

## HIDDEN EMPIRE II

### RÈGLES DE BASE

#### INTRODUCTION

Hidden Empires est un jeu pour 2 à 6 joueurs où chaque joueur assure le rôle d'une colonie de fourmis. Vous guiderez votre colonie tandis qu'elle essaie de grandir et prospérer dans un environnement hostile où les colonies voisines luttent pour les mêmes ressources. Votre colonie utilisera des stratégies de survie uniques basées sur les vraies espèces de fourmis. Pour remporter la partie, vous devez offrir à votre espèce la meilleure chance de survie en produisant des fourmis se reproduisant mieux que celles de vos adversaires.

#### CONTEXTE

Toutes les fourmis existent comme part d'une plus grande société : leur colonie. La plupart des fourmis, les ouvrières, sont des femelles stériles qui passent leur vie à soutenir leur colonie sans produire elle-mêmes de descendance. Toutes les ouvrières d'une colonie sont les filles d'une seule ou de quelques reines. Quand la colonie se développe, la reine mère produit des fourmis reproductrices mâles et femelles pour perpétuer l'ADN de la colonie. De cette façon une colonie de fourmis fonctionne comme un "super organisme". Les ouvrières agissent comme les cellules du corps de l'organisme, nourrissant la colonie et la protégeant des invasions, et les fourmis reproductrices agissent comme les cellules sexuelles de l'organisme, quittant la colonie pour s'accoupler et produire des colonies filles.

Pour la plupart des espèces de fourmis, une colonie est fondée par une seule reine nouvellement accouplée. La reine élève elle-même les quelques premières ouvrières. Chaque œuf que la reine pond éclot en une larve, qui est l'équivalent de la chenille des papillons. Mais contrairement aux chenilles, les larves de fourmis sont sans défense et la reine doit s'en occuper et les nourrir avant que les ouvrières de la colonie ne prennent le relais.

Une larve de fourmi est une petite machine à manger dont la taille augmente rapidement. Après sa croissance, une larve file un cocon autour d'elle et atteint le stade de nymphe. Pendant cette phase, la nymphe se métamorphose en fourmi adulte. En fonction de son sexe et de la quantité de nourriture qu'elle a reçue pendant qu'elle était une larve, une fourmi peut émerger de son cocon soit comme une ouvrière femelle stérile ou comme une reproductrice mâle ou femelle.

Le cycle de vie d'une colonie de fourmis est similaire à celui d'une plante ou d'un animal unique. Une jeune colonie est vulnérable à la prédation et aux attaques des plus grandes colonies voisines. Pendant cette période la colonie investit ses ressources dans la défense et la croissance de la colonie en produisant des ouvrières. Ces ouvrières sont capables d'assurer un territoire grandissant et de ramener plus de ressources, permettant une plus grande croissance.

Quand une colonie s'est assez développée, certaines espèces produisent quelques ouvrières plus grandes. Ces ouvrières se spécialisent souvent dans certaines tâches, comme les soldates qui aident la défense de la colonie, ou les meunières qui brisent des graines pour favoriser la nutrition de la colonie. Les ouvrières plus grandes d'une colonie sont appelées « majeures » tandis que les ouvrières de taille intermédiaire sont appelées « moyennes ». Les plus petites ouvrières sont appelées « mineures » mais dans ces règles on les appelle simplement des « ouvrières ».

Quand une colonie atteint l'équivalent d'un âge adulte, elle produit des reproductrices ailées mâles ou femelles. Ces fourmis s'envolent au loin pour chercher des partenaires d'autres colonies de la

même espèce. Les mâles meurent rapidement après s'être accouplés tandis que les femelles continuent de vivre. Chaque reine qui s'est accouplée essaiera de fonder sa propre colonie et le cycle peut recommencer.

## ITALIQUE

Tout au long des règles et cartes vous rencontrerez des notes *en italique*. Ces remarques vous aideront à mieux comprendre les fourmis mais n'ont pas d'incidence directe sur le jeu.

## DÉFINITIONS

**Reine Mère** : La fondatrice de votre colonie. Son seul but est de pondre des œufs.

**Oeufs** : Votre reine mère peut produire et féconder des œufs, qui éclosent en larves femelles, et des œufs non fécondés, qui éclosent en larves mâles.

*La production de femelles depuis des œufs fécondés et de mâles depuis des œufs non fécondés est dite haplodiploïde. La famille des fourmis fait parti de l'ordre des insectes hyménoptères, et le système haplodiploïde est une caractéristique de tous les hyménoptères. Les autres familles hyménoptères sont les guêpes et les abeilles.*

**Larve** : Un oeuf éclot en une larve ressemblant à un ver qui possède un appétit féroce et grandit rapidement. Une fois qu'elle a atteint sa taille finale, une larve file un cocon autour d'elle et entre dans le stade de nymphe.

**Nymphe** : Une nymphe hiberne tandis qu'elle se métamorphose en adulte. En fonction de la quantité de nourriture qu'elle aura reçue en tant que larve, une nymphe femelle pourra émerger comme une ouvrière, une moyenne, une majeure ou une princesse.

**Couvée** : La collection entière des oeufs, larves et nymphes d'une colonie est appelée sa couvée.

**Nid** : Votre nid loge et protège votre reine mère et sa couvée.

*Les colonies de fourmis vivent dans différent types de nids : dans des cavités souterraines qu'elles creusent ou trouvent, sous l'écorce d'arbres morts, dans des feuilles d'arbres recourbées en cavités et sécurisées avec de la soie de larves, ou même à l'intérieur de coquilles creusées de glands.*

**Ouvrières** : Les ouvrières sont des femelles non-reproductrices et sont la source principale de travail de votre colonie.

**Moyennes** : Les moyennes sont des femelles non-reproductrices de taille intermédiaire. Dans la version avancée du jeu, votre colonie peut posséder des moyennes si vous jouez une carte de Trait qui le permet.

**Majeures** : Les majeures sont les plus grandes femelles non-reproductrices. Dans la version avancée, votre colonie peut posséder des majeures si vous jouez une carte de Trait qui le permet.

**Princesses** : De grandes femelles nymphes peuvent émerger comme des adultes ailées reproductrices appelées princesses. Pendant un vol nuptial, ces fourmis quittent leur colonie pour chercher des partenaires et essaient de créer leurs propres nouvelles colonies.

**Mâle** : Les nymphes mâles émergent comme des adultes ailés reproducteurs. Pendant un vol

nuptial, les mâles quittent leur colonie pour s'accoupler avec des princesses d'une même espèce. Les mâles ont une durée de vie limitée et meurent seulement quelques heures après l'accouplement.

**Reproductrices** : Les princesses et les mâles d'une colonie sont appelés les reproductrices.

**Vol nuptial** : Pendant la saison d'accouplement, les reproductrices s'envolent et quittent leur maison pour s'accoupler avec d'autres membres de la même espèce. Ceci est appelé le vol nuptial.

**Zone** : Les hexagones de la carte sont appelés des zones.

**Zone de Nid** : Une zone qui contient un nid est une zone de nid.

**Zones centrales** : Les zones au centre de la carte délimité par une ligne pointillée sont les zones centrales. Dans la version avancée, certaines cartes d'événement font référence à ces zones.

**Nourriture disponible** : La nourriture disponible représente une quantité abstraite de nourriture produite par vos ouvrières fourragères et consommée par les adultes et larves de votre nid.

*La quantité et le type de nourriture représentés par la Nourriture disponible dépendent des espèces de fourmis qui la fourrage et la consomme. Les fourmis mangent beaucoup de choses différentes : des insectes morts, des insectes qu'elles chassent et tuent, le miellat des pucerons, le nectar des plantes, des fruits, des graines ou encore des champignons. Certaines espèces se spécialisent dans un ou un petit nombre de types de nourriture tandis que d'autres sont plus généralisées.*

## **MATÉRIEL**

### **Règles**

Ces règles sont divisées en 3 parties : basiques, avancées et optionnelles. Utilisez les règles de base pour découvrir le jeu. Puis vous pourrez essayer les règles avancées pour des parties plus complexes. Les règles optionnelles permettent de modifier les règles avancées.

### **Carte**

La carte est composée de 61 zones hexagonales de 5 couleurs différentes.

*Les fourmis mangent et fourragent dans la poussière, sous le sol, dans des troncs pourrissants ou sur les feuilles des arbres. La carte est une abstraction des divers environnements où l'on trouve des fourmis.*

### **Cartes**

Les cartes sont utilisées dans la version avancée du jeu.

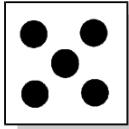
### **Feuille de Nid**

Chaque joueur possède une Feuille de Nid pour suivre sa couvée et les ouvrières de son nid. Utilisez le côté consacré au Jeu de Base.

**Chambres** : Votre Feuille de Nid possède des chambres pour suivre la couvée et les reproductrices de votre colonie. Vous pouvez placer vos fourmis dans les chambres des Constructrices ou des Nourrices.

**Cases :** Utilisez la case Taille du Nid pour suivre la taille de votre nid et la case Score pour suivre votre score de jeu. Votre Feuille de Nid possède également une case Nourriture disponible pour suivre la quantité de nourriture que vos ouvrières fourragent et une case Fourmis qui rentrent pour les fourmis perdues qui sont en train de revenir au nid.

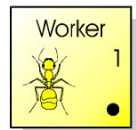
## Compteurs



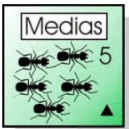
Posez les jetons numérotés sur votre Feuille de Nid pour suivre votre score, la taille du nid et le nombre et le sexe des œufs, larves, nymphes et reproductrices de votre nid. Par exemple un compteur « 2 » sur la chambre des Princesses de votre Feuille de Nid représente 2 princesses.

## Jetons Fourmi

**Couleur :** Il y a 6 couleurs différentes de fourmis. Avant le début de la partie, chaque joueur choisit la couleur qu'il ou elle utilisera.



**Symbole :** Le petit symbole en bas à droite de chaque jeton de fourmi sert à aider les joueurs qui pourraient avoir du mal à distinguer les couleurs.



**Nombre :** Les jetons de fourmi peuvent représenter 1, 3, 5 ou 10 fourmis. Vous pouvez toujours échanger des jetons du même type. Par exemple, si vous possédez 5 jetons « 1 » ouvrière dans une zone vous pouvez les remplacer par un jeton « 5 » ouvrières.

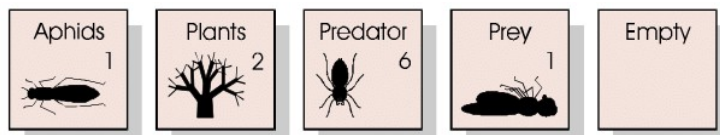
**Patrouille :** Le côté Patrouille est utilisé pour la version avancée.

## Jetons Nid

Prenez le jeton Nid de la même couleur que vos jetons de fourmi. Vous l'utiliserez pour indiquer l'emplacement de votre nid sur la carte.

## Jetons découverte

Les jetons avec un point d'interrogation (?) au dos sont des jetons de découverte. Au début de la partie, posez les jetons de découverte face cachée sur la carte. Quand vos fourmis entrent dans une nouvelle zone, vous pouvez retourner le jeton de découverte face visible. Les jetons de découverte peuvent être des pucerons, des plantes, des prédateurs, des proies ou ils peuvent être vides.



## Autres jetons

**+ et - :** Ces jetons sont utilisés pour modifier la valeur indiquée sur les jetons de découverte de Pucerons, Plantes et Proies.

**Tronçon et Site de Nid :** Ces jetons sont utilisés dans la version avancée.

## Dés

Vous aurez besoin de quelques dés à 6 faces.

## Matériel Optionnel

**Compteurs** : Vous pouvez remplacer les jetons numérotés par des dés. Il vous faudra 10 dés par joueur.

## MISE EN PLACE

Pour commencer une partie d'Hidden Empires, les joueurs doivent :

1. Choisir une couleur
2. Poser leur jeton Nid
3. Poser les jetons Découverte
4. Initialiser leur Feuille de Nid
5. Préparer les Cartes (pour la version avancée)

## Choix des couleurs

Il y a 6 couleurs différentes de jetons Nid et jetons de fourmis. Une fois une couleur choisie, prenez le jeton de nid et les jetons de fourmis et posez les devant vous sur la table.

## Placement des jetons de nid

Pendant cette étape, les joueurs doivent poser leur jeton de nid sur la carte.

**Zones autorisées** : Les jetons de nid doivent être placés dans une zone dont le numéro correspond au nombre de joueurs. Par exemple à 5 joueurs utilisez les zones numérotées « 5 ».

**Ordre** : Mélangez les jetons de nid face cachée et piochez les au fur et à mesure. Quand un jeton est pioché le joueur dont c'est le jeton le place dans une zone autorisée où aucun autre joueur n'a encore placé son jeton. Le dernier joueur n'a pas le choix et placera son jeton dans la dernière zone autorisée.

## Placement des jetons découverte

**Placement Face cachée** : Mélangez tous les jetons de découverte face cachée et posez en un sur chaque zone vide de la carte. Il vous restera des jetons en plus.

