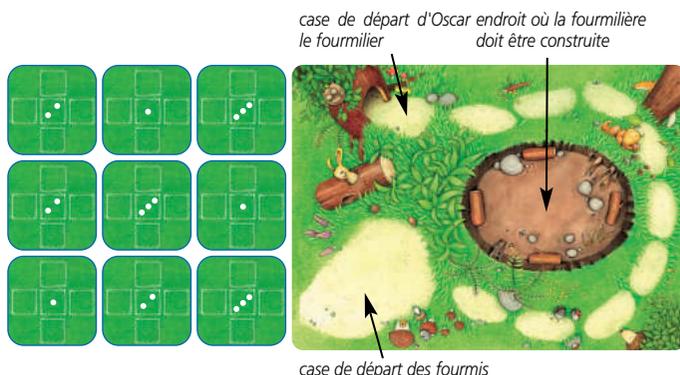
Construire une fourmilière n'est pas si facile. Les brindilles de bois nécessaires figurent au dos des cartes de chemin que vous retournerez au début de la partie. Ensuite, vous récupérez les brindilles pour les amener sur la fourmilière en construction.

Cette mission n'est réalisable que si toutes les fourmis s'entraident : les brindilles ne peuvent être transportées que si une file de fourmis continue mène aux cases jaunes. En plus, les brindilles sont tellement dispersées que la file de fourmis doit être modifiée sans arrêt pour pouvoir les récupérer.

Le but du jeu est de terminer la construction de la fourmilière avant l'arrivée d'Oscar le fourmilier.

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Mélanger les neuf cartes de chemin. Former un carré (3 x 3), face en vert foncé tournée vers le haut, en les mettant à côté du plateau de jeu. Il faut les poser du côté de l'illustration avec la case de départ des fourmis. Mettre Oscar et les 15 fourmis blanches sur les cases correspondantes.



Poser les brindilles de bois, les cartes de fourmilière et le dé à côté du plateau de jeu.

Les quatre fourmis de couleur et les plaquettes de friandises sont remises dans la boîte. Elles serviront seulement pour la variante compétitive.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus musclé commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence en lançant le dé.

Sur quelle face est tombé le dé ?

- **Le fourmilier Oscar ?**

Oh la la ! Oscar avance d'une case dans le sens de la flèche. Vous devez terminer la fourmière avant qu'Oscar n'arrive sur la case de départ !



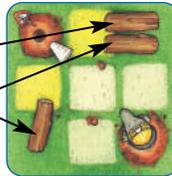
- **Un, deux ou trois points ?**

Tu as alors deux possibilités de jouer :

a) Retourner une carte de chemin :

Retourne une carte de chemin correspondant au nombre de points du dé. Au dos de la carte, on voit des cases et parfois également des brindilles.

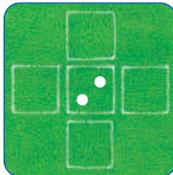
Pose une brindille de bois sur chaque brindille illustrée.



Si'il n'y a plus de cartes de chemin correspondant au nombre de points du dé, tu ne peux pas choisir cette option et dois alors déplacer les fourmis.

b) Déplacer des fourmis :

Prends le nombre correspondant de fourmis (de 1 à 3) posées sur la case de départ et mets-les sur des cases libres du chemin. Réfléchis bien avant de les poser, car la file de fourmis doit les conduire sans interruption de la case de départ à une case (marquée en jaune) recouverte par une ou deux brindilles de bois. Plus tard pendant la partie, vous pourrez aussi déplacer des fourmis de la file afin de changer leur direction. Si tu le souhaites, tu peux prendre moins de fourmis que le nombre indiqué par le dé.



Les deux faces d'une carte de chemin indiquent cinq cases sur lesquelles une fourmi a le droit d'aller.



Les cinq assiettes dessinées sur cette carte représentent également des cases.

lancer le dé

fourmilier = avancer le fourmilier d'une case

points =

retourner une carte de chemin, poser éventuellement des brindilles

ou

mettre des fourmis sur des cases libres

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

joueur suivant

file de fourmis
continue, de la case de
départ jusqu'à une case
jaune = récupérer les
brindilles

Récupérer des brindilles de bois :

Lorsque vous formez une file de fourmis continue qui va jusqu'à une case jaune, vous avez le droit de prendre la ou les brindilles qui y sont déposées et de les poser sur le plateau de jeu.



La file de fourmis est continue : elle va de la case de départ jusqu'à la case jaune. On a le droit de prendre les deux brindilles.



La file n'est pas continue car il manque une fourmi. On n'a pas le droit de prendre les deux brindilles.

construire la fourmilière
avec les brindilles
récupérées

La fourmilière

La fourmilière se compose de brindilles et de cartes de fourmilière empilées les unes sur les autres. Voilà comment la bâtir :

- Poser les quatre premières brindilles sur les illustrations correspondantes du plateau de jeu.
- Sur ces quatre brindilles, on pose la carte de fourmilière de la plus grande taille. Les quatre brindilles suivantes que vous récupérez sont ensuite posées sur cette carte.
- Sur ce tas, on pose ensuite la carte de fourmilière de la taille inférieure suivante, sur laquelle on pose de nouveau les brindilles récupérées. On continue de cette façon jusqu'à la dernière et plus petite carte de fourmilière.

La fourmilière est terminée lorsqu'il n'y a plus de cartes de fourmilière : vous avez alors construit une fourmilière de six étages (avec 17 des 19 brindilles)

Fin de la partie

La partie est terminée lorsque ...

- la fourmilière est entièrement construite: vous gagnez la partie tous ensemble,

ou ...

- lorsqu'Oscar arrive sur la case de départ des fourmis avant que la fourmilière ne soit terminée. Dans ce cas, vous perdez la partie tous ensemble.

Variante compétitive pour 2 à 4 joueurs

On joue suivant les règles ci-dessus en tenant compte des changements suivants :

Préparatifs

- Mélanger les 34 plaquettes de friandises et les poser à côté du plateau de jeu, faces cachées.
- Chaque joueur prend une fourmi d'une couleur et la pose à côté des autres fourmis sur la case de départ des fourmis.

Déroulement de la partie

- Quand vous choisissez l'option « déplacer des fourmis », vous pouvez prendre au choix des fourmis colorées et/ou blanches.
- On a le droit de déplacer aussi les fourmis en couleur des autres joueurs.
- Lorsqu'un joueur récupère des brindilles, vérifiez bien si, sur la file de fourmis qui conduit de la case de départ directement à une case jaune, il y a une ou plusieurs fourmis de couleur. Les joueurs à qui appartiennent ces fourmis ont le droit de prendre une plaquette de friandise en récompense et de la poser devant eux, face cachée.
- On ne prend qu'une seule plaquette de friandise, même s'il y a deux brindilles sur la case sur laquelle aboutit la file de fourmis.

Fin de la partie

Si Oscar est arrivé sur la case de départ des fourmis avant que la fourmilière ne soit terminée, les joueurs perdent la partie tous ensemble.

Si la fourmilière est terminée à temps, il y a du suspens : chacun retourne les plaquettes de friandises qu'il a récupérées et compte le nombre de friandises. Le joueur qui a le plus de friandises a été la fourmi la plus laborieuse et gagne la partie. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le plus de plaquettes de friandises. S'il y a de nouveau égalité, il y a plusieurs gagnants.

fin de la partie :

*fourmilière terminée =
partie gagnée*

ou

*fourmilier arrivé sur la
case de départ = partie
perdue*