**Rotation Face visible** : Un à la fois, retournez les jetons adjacents à votre nid face visible.

**Prédateurs côte à côte non autorisés** : Si vous retournez un jeton de prédateur à côté d'un autre jeton de prédateur alors remplacez le par un jeton au hasard depuis les jetons non utilisés jusqu'à piocher un jeton qui n'est pas un jeton de prédateur.

## Initialisation des Feuilles de Nid

**Taille du Nid** : Donnez à chaque joueur une Feuille de Nid. Tous les nids commencent le jeu avec une taille de 6, déjà indiquée sur la case consacrée à la taille de votre nid.

**Ouvrières initiales** : Chaque joueur commence avec 6 ouvrières. Posez 6 jetons « 1 » ouvrière sur votre Zone de Nid.

**Couvée initiale** : Chaque joueur commence avec 1 œuf femelle, 1 larve femelle et 1 nymphe femelle. Poser un jeton « 1 » sur la chambre de vos œufs mâles, un jeton « 1 » sur la chambre de

vos larmes mâles et « 1 » jeton sur l'emplacement « Petites » de la chambre des nymphes femelles.

## DÉROULEMENT

Hidden Empires se joue en plusieurs tours. Chaque tour est divisé en plusieurs tours des joueurs suivis de la phase de Nid.

**Ordre du Tour :** Le joueur qui a placé son jeton de nid *en dernier* commence, puis la partie continue dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

### Tour d'un joueur

Le tour d'un joueur est constitué des étapes suivantes :

1. Piocher une carte (version avancée)
2. Déplacer les ouvrières
3. Partir en éclairage des zones (version avancée)
4. Effectuer les tâches

### Phase de Nid

Quand tout le monde a terminé son tour de joueur, tous les joueurs gèrent simultanément les affaires de leur nid durant la phase de nid. La phase de nid est composée des étapes suivantes :

1. Retour des fourmis
2. Nutrition des adultes du nid
3. Émergence des larves
4. Nutrition des larves
5. Éclosion des œufs
6. Ponte de nouveaux œufs (optionnel)
7. Défausse de la nourriture
8. Vol nuptial (optionnel)

### Remporter la partie

Vous marquez des points pour chacun de vos vols nuptiaux.

**Vol nuptial :** Vous marquez des points quand vos reproductrices quittent votre nid durant un vol nuptial. Vous marquez 4 points pour chaque paire d'une princesse et un mâle qui partent. De plus, vous marquez 2 points pour chaque princesse et 1 point pour chaque mâle partant tout seul.

**Fin de partie :** À la fin de chaque tour de jeu examinez le score de chaque joueur. Si 1 ou plusieurs joueurs possèdent un score de 16 ou plus la partie s'arrête et le joueur avec le meilleur score remporte la partie. Si plusieurs joueurs possèdent un même score supérieur à 16 c'est une égalité.

**Durée d'une partie :** Vous pouvez vous mettre d'accord avant la partie sur un score de victoire plus petit ou plus grand pour une partie moins ou plus longue.

## DÉPLACEMENT DES FOURMIS

Vous pouvez tout d'abord redéployer vos fourmis entre les emplacements que vous occupez actuellement. Puis vous pouvez déplacer vos fourmis d'1 zone supplémentaire.

## **Redéploiement**

Vous pouvez déplacer autant de fourmis que vous le souhaitez de n'importe quelle distance tant que chaque fourmi termine soit 1) dans une zone que vous occupiez au début du tour, 2) dans votre zone de nid ou 3) sur votre Feuille de nid. Ignorez les prédateurs et fourmis adverses qui pourraient être concernés. Vous pouvez déplacer autant de fourmis que vous le souhaitez vers une même zone.

## **Feuille de nid**

Vous pouvez déplacer des fourmis de n'importe quel zone sur la carte vers les chambres des Constructrices ou Nourrices de votre feuille de nid. Vous pouvez également déplacer des fourmis d'une de ces chambres vers l'autre.

**Fourmis qui rentrent** : Vous *ne pouvez pas* déplacer de fourmi vers ou hors de la zone des Fourmis qui rentrent à cet instant.

## **Vérification de la taille du nid**

Le nombre total de nourrices, reproductrices et membres de la couvée doit être plus petit ou égal à la taille de votre nid.

Taille du nid  $\geq$  nourrices + reproductrices + membres de la couvée

Ne comptez pas les constructrices ou votre reine mère dans le total. Si vous dépassez la taille de votre nid déplacez des ouvrières ou éliminez des membres de la couvée jusqu'à ce que le total soit plus petit ou égal à votre taille de nid. Vous *ne pouvez pas* convertir des membres de votre couvée en nourriture à cet instant.

## **Vérification de la taille de la couvée**

Vous devez vous assurer que vous possédez au moins 1 nourrice pour chaque 10 membres de la couvée.

1 nourrice pour chaque 10 membres de la couvée

Si vous ne possédez pas assez de nourrices vous devez déplacer plus de nourrices ou éliminer des membres de la couvée jusqu'à ce qu'il y ait au moins 1 nourrice pour 10 membres de la couvée. Vous *ne pouvez pas* convertir des membres de la couvée en nourriture à cet instant.

Si vous déplacez davantage de nourrices vous devez vérifier votre taille de nid.

## **Déplacement d'une zone**

Une fois vos fourmis redéployées, vous pouvez déplacer autant de fourmis que vous le désirez d'une zone additionnelle. Les fourmis dans votre nid peuvent être déplacées dans votre zone de nid ou dans une zone adjacente. Cependant, vous ne pouvez pas déplacer de fourmi dans une zone qui contient des Prédateurs face visible.

## **Rotation des jetons de découverte face visible**

Vous pouvez retourner face visible n'importe quel jeton de découverte dans une zone contenant vos fourmis.

**Vide** : Quand vous retournez un jeton vide face visible, retirez le de la carte.

**Prédateur** : Si vous retournez face visible un jeton de Prédateur qui se trouve à côté d'un autre jeton de Prédateur remplacez le en piochant depuis les jetons inutilisés jusqu'à ce que vous en piochiez un qui n'est pas un jeton de Prédateur. Sinon, laissez le jeton de Prédateur et renvoyez les fourmis qui ont trouvé le jeton dans votre zone des Fourmis qui rentrent. Ignorez le nombre présent sur le jeton de Prédateur, il est utilisé dans la version avancée.

*Vos éclaireurs pourraient découvrir des zones habitées par des oiseaux, des araignées, des scarabées, des grenouilles, des tatous ou d'autres animaux qui se nourrissent de fourmis.*

## TÂCHES

Vos fourmis sont très polyvalentes et peuvent effectuer n'importe laquelle de ces tâches :

- Attaquer
- Fourrager
- Construire
- S'occuper des jeunes

### Attaque

Si vos fourmis partagent une zone avec des fourmis adverses vous pouvez choisir de les attaquer. Vous pouvez attaquer les zones contenant des fourmis adverses que vous souhaitez. Toutefois, toutes vos fourmis dans la zone doivent rejoindre la bataille et aucune ne peut fourrager ce tour-ci. Référez vous à la rubrique Combat pour résoudre le conflit.

### Construction

Ajouter 2 à la taille de votre nid pour chaque fourmi dans votre chambre des constructrices. Utilisez les compteurs numérotés pour suivre la taille de votre nid. Les constructrices ne comptent pas quand vous mesurez la taille de votre nid.

### Fourrage

Les fourmis dans une zone avec un jeton de découverte de Pucerons, Plantes ou Proie peuvent fourrager pour de la nourriture. Référez vous à la rubrique Fourrage.

### Nourrices

Vos nourrices n'exercent aucune action spécifique durant votre tour, mais elles permettent à votre couvée de rester en vie.

## FOURRAGE

Vos fourmis peuvent produire de la nourriture pour votre colonie en fourrageant des jetons de Pucerons, Plantes et Proies. Chaque fourmi fourragère ajoute 1 à la case Nourriture disponible de votre feuille de nid.

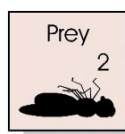
**Récolte ou Entretien**: Vos fourmis fourragères peuvent soit récolter ou entretenir chaque jeton. Cependant, les proies ne peuvent qu'être récoltées.



**Zone partagée** : Dans une zone que vous partagez avec des fourmis adverses vous ne pouvez que récolter, vous ne pouvez pas entretenir.

## Récolte

Jusqu'à 6 fourmis peuvent récolter un jeton de Pucerons, Plantes ou Proie. *Après* la production de nourriture, lancez un nombre de dés égal au nombre de fourmis participant au fourrage. Pour chaque « 1 » obtenu, ajoutez un jeton « - » à la zone. Si le nombre de jetons « - » égale ou dépasse la valeur du jeton découverte, retirez le jeton découverte et les jetons « - » de la zone.



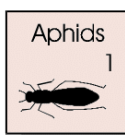
Fourragères : jusqu'à 6  
Lancers de dés : nombre de fourragères  
Ajoutez un – pour *chaque* « 1 » obtenu

**Exemple** : Vous assignez 4 ouvrières au fourrage d'un jeton de Proie et produisez 4 unités de nourriture. Puis vous lancez 4 dés et les résultats obtenus sont « 1 », « 1 », « 4 » et « 6 ». Puisque vous avez obtenu 2 « 1 », vous ajoutez 2 jetons « - » à la zone.

*En fonction des espèces de fourmis, les objets de proie peuvent être des graines ramenées au nid, des insectes chassés et tués ou des animaux morts.*

## Entretien des Pucerons

Le nombre maximal de fourmis qui peuvent entretenir un jeton de Pucerons est égal à la valeur modifiée du jeton.



**Augmentation du nombre de Pucerons** : Les fourmis tirent bénéfice des pucerons qu'elles entretiennent. *Après* la production de nourriture, lancez un nombre de dés égal au nombre de fourragères. Si au moins un « 1 » est obtenu ajoutez un jeton « + » à la zone.

Fourragères : jusqu'à la valeur modifiée  
Lancers de dés : nombre de fourragères  
Ajoutez un + si *au moins un* « 1 » obtenu

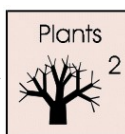
**Exemple** : Vous possédez 2 ouvrières fourrageant un jeton de pucerons de valeur 2 et produisez 2 unités de nourriture. Puis vous lancez 2 dés et les résultats sont « 1 » et « 1 ». Puisque vous avez obtenu au moins un « 1 », vous ajoutez un jeton « + » à la zone.

*Les pucerons consomment la sève des plantes et produisent un excrément sucré appelé miellat. Beaucoup d'espèces de fourmis agrémentent leur régime de miellat et certaines espèces consomment presque exclusivement du miellat.*

*Les pucerons appartiennent à l'ordre des homoptères. D'autres homoptères tels que les cochenilles produisent également du miellat pour les fourmis.*

## Entretien des Plantes

Le nombre maximal d'ouvrières qui peuvent entretenir un jeton de plantes est égal à la valeur modifiée du jeton. Les plantes ne sont pas affectées par l'entretien.



**Exemple** : Deux ouvrières fourragent une plante avec une valeur de 2 et produisent 2 nourritures.

## Jetons + et -

Ces jetons modifient la valeur d'un jeton de découverte. Un jeton « + » signifie que la valeur du jeton de découverte est plus haute d'un point et un jeton « - » plus basse d'un point.

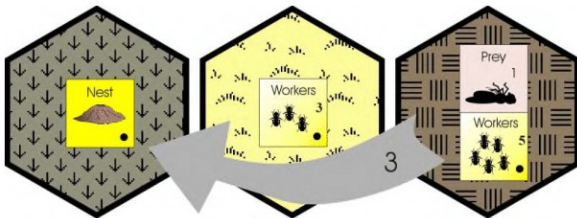
**Élimination** : Quand le nombre de jetons « - » égale ou dépasse la valeur du jeton de découverte, retirez tous les jetons « - » et le jeton de découverte de la zone. Cette zone ne peut plus être fourragée.

**Paire d'un jeton - et d'un jeton +** : Un jeton « + » et un jeton « - » s'annulent, retirez les de la zone.

## Fourrage de Sentiers

**Chemin** : Au moment du fourrage, vous devez tracer un chemin continu de zones des fourmis fourragères au nid. Chaque zone de ce chemin doit contenir des fourmis qui vous appartiennent. Cependant, aucun chemin n'est nécessaire si vous fourragez à côté de la zone de votre nid.

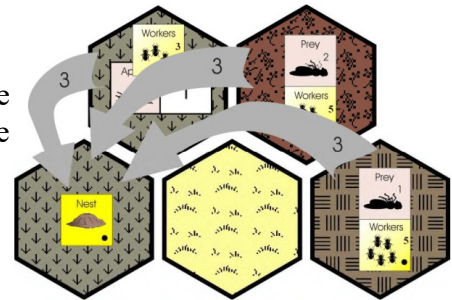
**Limite de nourriture** : La quantité de nourriture que vous pouvez ramener à votre nid est limitée par le plus petit nombre de fourmis dans une zone suivant le chemin.



**Exemple** : Vous possédez 5 fourmis fourrageant un jeton de proie. Vous ne possédez que 3 fourmis sur le chemin qui rejoint votre nid, vous produisez alors 3 unités de nourriture.

**Multi-tâches** : Une zone et ses fourmis fourragères peut être inclus dans plusieurs chemins.

**Exemple** : Vos fourmis peuvent fourrager et faire parti de plusieurs chemins. La nourriture totale produite dans l'exemple présenté à droite est de 9 unités.



## COMBAT

Si vos fourmis partagent une zone avec des fourmis adverses vous pouvez les attaquer. Vous pouvez attaquer dans aucune, certaines, ou toutes les zones partagées. Toutefois, toutes vos fourmis dans la zone de combat doivent rejoindre la bataille.

**Assailant et Défenseur** : Si c'est votre tour vous êtes l'assailant et votre adversaire est le défenseur.

**Joueurs additionnels** : Si la zone contient des fourmis appartenant à 2 ou plus d'autres joueurs vous ne pouvez attaquer que les fourmis d'1 joueur.

**Nid** : Vous ne pouvez pas attaquer le nid d'un autre joueur. Cependant, vous pouvez attaquer les fourmis d'un autre joueur sur sa zone de nid.

**Étapes** : Suivez les étapes suivantes pour résoudre un combat :

1. Dispersion des défenseuses
2. Résolution des pertes
3. Rester ou repartir

### **Dispersion des défenseuses**

Le défenseur peut lancer n'importe quel nombre de dés inférieur ou égal au nombre de fourmis défenseuses. Pour chaque « 1 », « 2 » ou « 3 » obtenu, le défenseur peut déplacer 1 de ses fourmis vers sa zone de Fourmis qui rentrent.

Lancers de dés = jusqu'au nombre de défenseuses

1, 2, 3 : déplacez 1 défenseuse vers les Fourmis qui rentrent

4, 5, 6 : aucun effet

### **Résolution des pertes**

Totalisez le nombre de fourmis de chaque camp. Si les deux camps possèdent un nombre égal de fourmis éliminez toutes les fourmis des deux camps. Sinon, éliminez toutes les fourmis du camp qui possède le plus petit nombre de fourmis puis éliminez autant de fourmis du camp vainqueur.

**Exemple** : 6 fourmis jaunes attaquent 4 fourmis rouges. Les 4 fourmis rouges ainsi que 4 fourmis jaunes sont éliminées. 2 fourmis jaunes restent dans la zone.

### **Rester ou Repartir**

Chaque assaillante qu'il reste dans la zone peut choisir soit de rester dans la zone ou de revenir sur sa zone des Fourmis qui rentrent. Cependant, si la zone contient le nid d'un adversaire vous *devez* déplacer toutes les assaillantes restantes vers votre zone de Fourmis qui rentrent.

## **PHASE DE NID**

Tous les joueurs conduisent simultanément leurs affaires relatives au nid durant la phase de nid. La phase de nid est composée des étapes suivantes :

1. Retour des fourmis
2. Nutrition des adultes du nid
3. Émergence des larves
4. Nutrition des larves
5. Éclosion des œufs
6. Ponte de nouveaux œufs (optionnel)
7. Défausse de la nourriture
8. Vol nuptial (optionnel)

Seules les étapes de Ponte de nouveaux œufs et de Vol nuptial sont optionnelles : vous *devez* effectuer les autres étapes.

*Lors des premières parties, il peut être plus simple que tous les joueurs effectuent chaque étape simultanément avant de passer à la suivante. Une fois que tout le monde connaît le jeu chaque joueur peut procéder à son rythme.*

## Retour des fourmis

Déplacez toutes les fourmis de la zone des Fourmis qui rentrent vers votre zone de nid ou n'importe quelle chambre sur votre feuille de nid. Pensez à ne pas dépasser la taille de votre nid.

**Exemple :** Pendant votre tour de joueur une de vos fourmis a trouvé un jeton de Prédateur et vous l'avez déplacée vers votre zone de Fourmis qui rentrent. Vous devez à présent la déplacer vers la zone de votre nid.

## Nutrition des adultes du nid

Vous *devez* nourrir les fourmis adultes dans votre nid.

**Exception :** *Ne* nourrissez *pas* votre reine mère. Vous la nourrirez durant l'étape de Ponte de nouveaux œufs.

**Suppression de la nourriture :** Retirez de votre Nourriture disponible 1 unité de nourriture pour chaque nourrice, constructrice, princesse et mâle de votre nid.

## Nutrition des adultes du nid :

- nourrices
- constructrices
- princesses
- mâles

**Pénurie de nourriture :** Si vous ne possédez pas assez de nourriture alors vous devez éliminer des fourmis adultes, et/ou consommer vos larves ou œufs. Pour chaque unité de nourriture qu'il vous manque éliminez 1 nourrice, constructrice, princesse, mâle, larve ou œuf. Vous choisissez lesquels éliminer.

**Exemple :** Votre nid contient une ouvrière, une nourrice et 2 reproductrices en plus de votre couvée et de votre reine mère. Vous devez nourrir votre ouvrière, votre nourrice et les reproductrices, réduisant de 4 unités votre Nourriture disponible.

## Émergence des nymphes

Toutes les nymphes *doivent* émerger de leur cocon pour devenir des fourmis adultes. La caste de la fourmi émergente dépend de son sexe et de sa taille :

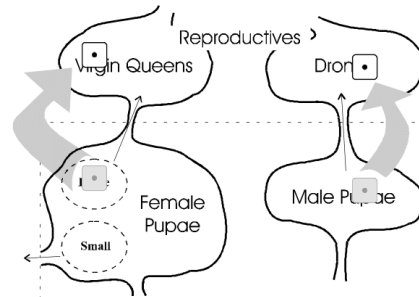
Sexe de la nymphe	Taille de la nymphe	Caste adulte
Mâle	sans objet	Mâle
Femelle	Petite	Ouvrière
Femelle	Grande	Princesse

**Ouvrières :** Retirez toutes les petites nymphes femelles et posez un nombre égal de jetons d'ouvrières sur votre zone de nid.

**Reproductrices :** Déplacez toutes les grandes nymphes femelles dans la chambre des Princesses. Déplacez tous les jetons depuis la chambre des nymphes mâles vers la chambre des Mâles.

**Fin :** Quand vous finissez cette étape il ne doit rester aucun jeton dans les chambres de vos nymphes.

**Exemple :** Vous possédez 1 petite nymphe femelle, 1 grande nymphe femelle et 1 nymphe mâle. La petite nymphe femelle devient une ouvrière et vous retirez donc le compteur numéroté et posez un nouveau jeton d'ouvrière dans votre zone de nid. La grande nymphe femelle devient une princesse, vous déplacez donc le compteur numéroté vers la chambre des princesses. Finalement, votre nymphe mâle doit devenir un mâle, vous déplacez donc le compteur numéroté de la chambre des nymphes mâles vers la chambre des mâles.



### Nutrition des larves

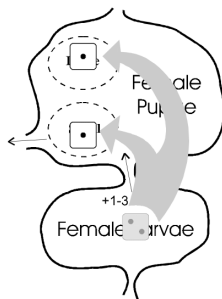
Toutes les larves doivent manger et devenir des nymphes. Vous devez nourrir chaque larve mâle avec 1 unité de nourriture. Vous devez nourrir chaque larve femelle avec soit 1 ou 3 unités de nourriture.

**Taille :** La taille de la nymphe que va devenir une larve femelle dépend de la quantité de nourriture avec laquelle vous la nourrissez. Si vous la nourrissez avec 3 unités de nourriture, elle devient une grande nymphe. Si vous la nourrissez avec 1 unité de nourriture elle devient une petite nymphe.

**Pénurie de nourriture :** S'il vous manque de la nourriture vous devez éliminer des larves ou consommer vos œufs. Pour chaque unité de nourriture qui vous manque éliminez 1 larve ou 1 œuf. Vous choisissez lesquels éliminer.

**Déplacement des jetons :** Une fois vos larves nourries, déplacez tous les compteurs de la chambre des larves femelles vers la chambre des nymphes femelles et déplacez tous les compteurs de la chambre des larves mâles vers la chambre des nymphes mâles. Posez les compteurs qui représentent des larves qui ont été nourries avec 1 unité de nourriture sur le cercle appelé « Petites » et celles qui ont été nourries avec 3 unités sur celui appelé « Grandes ».

**Fin :** Une fois cette étape terminée il ne devrait plus rester de jetons dans vos chambres de larves.



**Exemple :** Vous possédez 2 larves femelles et aucune larve mâle. Vous choisissez de nourrir une larve avec 1 unité de nourriture et l'autre avec 3. Vous réduisez donc votre quantité de nourriture disponible de 4 unités. Puis vous retirez le compteur « 2 » de votre chambre des larves femelles et le remplacez par un compteur « 1 » dans le cercle « Petites » et un compteur « 1 » à l'intérieur du cercle « Grandes » de votre chambre des nymphes femelles.

### Éclosion des œufs

Tous les œufs *doivent* éclore en larve. Déplacez tous les compteurs numérotés de vos œufs femelles vers votre chambre de larves femelles et tous vos compteurs de vos œufs mâles vers la chambre de vos larves mâles. Quand cette étape est terminée il ne doit plus rester de compteur dans vos chambres d'œufs.

## **Ponte de nouveaux œufs**

Votre reine mère peut choisir de pondre jusqu'à 6 nouveaux œufs. Placez un nombre de compteurs numérotés dans les chambres des œufs mâles ou femelles, les répartissant comme vous le souhaitez. Pour chaque œuf qu'elle pond la reine consomme 1 unité de nourriture.

**Taille du nid :** Il est possible que vous ayez pondu plus d'œufs que ne peut en contenir votre nid. Référez vous au passage sur la Vérification de la taille du nid.

**Pénurie de nourriture :** Si vous pondrez plus d'œufs que vous ne possédez de nourriture alors vous devez éliminez des œufs et/ou consommer des larves. Pour chaque unité de nourriture manquante éliminez 1 larve ou un œuf, comme vous le souhaitez.

**Exemple :** Il vous reste 2 unités de nourriture et vous décidez de pondre 2 œufs femelles. Vous retirez le compteur numéroté de votre Nourriture disponible et le posez dans votre chambre des œufs femelles.

**Aucune reine :** Si vous ne possédez aucune reine mère alors vos nourrices peuvent pondre des œufs *mâles*. Une nourrice peut pondre 1 œuf mâle par tour. Vos nourrices ont déjà été nourries durant l'étape de nutrition des adultes du nid et ne nécessitent donc pas de nourriture supplémentaire pour pondre des œufs.

## **Défausse de la nourriture**

Défaussez *toute* la nourriture restante de votre case de Nourriture disponible.

## **Vol nuptial**

Vous avez l'option de conduire un vol nuptial. Retirez *toutes* les reproductrices de votre feuille de nid. Vous marquez 4 points pour chaque paire d'une princesse et d'un mâle qui partent. De plus, vous marquez également 2 points pour chaque princesse et 1 point pour chaque mâle sans partenaire.

**Exemple :** Vous choisissez d'effectuer un vol nuptial et retirez tous les compteurs de vos chambres de princesses et de mâles. Vous possédiez une paire de reproductrices et marquez 4 points.

## **BIBLIOGRAPHIE**

Adventures Among Ants, by Mark W. Moffett (University of California Press, Berkley and Los Angeles, 2010).

The Ants, by Bert Hölldobler and Edward O. Wilson (Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge, 1990).

Ants at Work, by Deborah M Gordon (The Free Press, New York, 1999).

Ant-Plant Interactions, edited by Camilla R. Huxley and David F. Cutler (Oxford University Press, New York, 1991).

The Behavioural Ecology of Ants, by John H. Sudd and Nigel R. Franks (Chapman and Hall, Glasgow, 1987).

Ecology of Foraging by Ants, by C. R. Carroll and D. H. Janzen, Annual Review of Ecology and Systematics, Vol. 4 (1973) 231-257.

Interspecific Hybridization in Ants: At the Intersection of Ecology, Evolution, and Behavior, by Peter Nonacs, Ecology, Vol. 87 (2006) 2143-2147.

Journey to the Ants, by Bert Hölldobler and Edward O. Wilson (Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge, 1994).

Social Evolution in Ants, by Andrew F. G. Bourke and Nigel R. Franks (Princeton University Press, Princeton, 1995).

## **CREDITS**

**Concepteur** : Greg Turner

**Testeurs** : David Allen, Jack Allen, Roger Allen, Lisa Berry, Jacob Davenport, Douglas Elfrink, Kyle Gabhart, Kevin A. George, Anthony Gill, Barry Goldstein, Chris Hardway, Dean Henderson, John Highland, C.W. Karstens, Spencer Kizer, Ed Martin, Claude McDaniel, Brent Modrak, Marc Morain, John Parham, David Reid, Matthew Schemanaur, C.W. Speer, Winford Sterling, David Stern, Shawn Storie, Jon Sugiyama, Thad Vasicek, Chris Vogel, Leila Weaver

**Protospiel South** : Un merci particulier aux organisateurs et participants au Protospiel South 2011 pour leur test du jeu et, plus important, leurs encouragements quand à la deuxième édition. Merci !

**Illustrations** : Les illustrations des Traits « moyennes » et « majeures » sont utilisées avec permission depuis [www.antARK.net](http://www.antARK.net). Les illustrations des Traits « couleur » et « ressources » ont été créée par keksschaf pour le domaine public et copiées depuis [clker.com](http://clker.com) et [openclipart.org](http://openclipart.org). Le Trait « chimique » et les icônes de main sont tirés du CorelDraw 7 Clipart CD et sont sous copyright 1988 -1996 de Corel.

**Révision** : 2012-NOV-10

## VERSION AVANCÉE

La version avancée se joue comme la version de base avec les règles supplémentaires suivantes :

- ADN
- Étape de pioche d'une carte
- Éclairage
- Tâches de Patrouille et Réserve
- Invasion d'un Nid
- Castes des Moyennes et Majeures

**Règles de base** : Continuez à utiliser les règles de base sauf quand elles sont supplantées par une nouvelle règle de cette partie.

**Gras** : Parfois il est plus clair de répéter tout ou partie d'une règle de base, auquel cas les changements sont indiqués en gras.

### MATÉRIEL

**Feuille de Nid** : Utilisez le côté **Jeu avancé**.

**Chambres** : Vous pouvez poser vos fourmis dans vos chambres de nourrices, constructrices ou réservistes. **Vous ne pouvez utiliser l'Entrepôt que si vous possédez une carte de Trait qui le permet.**

**ADN** : Utilisez la case ADN pour comptabiliser l'ADN que vous possédez.

### Cartes

Le jeu inclut un paquet unique de 64 cartes. Il y a 3 types de cartes, les événements (!), la main et les traits. Les cartes de Trait contiennent toutes le mot « Trait » dans leur nom.

### Jetons Fourmi

**Patrouille** : Retournez un jeton de fourmi vers son côté « Patrouille » pour indiquer qu'elle est en train de patrouiller.

### Autre jetons

**Tronçons et Sites de nid** : Vous ne pouvez utiliser ces jetons que si vous jouez une carte Trait qui le permet.

### Matériel optionnel

**ADN** : Utilisez des billes pour représenter l'ADN.

### MISE EN PLACE

Pour commencer une partie d'Hidden Empires, les joueurs doivent :

1. Choisir une couleur
2. Poser leur jeton Nid
3. Poser les jetons Découverte
4. Initialiser leur Feuille de Nid



## 5. Préparer les Cartes

### Initialisation des Feuilles de nid

**ADN** : Chaque joueur commence avec 6 ADN. Posez un compteur « 6 » sur la case correspondante.

### Préparation des Cartes

Mélangez les cartes et posez les en un paquet face cachée.

## DÉROULEMENT

### Tour d'un joueur

Le tour d'un joueur est constitué des étapes suivantes :

1. **Piocher une carte**
2. Déplacer les ouvrières
3. **Partir en éclairage des zones**
4. Effectuer les tâches

### Remporter la partie

**Égalités** : En cas d'égalité entre 2 joueurs possédant 16 points ou plus, le joueur avec le plus d'ADN est déclaré vainqueur.

## PIOCHER UNE CARTE

Au début de votre tour piochez 1 carte du paquet. Si le paquet est vide mélangez et formez un nouveau paquet avec la défausse puis piochez la première carte.

### Type de Cartes

Il y a 3 types de cartes : les événements (!), la main et les traits. Les cartes de trait possèdent toutes le mot « Trait » dans leur nom.

### Événements



Quand vous piochez une carte d'événement vous *devez* la jouer immédiatement. Lisez la carte à haute voix et effectuez l'action décrite sur la carte. Les cartes d'événement affectent tous les joueurs ou ont un effet sur la carte.

### Main

Quand vous piochez une carte de Main, gardez la cachée des adversaires. Vous pouvez la jouer tout de suite ou plus tard pour conférer un bonus à votre colonie ou causer un destin malheureux à s'abattre sur celle d'un adversaire. Quand une carte de main ne spécifie pas quand elle peut être jouée alors vous pouvez la jouer n'importe quand pendant *votre* tour de joueur. Vous pouvez jouer une carte de la Main sur n'importe quel joueur, y compris vous.



### Trait

Les cartes de Trait définissent des attributs qui rendent votre espèce de fourmis unique. Quand vous

piochez une carte de Trait, vous la mettez aux enchères pour une Enchère de trait.

### **Enchère de Trait**

Les joueurs utilisent leur ADN pour miser sur la carte de Trait piochée.

### **Enchères**

**Ouverture** : Si vous avez pioché la carte de trait placez une mise de 1 ou plus d'ADN ou passez.

**Mises** : Dans l'ordre des aiguilles d'une montre, chaque joueur doit soit augmenter la mise ou passer. Une fois qu'il a passé un joueur ne peut plus enchérir pour les enchères en cours.

**Remporter les enchères** : Quand tous les joueurs ont passé le joueur restant doit dépenser le coût en ADN et place la carte de Trait face visible devant lui.

**Traits Multiples** : Quand vous remportez votre 2ème carte de trait vous devez payer le *double* de votre mise, quand vous remportez votre 3ème carte le *triple* et ainsi de suite. Si vous ne possédez pas assez d'ADN la carte revient au meilleur enchérisseur suivant.

### **Restriction due au type**

Il existe 6 types de traits et vous ne pouvez pas posséder plus d'1 trait de même type. Par exemple si vous possédez un trait de Nid vous ne pouvez pas enchérir sur un deuxième trait de nid.



Chimique



Couleur



Majeures



Moyennes



Nid



Ressources

## **DÉPLACEMENT DES FOURMIS**

### **Déplacement d'une zone**

**Éclairage** : Si une zone contient un jeton de découverte face cachée ou des patrouilleuses adverses vous ne pouvez y faire entrer qu'une seule fourmi pour éclairer.

## **ÉCLAIRAGE DES ZONES**

À chaque fois que vous éclairez une zone, les choses suivantes peuvent se produire :

1. Les Patrouilleuses cherchent
2. Les Patrouilleuses réagissent
3. Retournez le jeton de découverte face visible
4. Renforcez

## Recherche par les Patrouilleuses

Si votre éclaireuse est dans une zone avec des patrouilleuses adverses elle peut être trouvée et possiblement tuée. Le joueur patrouillant doit lancer un nombre de dés égal au nombre de patrouilleuses. S'il obtient au moins un « 1 » votre éclaireuse est éliminée. Sinon, s'il obtient un « 2 » ou un « 3 » votre éclaireuse doit retourner dans la zone de vos Fourmis qui rentrent. Si le résultat de *tous* les dés est « 4 » ou plus alors votre éclaireuse reste dans la zone saine et sauve et le joueur patrouillant peut réagir.

Lancers de dés = nombre de patrouilleuses

1 : l'éclaireuse est tuée

2, 3 : l'éclaireuse repart

4, 5, 6 : l'éclaireuse reste, les patrouilleuses réagissent

## Réaction des patrouilleuses

Si votre éclaireuse reste dans la zone, le joueur en patrouille peut réagir soit en renforçant la zone ou en se retirant.

**Renforcement** : Le joueur qui patrouille peut renforcer la zone éclairée en déplaçant toutes, certaines ou aucune des fourmis de sa chambre de Réservistes dans la zone.

**Retraite** : Le joueur qui patrouille peut se retirer de la zone en déplaçant toutes, certaines ou aucune de ses fourmis de la zone vers la zone de ses Fourmis qui rentrent sur sa Feuille de nid.

## Rotation face visible du jeton de découverte

Vous pouvez retourner face visible les potentiels jetons de découverte dans la zone éclairée.

**Vide** : Quand vous retournez un jeton vide face visible, retirez le de la carte et replacez le face cachée parmi les jetons non utilisés.

**Prédateur** : Si vous retournez face visible un jeton de Prédateur adjacent à un autre jeton de Prédateur remplacez le en piochant dans les jetons non utilisés jusqu'à trouver un jeton qui n'est pas un jeton de Prédateur. Sinon, laissez le Prédateur et lancez un nombre de dés égal au nombre sur le jeton. Si au moins un « 1 » est obtenu l'éclaireuse est éliminée. Autrement, déplacez votre éclaireuse vers la zone des Fourmis qui rentrent de votre feuille de nid.

## Renforcement

Si votre éclaireuse est toujours vivante et se trouve dans la zone vous pouvez alors renforcer la zone en y déplaçant toutes ou une partie des fourmis depuis votre chambre des Réservistes.

## TÂCHES

Vos fourmis sont très polyvalentes et peuvent effectuer n'importe laquelle de ces tâches :

- Attaquer
- Fourrager
- Construire
- S'occuper des jeunes
- **Patrouiller**
- **Se placer en réserve**

## Patrouille

Les patrouilleuses n'effectuent aucune action durant votre tour. Cependant, si une éclaireuse adverse entre dans une zone où vos fourmis sont en patrouille, vous aurez peut-être la possibilité de la détecter et la tuer.

**Rotation de Jeton** : Retournez le jeton fourmi vers son côté « Patrouille ».

**Zones partagées** : Vous *ne* pouvez *pas* patrouiller dans une zone contenant des fourmis adverses. Vous ne pouvez qu'attaquer ou fourrager.

## Réserve

Les fourmis dans la chambre de vos réservistes n'effectuent aucune action durant votre tour. Cependant elles défendront votre nid s'il est attaqué. De plus, les réservistes sont inactives et ne consomment pas de nourriture pendant la phase de nid.

**Renforcement** : Les réservistes peuvent être appelées à la rescousse par les patrouilleuses et les éclaireuses.

## FOURRAGE

**Patrouilleuses** : Vous ne pouvez pas fourrager une zone qui contient des patrouilleuses *adverses*. Vous pouvez assigner certaines de vos fourmis au fourrage et d'autres à la patrouille d'une même zone.

**ADN** : Pour chaque différente *couleur* de zone que vos fourmis fourragent, vous gagnez 1 ADN. Par exemple, si vous fourragez dans 3 zones jaunes et 1 zone verte vous gagnez 2 ADN.

**Chemin de fourrage** : Les patrouilleuses ne peuvent pas participer à un chemin de fourrage.

## COMBAT

Suivez les étapes suivantes pour résoudre un combat :

1. Dispersion des défenseuses
2. Calcul des points de combat
3. Résolution des pertes
- 4. Invasion du nid**
- 5. Patrouiller ou Repartir**

### Calcul des points de combat

Une bataille est résolue en comparant le nombre de points de combats dans chaque camp. En général, chaque ouvrière accorde 1 point de combat. Ceci est modifié par les cartes Trait, et les cartes Trait peuvent permettre à l'assaillant et/ou au défenseur de produire des moyennes et des majeures qui accordent plus de points de combat.

**Exemple** : La carte du trait « Soldat » vous permet de produire des majeures avec une valeur de combat de 5. Si vous attaquez avec 4 ouvrières et 1 majeure vous aurez 9 points de combat.

## Résolution des pertes

Totalisez le nombre de points de combat dans chaque camp. Si les deux camps ont un nombre de points égal éliminez toutes les fourmis des 2 camps. Sinon, éliminez toutes les fourmis du camp avec le moins de points. Puis le joueur avec le plus de points doit retirer des fourmis jusqu'à ce que les points retirés soient égaux ou supérieurs aux points de combats retirés par le camp éliminé.

**Exemple :** Vous assignez 2 ouvrières avec le trait « Piqûre mortelle » à l'attaque de 3 ouvrières sans aucune caractéristique spéciale de combat. Vous possédez 4 points de combat (2 pour chaque ouvrière « mortelle ») et le défenseur possède 3 points de combat (1 pour chaque ouvrière « ordinaire »). le défenseur a moins de points de combat et est éliminé. Vous devez éliminer des fourmis pour un total de 3 ou plus de points de combat, donc vous devez retirer vos 2 fourmis. Toutes les fourmis des 2 camps sont éliminées.

## Invasion du nid

Si la zone que vous attaquez contient le jeton de nid du défenseur, et vous possédez encore des assaillantes dans cette zone, vous pouvez envahir le nid. Le combat est résolu de la même façon que précédemment, mais avec les changements suivants.

**Taille de nid :** L'assaillant ignore la taille du nid du défenseur.

**Fourmis défenseuses:** Des fourmis défenseuses peuvent venir des chambres des Réservistes, des Nourrices et des Constructrices. Les membres de la couvée, les reproductrices et la mère reine ne défendent pas. Les fourmis dans la zone des Fourmis qui rentrent du défenseur ne défendent pas non plus.

**Dispersion des défenseuses :** Chaque défenseuse dispersée peut transporter un membre de la couvée à l'abri. Indiquez quel jeune est protégé en plaçant les défenseuses dispersées dans la chambre de couvée au lieu de la zone des Fourmis qui rentrent. Cependant, traitez ces fourmis comme si elles se trouvaient sur la zone des Fourmis qui rentrent.

## Résolution des pertes :

Totalisez les points de combat et résolvez les pertes comme décrit précédemment. Si des assaillantes restent après la résolution des pertes vous pouvez les utiliser pour

1. Emporter la couvée
2. Tuer la reine

## Transport de la couvée

**Unités de nourriture :** Pour chaque assaillante que vous déplacez vers votre zone des Fourmis qui rentrent, retirez 1 membre de la couvée et ajoutez 1 unité de nourriture à votre Nourriture disponible. Cependant, les jeunes mises en sûreté par les défenseuses dispersées ne peuvent pas être emportées comme nourriture.

**Retour des fourmis :** Vous pouvez déplacer toutes ou certaines des assaillantes vers votre zone des Fourmis qui rentrent. Les fourmis qui n'ont rien à transporter peuvent revenir également.

## Meurtre de la reine

Après avoir renvoyé vers votre feuille de nid autant d'assaillantes que vous le souhaitez, vous

pouvez utiliser les assaillantes restantes pour tenter de tuer 1 des reines mères du défenseur. Lancez un nombre de dés égal au nombre d'assaillantes. Si vous obtenez au moins un « 1 » 1 reine mère est tuée. Vous pouvez essayer de tuer plus d'1 reine mère lors d'une attaque d'un nid. Ignorez les points de combat au moment de chasser la reine. Vous ne pouvez pas transporter la reine comme nourriture.

Lancers de dés = jusqu'au nombre d'assaillantes  
Tuer 1 reine si vous obtenez *au moins un* « 1 »

### **Patrouiller ou repartir**

Les assaillantes qui restent dans la zone deviennent des patrouilleuses. Cependant, si la zone contient un nid adverse vous *devez* renvoyer toutes les assaillantes restantes vers votre zone de Fourmis qui rentrent.

## **PHASE DE NID**

### **Nutrition des adultes du nid**

**Réservistes :** *Ne* nourrissez *pas* les fourmis présentes dans la chambre des réservistes. Les réservistes sont inactives et ne nécessitent pas de nourriture.

### **Émergence des nymphes**

Toutes les nymphes doivent émerger de leur cocon et devenir des fourmis adultes. La caste de la fourmi dépend du sexe et de la taille de la nymphe :

<b>Sexe de la nymphe</b>	<b>Taille de la nymphe</b>	<b>Caste de l'adulte</b>
Mâle	sans objet	Mâle
Femelle	Petite	Ouvrière
<b>Femelle</b>	<b>Intermédiaire</b>	<b>Moyenne</b>
Femelle	Grande	<b>Majeure ou</b> Princesse

**Ouvrières :** Retirez toutes les petites nymphes femelles et placez un nombre égal de jetons d'ouvrières dans votre chambre de réserve.

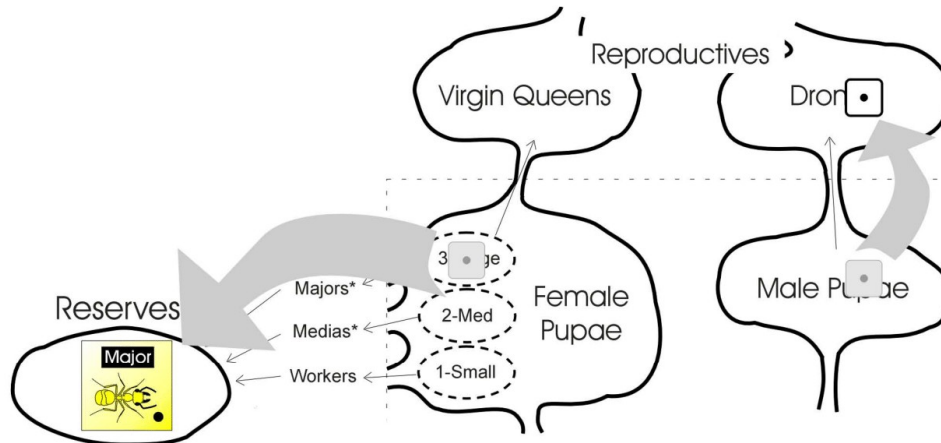
**Moyennes :** Retirez toutes les nymphes moyennes femelles et placez un nombre égal de jetons de moyennes dans votre chambre de réserve.

**Majeures :** Une grande nymphe femelle peut devenir une princesse ou, si vous possédez la carte Trait qui le permet, une majeure. Pour chaque nymphe qui devient une majeure, réduisez le nombre de grandes nymphes femelles de 1 et placez un jeton de majeure dans votre chambre de réserve.

**Reproductrices :** Déplacez les compteurs numérotés restants de la chambre des nymphes femelles vers la chambre des princesses. Déplacez tous les compteurs de la chambre des nymphes mâles vers la chambre des mâles.

**Fin :** Quand vous avez terminé il ne devrait rester aucun compteur dans vos chambres de nymphes.

**Exemple :** Vous possédez 1 nymphe mâle et 1 grande nymphe femelle. Votre nymphe mâle doit devenir un adulte mâle, vous déplacez donc le compteur numéroté de votre chambre de nymphes mâles vers votre chambre de mâles. Puisque vous possédez le trait « Soldates » votre grande nymphe femelle peut devenir soit une princesse soit une majeure. Vous choisissez d'en faire une majeure et retirez le compteur numéroté de votre chambre des nymphes femelles et posez un jeton de majeure dans votre chambre de réserve.



### Nutrition des larves

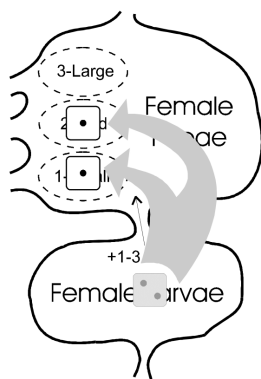
Vous devez nourrir chaque larve mâle avec 1 unité de nourriture. Vous devez nourrir chaque larve femelle avec 1, 2, ou 3 unités de nourriture.

Taille : La taille de la nymphe que va devenir une larve femelle dépend de la quantité de nourriture que vous lui donnez. **Si vous lui donnez 2 unités de nourriture, elle devient une nymphe moyenne.** Si vous lui donnez 3 unités de nourriture, elle devient une grande larve. Sinon, elle devient une petite larve.

**Déplacement des compteurs :** Après avoir nourri vos larves, déplacez tous les compteurs des chambres de larves femelles vers les chambres de nymphes femelles et les chambres de larves mâles vers les chambres de nymphes mâles. Placez les compteurs représentant des larves femelles qui ont reçu 1 unité de nourriture dans le cercle nommé « Petites », dans le cercle nommé « Moyennes » celles qui en ont reçu 2 et dans le cercle « Grandes » celles qui en ont reçu 3.

**Fin :** Quand vous terminez cette étape il ne devrait plus rester de compteur dans aucune de vos chambres de larves.

**Trait Moyennes :** Vous ne pouvez produire une moyenne *que* si vous possédez une carte Trait qui permet de produire des moyennes.



**Exemple :** Vous possédez 2 larves femelles et aucune larve mâle. Vous choisissez de nourrir 1 larve avec 1 unité de nourriture et l'autre avec 2 unités de nourriture. Vous réduisez la quantité de nourriture disponible de 3 unités et retirez le compteur « 2 » de votre chambre de larves femelles, les remplaçant par un compteur « 1 » dans le cercle « Petites » et un « 1 » dans le cercle « Moyennes » de votre chambre de nymphes femelles.

## RÈGLES OPTIONNELLES

Vous pouvez utiliser toutes ou seulement certaines de ces règles pour modifier Hidden Empires pour qu'il corresponde à votre propre goût. Vous pouvez même utiliser vos propres règles !

### Ordre du tour aléatoire

**Premier joueur** : Au début de chaque tour de jeu, mettez un jeton de fourmi de chaque joueur dans un sac opaque, et tirez 1 jeton pour déterminer qui joue en premier.

**Joueur suivant** : À la fin du tour de chaque joueur, tirez un autre jeton pour savoir qui joue ensuite. Quand il ne reste plus de jeton c'est le moment de passer à la phase de nid.

### Redémarrage

Si toutes vos reines mères sont mortes vous pouvez abandonner votre colonie et en commencer une nouvelle quelque part d'autre. Retirez votre jeton de nid de la carte et placez le dans une zone différente pour qu'il se trouve exactement à une distance de 3 cases d'au moins 1 autre joueur et qu'il ne soit adjacent à aucun nid d'un autre joueur. Initialisez votre feuille de nid comme lors de la mise en place de début de partie. Défaussez toutes vos cartes y compris vos cartes de Trait face visible mais conservez votre score et votre ADN.

### Mort à la reine

Ignorez les conditions normales de victoires. Le premier joueur à tuer la reine d'un adversaire est déclaré vainqueur.

### Moins d'événements

Ignorez l'étape de pioche de carte. Quand vous installez le jeu, créez un paquet qui ne contient que des cartes d'événement. Au début de chaque *tour de jeu*, piochez une seule carte d'événement et résolvez son action.

### Échelle de temps réaliste

Ignorez l'étape de pioche de carte. Chaque joueur commence la partie avec 3 cartes de Trait.

**Mise en place** : Créez un paquet ne contenant que des cartes de Trait. Distribuez 4 cartes face cachée à chaque joueur. Il en garde 1 et passe les 3 restantes au joueur à sa gauche. Puis gardez une 2ème carte et passez les 2 restantes à gauche. Enfin, gardez une 3ème carte et défaussez la 4ème.

**Restriction de type** : Vous ne pouvez pas garder 2 cartes de même type de trait. Par conséquent il est possible de commencer la partie avec moins de 3 cartes Trait.

*L'échelle de temps de la croissance d'une colonie se mesure en mois ou années, tandis que le cours de l'évolution prend des millénaires. Dans le monde réel, les colonies de fourmis doivent faire avec les gènes avec lesquelles elles débutent.*



## RÉSUMÉ

### Mise en place

1. Choisissez vos couleurs
2. Placez vos jetons de nid
3. Posez les jetons de découverte
4. Initialisez vos feuilles de nid
5. Préparez les cartes (version avancée)

### Tour de joueur

1. Piochez une carte (version avancée)
2. Déplacez vos ouvrières
3. Éclairez les zones (version avancée)
4. Effectuez les tâches

### Piocher une carte

- Événement (!) – jouez le immédiatement
- Main – gardez la et jouez la durant votre tour
- Trait – démarrez une enchère de Trait

### Déplacement des fourmis

1. Redéployez
2. Déplacez d'une zone (version avancée : seule 1 éclaireuse peut se déplacer vers une zone avec des patrouilleuses ennemies ou un jeton de découverte face cachée)

### Vérification de la taille du nid

Taille du nid  $\geq$  nourrices + réservistes + reproductrices + membres de la couvée

### Vérification de la taille de la couvée

1 nourrice pour chaque 10 jeunes

### Éclairage des zones

1. Les patrouilleuses cherchent
2. Les patrouilleuses réagissent
3. Retournez le jeton de découverte face visible
4. Renforcez

### Recherche des patrouilleuses

Lancers de dés = Nombre de patrouilleuses

1 : l'éclaireuse est tuée

2, 3 : l'éclaireuse repart

4, 5, 6 : l'éclaireuse reste et les patrouilleuses réagissent

## Tâches

- Attaque : attaquez des fourmis adverses
- Construction : augmentez la taille de votre nid de 2
- Fourrage : produisez de la nourriture et de l'ADN (version avancée)
- Nourrices : 1 nécessaire pour chaque 10 jeunes
- Patrouille : repousse les éclaireuses adverses (version avancée)
- Réserve : vient renforcer les patrouilleuses ou les éclaireuses (version avancée)

## Fourrage

- Produisez 1 unité de nourriture pour chaque fourragère
- Produisez 1 ADN pour chaque couleur fourragée
- Récoltez ou Entretenez
- Les proies ne peuvent être que récoltées
- Les zones avec des fourmis adverses ne peuvent être que récoltées
- La nourriture produite est limitée par le chemin de fourrage

## Récolte

Fourragères : jusqu'à 6

Lancers de dés : nombre de fourragères

Ajoutez un « - » pour chaque « 1 » obtenu

## Entretien des Pucerons

Fourragères : jusqu'à la valeur modifiée

Lancers de dés : nombre de fourragères

Ajoutez un « + » si *au moins* un « 1 »

## Entretien des plantes

Fourragères : jusqu'à la valeur modifiée

## Combat

1. Les défenseuses se dispersent
2. Comptez les points de combat
3. Résolvez les pertes
4. Envahissez le nid (version avancée)
  - a. Les défenseuses se dispersent et peuvent protéger les jeunes
  - b. Emportez la couvée comme nourriture
  - c. Tuez la reine
5. Partez ou Restez / ou Patrouillez (version avancée)

## Dispersion des défenseuses

Lancers de dés = jusqu'au nombre de défenseuses

1, 2, 3 : déplacez 1 défenseuse vers la zone des Fourmis qui rentrent

4, 5, 6 : aucun effet

## Meurtre de la reine

Lancers de dés = jusqu'au nombre d'assaillantes  
Tuez 1 reine si *au moins* un « 1 » obtenu

## Phase de nid

1. Renvoyez les fourmis vers la feuille de nid ou la zone du nid
2. Nourrissez les adultes du nid
3. Les nymphes émergent
4. Nourrissez les larves
5. Les œufs éclosent
6. Pondez de nouveaux œufs (optionnel)
7. Défaussez la nourriture
8. Vol nuptial (optionnel)

## Nutrition des adultes du nid

### Nourrissez les adultes du nid :

- les nourrices
- les constructrices
- les princesses
- les mâles

## Émergence des nymphes

Sexe de la nymphe	Taille de la nymphe	Caste de l'adulte	* version avancée
Mâle	sans objet	Mâle	
Femelle	Petite	Ouvrière	
Femelle	Intermédiaire	Moyenne*	
Femelle	Grande	Majeure* ou Princesse	

## Nutrition des larves

Sexe de la larve	Unités de nourriture	Taille de la nymphe
Mâle	1	sans objet
Femelle	1	Petite
Femelle	2	Moyenne (version avancée)
Femelle	3	Grande

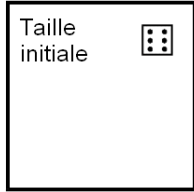
## Remporter la partie

**Vol nuptial** : Vous marquez des points quand vos reproductrices quittent votre nid durant un vol nuptial. Vous marquez 4 points pour chaque paire d'une princesse et un mâle qui partent. De plus, vous marquez 2 points pour chaque princesse et 1 point pour chaque mâle partant tout seul.

**Fin de partie** : À la fin de chaque tour de jeu examinez le score de chaque joueur. Si 1 ou plusieurs joueurs possèdent un score de 16 ou plus la partie s'arrête et le joueur avec le meilleur score remporte la partie. Si plusieurs joueurs possèdent un même score supérieur à 16 c'est une égalité.

**Égalités** : En cas d'égalité entre 2 joueurs possédant 16 points ou plus, le joueur avec le plus d'ADN est déclaré vainqueur.

## Taille du nid



Taille du nid  $\geq$  nourrices + reproductrices + couvée

## Fourmis qui rentrent



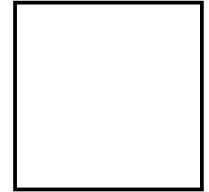
Déplacez vers votre zone de nid au début de la phase de nid.

## Score

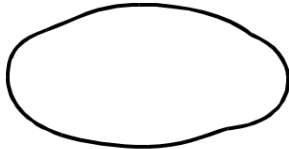


Chaque vol nuptial :  
Couple = 4 points  
Princesse = 2 points  
Mâle = 1 point

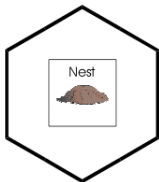
## Nourriture disponible



## Constructrices



Ajoutez 2 à la taille de votre nid pour chaque constructrice. Les constructrices ne comptent pas lors de la vérification de la taille du nid.

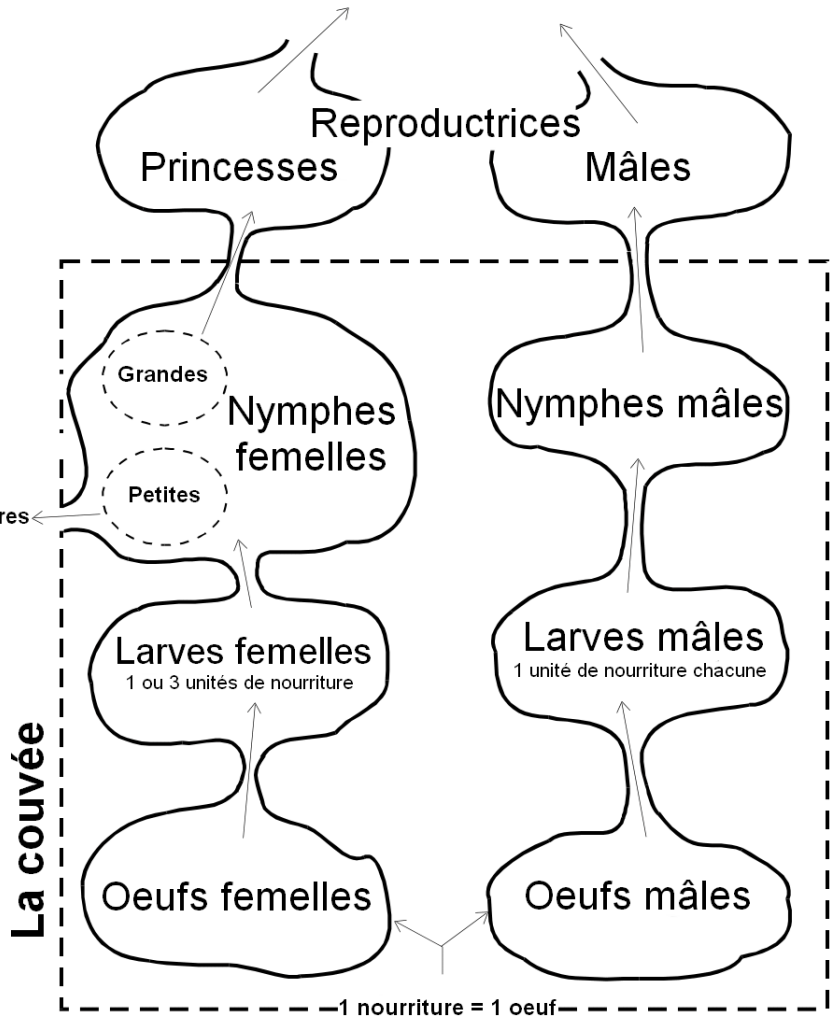


Déplacez les nouvelles ouvrières vers votre zone de nid.

## Nourrices



Vous devez posséder au moins 1 nourrice pour chaque 10 jeunes à l'intérieur de la couvée.



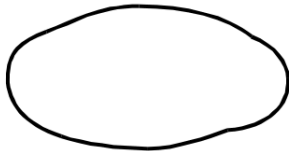
Votre reine peut pondre jusqu'à 6 oeufs par tour.



Reine mère

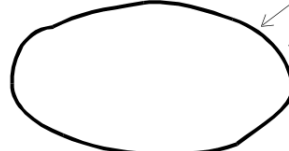
Taille du nid	Fourmis qui rentrent	ADN	Score	Nourriture disponible
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">           Taille initiale  </div>	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px;"></div>
Taille du nid $\geq$ nourrices + réservistes + reproductrices + couvée	Déplacez vers la réserve et/ou la zone de nid au début de la phase de nid.		Chaque vol nuptial : Couple = 4 points Princesse = 2 points Mâle = 1 point	

## Constructrices



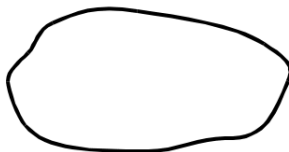
Ajoutez 2 à la taille de votre nid pour chaque constructrice. Les constructrices ne comptent pas lors de la vérification de la taille du nid.

## Réservistes



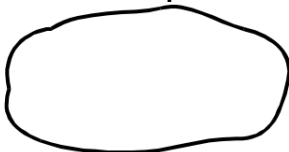
Ne nourrissez pas les réservistes.

## Nourrices

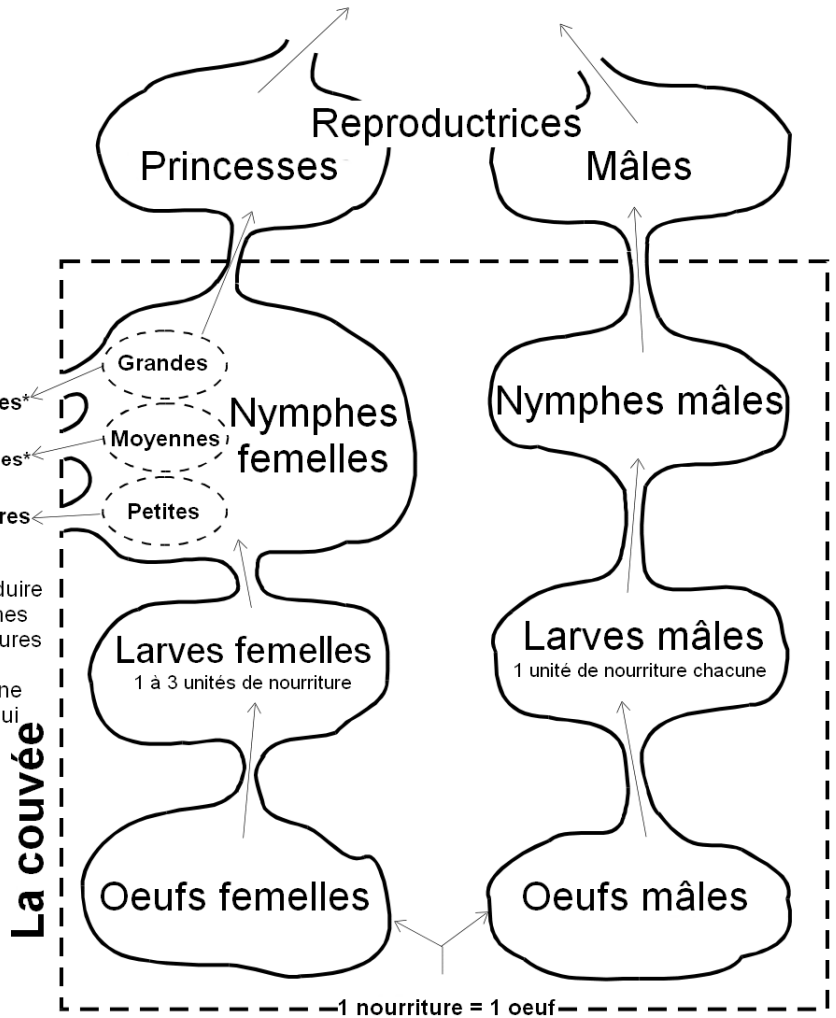


1 nourrice pour chaque 10 jeunes dans la couvée

## Entrepôt

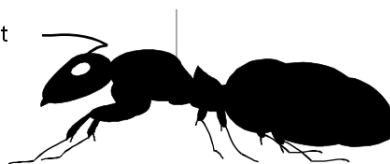


Vous ne pouvez utiliser l'Entrepôt que si vous possédez une carte Trait qui le permet.



\* Vous ne pouvez produire des moyennes et des majeures que si vous possédez une carte Trait qui le permet.

Chaque reine peut pondre jusqu'à 6 oeufs par tour.

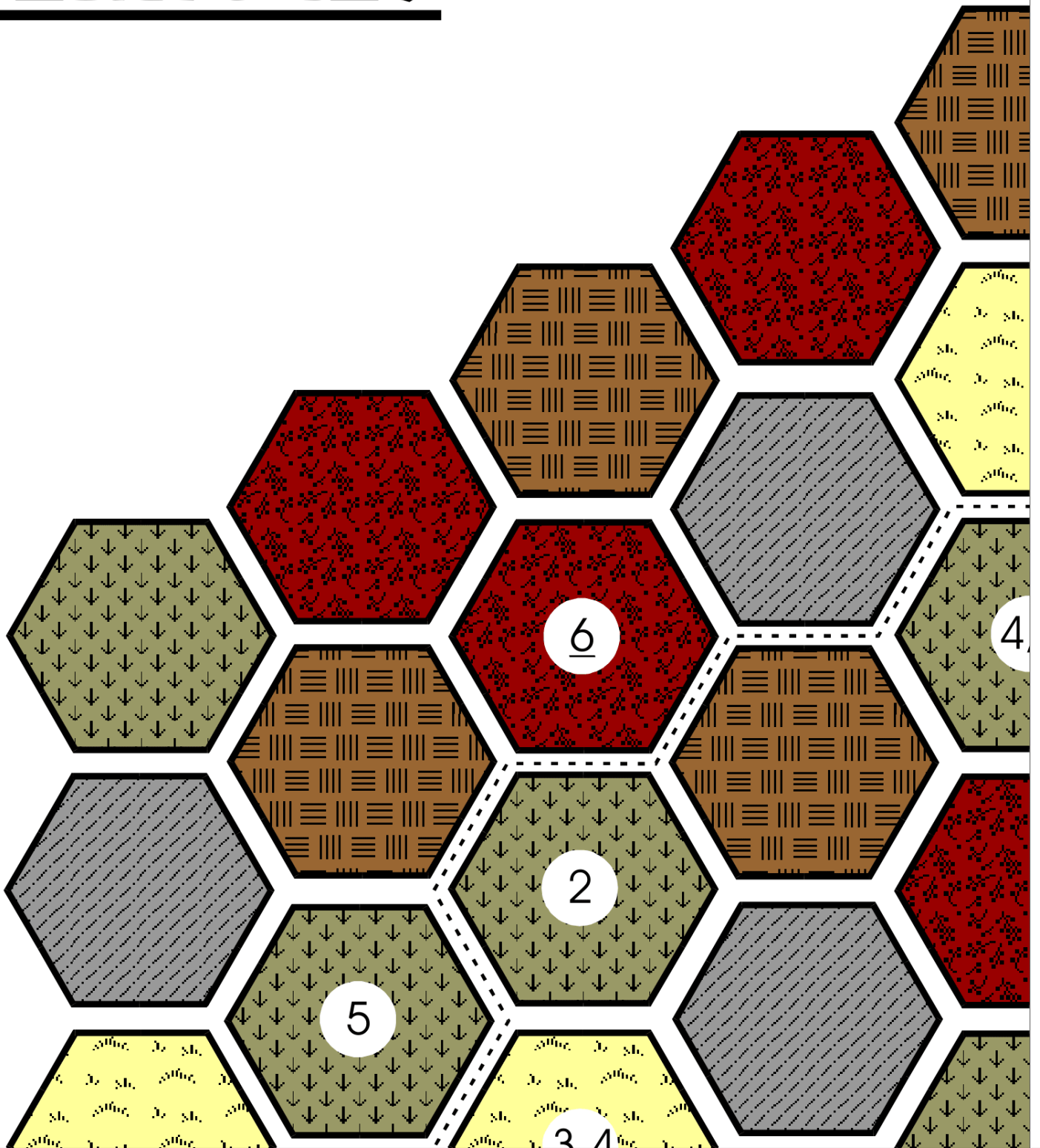


Reine mère

Reines supplémentaires



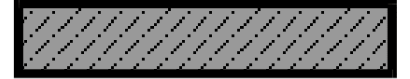
# HIDDEN EMPIRES



Marron



Gris



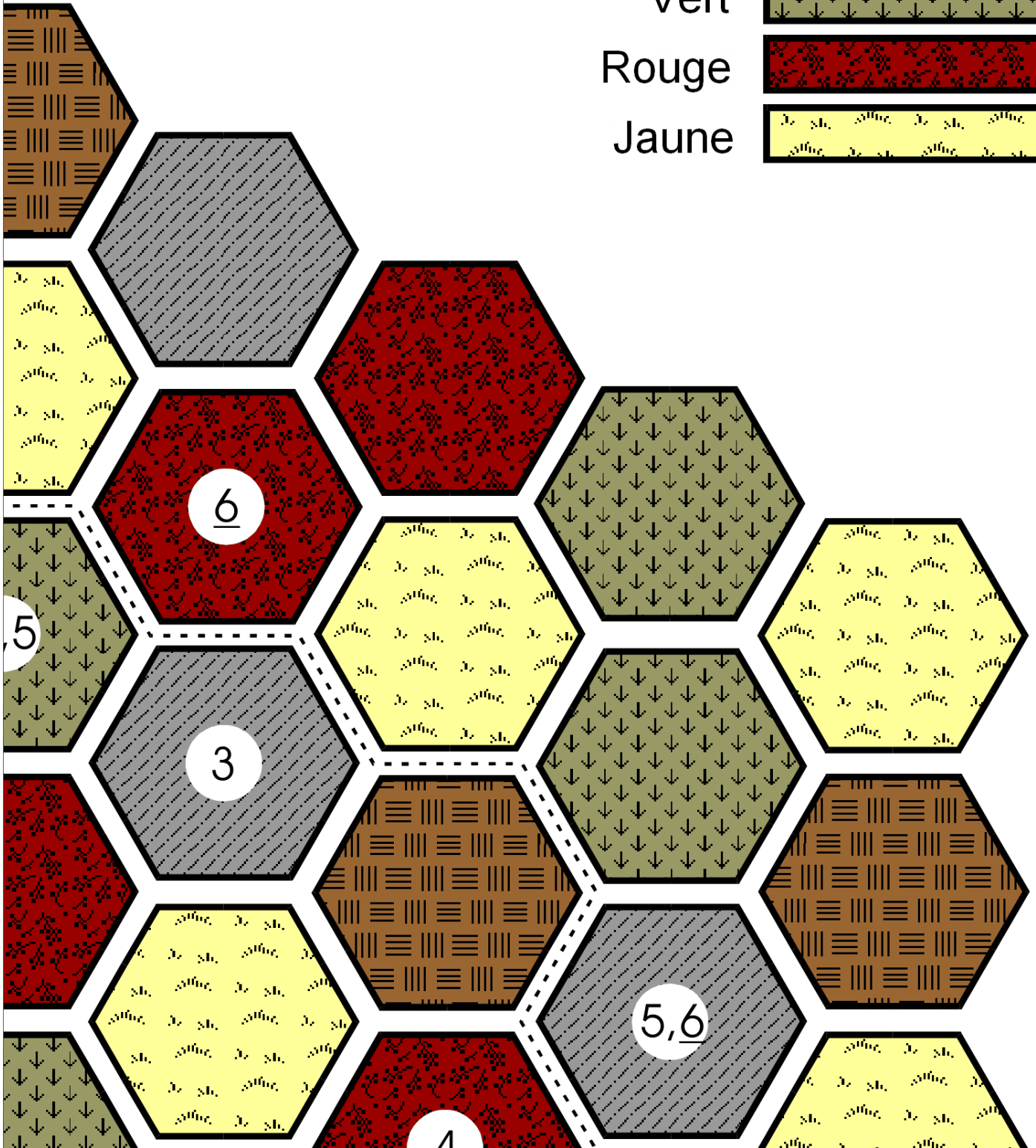
Vert

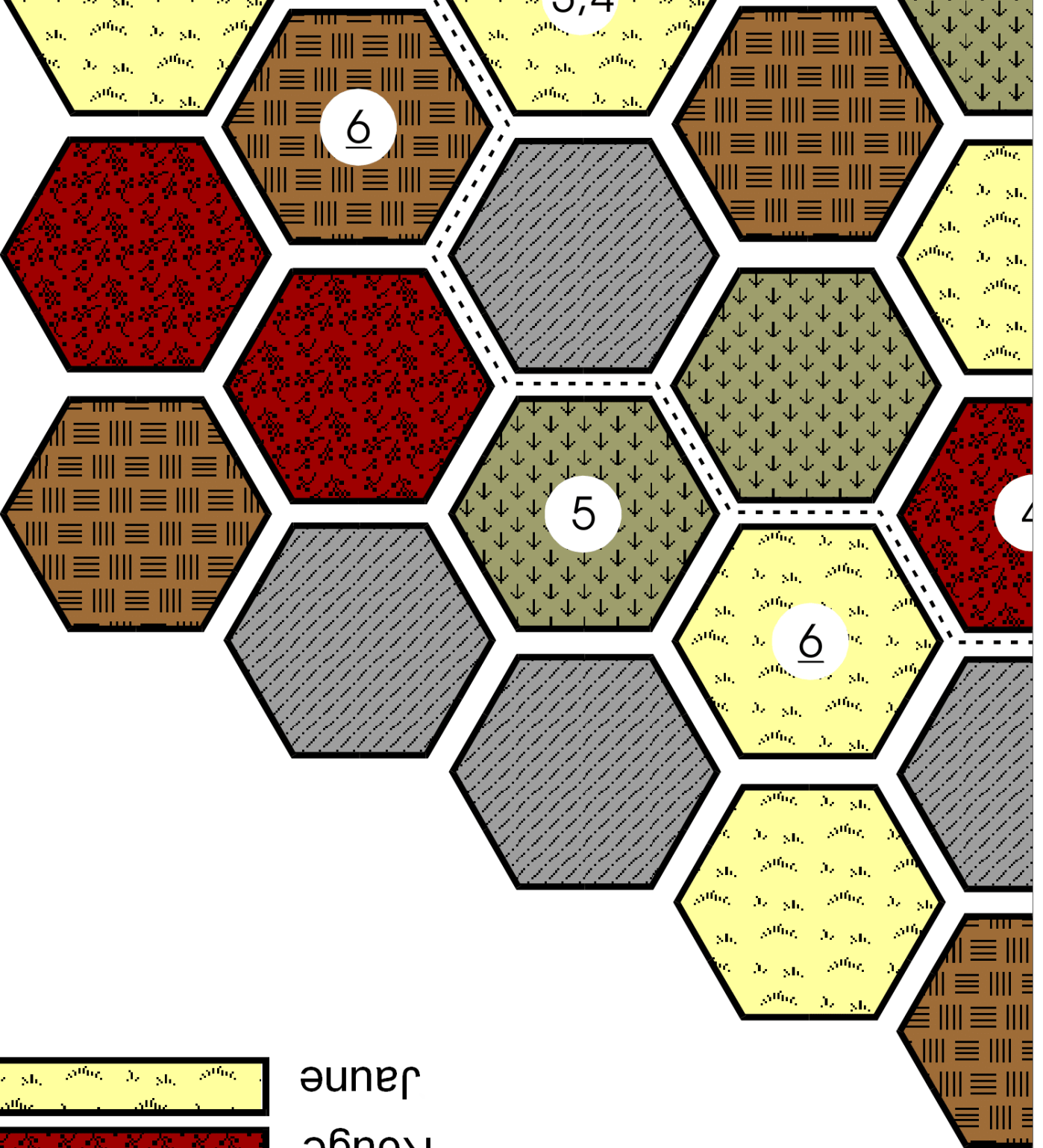


Rouge

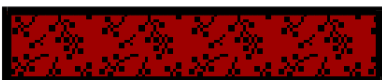


Jaune





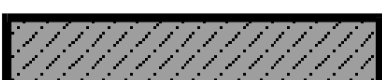
Jaune



Rouge



Vert

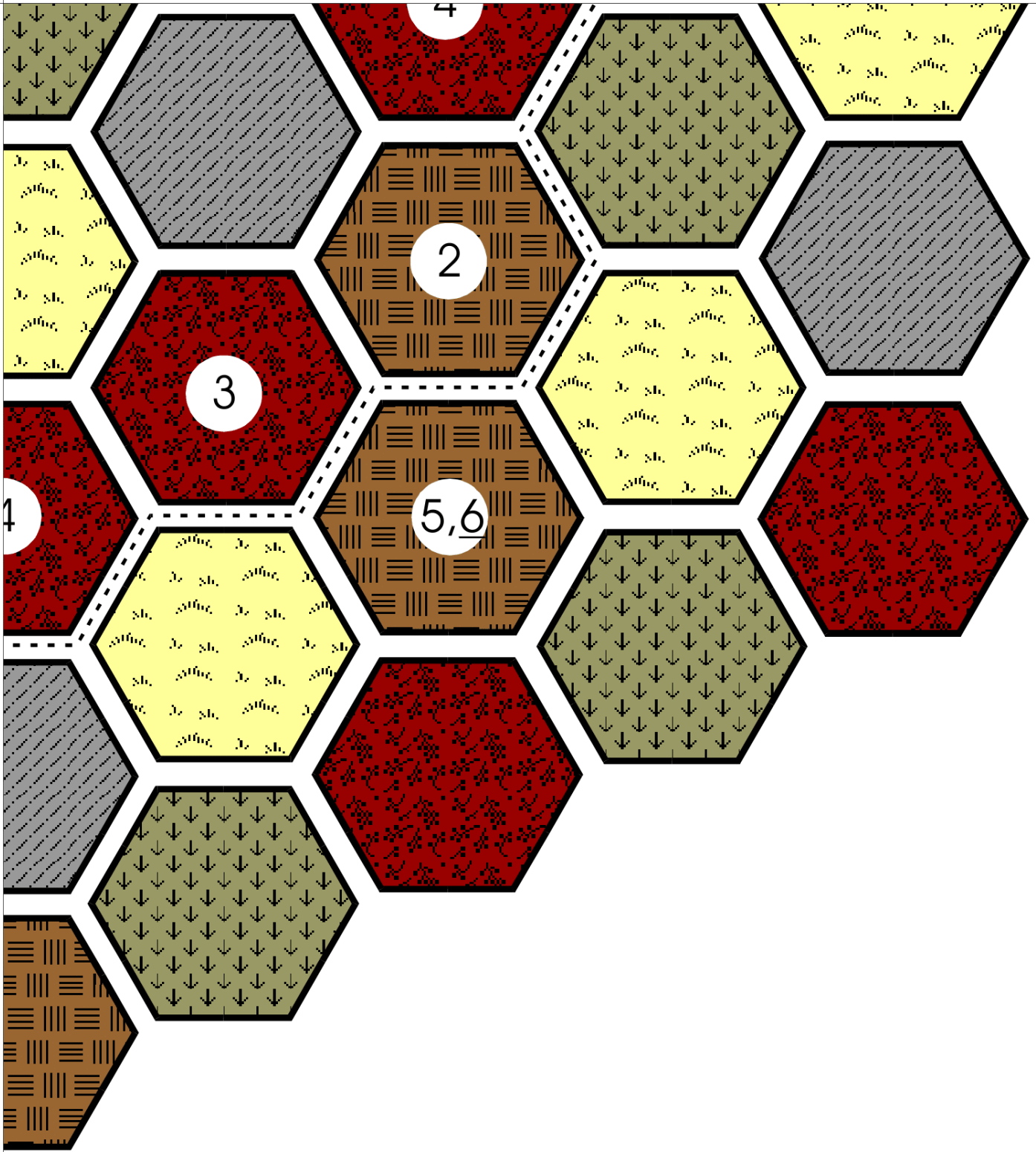


Gris



Marron





# HIDDEN EMPIRES













Recto

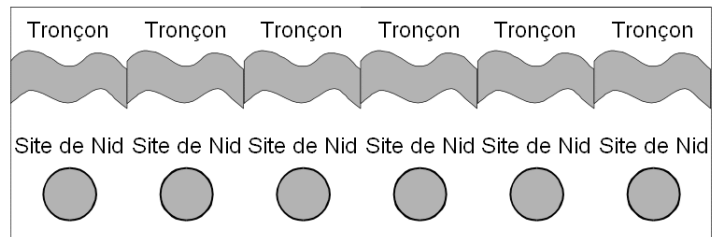
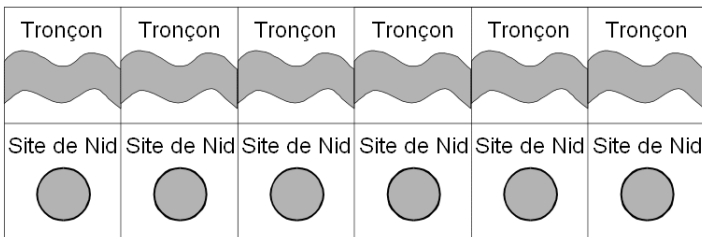
+	+	+	+	+	+
+	+	+	+	+	+
+	+	+	+	+	+
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-

Verso

-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-
+	+	+	+	+	+
+	+	+	+	+	+
+	+	+	+	+	+

●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●
● ●	● ●	● ●	● ●	● ●	● ●
● ●	● ●	● ●	● ●	● ●	● ●
● ●	● ●	● ●	● ●	● ●	● ●
● ●	● ●	● ●	● ●	● ●	● ●

● ●	● ●	● ●	● ●	● ●	● ●
● ●	● ●	● ●	● ●	● ●	● ●
● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●
● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●
● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●
● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●
● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●
● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●



Création de Tronçons et jetons associés au trait Supercolonie



### Trait : Spécialistes des plantes



Vos fourmis ne peuvent fourrager *que des plantes*. Cependant, chacune de vos fourragères produit 2 unités de nourriture. Vous recevez toujours le bonus de nourriture des Chenilles et autres cartes.

**ADN** : Vous recevez 2 ADN pour chaque couleur fourragée.

*Les coupe-feuille d'Amérique du Sud et Centrale dépendent presque exclusivement de la nourriture procurée par les jardins de champignons qu'elles font pousser à l'intérieur de leur nid. Le champignon se développe grâce à un approvisionnement régulier de feuille fraîche par les fourmis.*

### Trait : Spécialistes des pucerons



Vos fourmis ne peuvent fourrager *que des pucerons*. Cependant, chacune de vos fourragères produit 2 unités de nourriture. Vous recevez toujours le bonus de nourriture des Chenilles et autres cartes.

**Entretien des Pucerons** : Lancez un nombre de dés égal au nombre de fourragères, pas à la quantité de nourriture produite.

**ADN** : Vous recevez 2 ADN pour chaque couleur fourragée.

**Restrictions** : Vous ne pouvez pas encherir sur les Spécialistes des Pucerons si vous possédez le trait Moissonneuses ou Meunières et vice versa.

*Les fourmis Hypoclinea cuspidatus de la forêt tropicale de Malaisie dépendent entièrement des troupeaux de pucerons.*

### Trait : Reine prolifique



Pendant la Phase de nid, votre reine mère peut pondre autant d'œufs que vous le souhaitez. Votre reine doit consommer 1 unité de nourriture pour chaque œuf qu'elle pond.

*Le nombre d'ouvrières dans une colonie de fourmis coupe-feuille, toutes filles d'une même reine mère, peut atteindre plusieurs millions.*

### Trait : Constructrices de tronçons



Vous pouvez essayer de créer des tronçons pendant votre étape dédiée aux tâches.

**Procédure** : Posez un jeton Tronçon dans une zone adjacente à votre nid ou à un autre jeton Tronçon. La zone ne doit pas contenir de nid ou site de nid. Retirez les potentiels jetons découverte de la zone. Placez les ouvrières dans la zone de telle façon qu'elle touchent le jeton Tronçon pour les distinguer des fourragères et des patrouilleuses. Lancez un nombre de dés égal au nombre d'ouvrières. Si au moins un résultat est impair, le tronçon est terminé avec succès. Sinon, retirez le jeton Tronçon.

**Chemin de forrage** : Vous pouvez tracer un chemin de forrage depuis votre nid le plus proche ou votre jeton Tronçon le plus proche.

### Trait : Bivouac



La taille de votre nid est toujours égale au nombre d'ouvrières affectées à votre chambre des Constructrices. Si vous ne possédez pas au moins 1 constructrice à la fin de l'étape de déplacement de vos ouvrières, votre ou vos reines et la couvée sont éliminées.

**Migration** : Pendant l'étape de déplacement de vos ouvrières, vous pouvez déplacer votre jeton Nid vers une zone adjacente si cette zone ne contient pas de jeton Nid ou Site de nid. Retirez les potentiels jetons découverte ou tronçon de la zone. Vous ne pouvez pas pondre d'œuf pendant la phase de nid suivante.

*Les fourmis légionnaires et les fourmis laitières Dolichoderus qui gèrent des troupeaux de pucerons ne construisent pas et ne creusent pas de nid. À la place elles créent un abri vivant en utilisant leurs propres corps, ce qui permet à la colonie de migrer fréquemment.*

### Trait : Supercolonie



Pendant les vols nuptiaux, vous pouvez poser un jeton Site de nid dans une zone adjacente à votre nid ou un autre site de nid. La zone ne doit pas contenir de jeton Nid. Retirez les potentiels jetons découverte ou tronçon de la zone.

**Reines** : Votre supercolonie possède 1 reine mère pour chaque jeton Nid ou Site de nid. Si une reine est tuée, retirez 1 jeton Nid ou Site de nid.

**Taille du nid** : Ajoutez 10 à la taille de votre nid quand vous ajoutez un jeton Site de nid. De la même façon, soustrayez 10 quand vous retirez un jeton Site de nid.

### Trait : Esclavagistes



Après avoir attaqué un nid, vous pouvez ajouter à votre propre couvée les petites nymphes femelles que vous emportez. Ces nymphes émergeront comme ouvrières pendant la phase de nid suivante. Traitez ces ouvrières exactement comme les vôtres.

**Fourmis gourdes** : Vous pouvez emporter les fourmis gourdes et toute la nourriture qu'elles contiennent pour l'utiliser comme la vôtre.

*Les fourmis amazones européennes dépendent entièrement des ouvrières d'autres espèces de fourmis kidnappées à l'état de nymphe.*

*Esclavagistes, les fourmis pot-de-miel emportent et adoptent les fourmis gourdes des nids d'autres pot-de-miel.*

### Abri pour les pucerons



Quand une Modification de l'environnement demande de retirer les jetons Pucerons d'une zone qui contient vos fourmis, vous pouvez déplacer les pucerons vers votre Feuille de nid à la place. Défaussez les potentiels jetons + ou – associés. Au début de votre prochaine étape de déplacement des ouvrières, renvoyez sur la carte tous les pucerons qui se trouvent sur votre feuille de nid. Placez chaque jeton Pucerons dans une zone qui contient vos fourmis mais pas votre nid. Défaussez les autres jetons découverte de la zone. Défaussez les pucerons que vous avez choisi de ne pas reposer sur la carte.

*Les Lasius alienus d'Amérique du Nord protègent leur troupeau de pucerons en hivernant les œufs des pucerons dans le nid des fourmis.*

### Trait : Moissonneuses



Vous pouvez stocker de la nourriture dans votre Entrepôt. La quantité de nourriture que vous pouvez stocker est limitée par la Taille de votre nid. Vous devez posséder au moins 1 point disponible de Taille de nid pour chaque 10 unités de nourriture stockées. Si vous dépassez la taille de votre nid vous pouvez éliminer de la nourriture stockée pour baisser le total.

*Les Messor pergandei survivent aux dures conditions du désert de Sonora en stockant de grandes quantités de graines sous terre.*

### Trait : Fourmis gourdes



Vous pouvez produire des moyennes, appelées fourmis gourdes, et les poser dans votre Entrepôt. Chaque fourmi gourde peut stocker jusqu'à 10 unités de nourriture. Vous *ne pouvez pas* déplacer vos fourmis gourdes hors de l'Entrepôt.

Les fourmis gourdes comptent quand vous vérifiez la taille de votre nid mais elles ne participent pas à la défense du nid.

*Les fourmis pot-de-miel au nord ouest de l'Amérique produisent une caste spécialisée dont les membres stockent une quantité considérable de nourriture liquide dans leur abdomen gonflé. Lors des pénuries ces fourmis régurgitent la nourriture pour leurs sœurs et les larves.*

### Trait : piqûre mortelle



Lors des assauts et des défenses, chacune de vos ouvrière accorde 2 points de combat au lieu d'1.

**Autres castes :** Le nombre de points accordés par des moyennes et majeures ne change pas.

*Tandis que la plupart des espèces de fourmis possèdent des dards leur permettant de piquer ou d'asperger leurs ennemis avec des toxines, les ouvrières leptothorax duloticus d'Amérique du Nord possèdent une glande à venin énorme par rapport à la taille de leur corps.*

### Trait : Gaz lacrymogène



Lors d'un *assaut*, vos ouvrières peuvent repousser des fourmis défenseuses avant de comparer les points de combat.

**Procédure :** Lancez un nombre de dés inférieur ou égal au nombre de fourmis assaillantes. Chaque 1, 2, 3 ou 4 obtenu force le défenseur à déplacer 1 fourmi de son choix vers la zone de ses Fourmis qui rentrent. Comparez alors les points de combat normalement.

*Les esclavagistes Formica subintegra d'Amérique du Nord utilisent une « substance chimique de propagande » qui imite les phéromones d'alerte de leurs victimes, ce qui provoque la confusion parmi elles et les repousse.*

### Trait : Explosions-suicides



Lors d'une *défense*, vos ouvrières peuvent exploser pour éliminer des fourmis assaillantes.

**Procédure :** Lancez un nombre de dés inférieur ou égal au nombre de fourmis défenseuses. Pour chaque 1, 2 ou 3 obtenu l'assaillant doit retirer ce nombre de fourmis et vous devez retirer 1 des vôtres. Aucune fourmi n'est retirée pour les 4, 5 et 6 obtenus. Une fois les fourmis retirées, comparez les points de combats normalement. Les explosions-suicides prennent place *après* les effets des Gaz lacrymogène, Recrutement et Répulsif.

*Les ouvrières camponotus saundersi de Malaisie peuvent contracter des muscles spéciaux pour faire éclater leur corps et asperger des sécrétions collantes sur leurs adversaires.*

### Trait : Recrutement



Lors d'un *assaut*, vos ouvrières peuvent temporairement recruter des défenseuses.

**Procédure :** Lancez un nombre de dés inférieur ou égale au nombre de fourmis assaillantes. Chaque 1 ou 2 obtenu force le défenseur à vous louer 1 fourmi de son choix. Comparez alors les points de combat normalement. Vous pouvez choisir de résoudre les pertes parmi vos fourmis, les recrues ou les 2. Après le combat, déplacez les recrues survivantes vers la zone des Fourmis qui rentrent.

*Quand elles lancent un raid pour récupérer des esclaves leptothorax acervorum, les fourmis harpagoxenus sublaevis marquent leurs victimes avec une substance chimique qui les amène à se combattre entre elles.*

### Trait : Marquage du Territoire



Lors d'une *défense*, chacune de vos ouvrières accorde 3 points de combat. Lors d'un assaut, chacune de vos ouvrières accorde 1 point de façon normale.

*Les fourmis tisseuses africaines utilisent leurs excréments pour marquer leur territoire, qui procure un avantage aux tisseuses quand elles se défendent contre les fourmis d'une autre colonie.*

### Trait : Répulsif



**Fourrage :** Pour chaque fourragère que vous déplacez vers une zone qui contient des fourmis adverses, votre adversaire doit déplacer 1 fourmi de son choix vers sa zone de Fourmis qui rentrent.

**Assaut :** Lors d'un *assaut*, vos ouvrières repoussent des fourmis défenseuses avant de comparer les points de combat. Lancez un nombre de dés inférieur ou égal au nombre d'ouvrières que vous possédez. Chaque 1, 2 ou 3 obtenu force le défenseur à déplacer 1 fourmi de son choix vers la zone de Fourmis qui rentrent. Comparez alors les points de combat normalement.

*Les minuscules fourmis Forelius pruinosus du désert d'Arizona utilisent des poisons pour repousser des fourmis pot-de-miel beaucoup plus grandes.*



### Trait : Coloration d'avertissement



**Attrition :** Vos fourmis peuvent ignorer les événements d'Attrition.

**Prédateurs :** Quand une de vos éclairceuses trouve un jeton Prédateur, renvoyez la vers votre zone de Fourmis qui rentrent, saine et sauve.

*Les fourmis Polyhachis dorées d'Afrique arborent des épines mortelles. Leur coloration claire sert d'avertissement pour la plupart des prédateurs potentiels.*

### Trait : Camouflage



Vos fourmis peuvent ignorer les jetons Prédateur : traitez les zones avec des jetons Prédateur comme si elles étaient vides.

*Tandis que la plupart des fourmis restent méticuleusement propres, les Basiceros manni possèdent des poils spéciaux qui récupèrent la poussière autour d'elles. Ceci, associé à leurs habitudes lentes et furtives, rend les B. manni très difficiles à repérer sur le sol des forêts costa ricaines qu'elles habitent.*

### Trait : Maison de plantes



Vous n'avez plus besoin d'affecter des constructrices à l'augmentation de la taille de votre nid. La taille de votre nid est illimitée. Néanmoins, vous ne pouvez jouer aucune carte (Main) Migration.

*Les acacias corne de bœuf du Mexique et d'Amérique Centrale procurent de larges épines creuses que les colonies de Pseudomymex peuvent occuper. Les acacias gardent ainsi les fourmis à portée de main pour repousser les insectes herbivores et tailler les plantes invasives.*

### Trait : Caste de fourragères spécialisées



Vous pouvez produire des moyennes et les affecter à n'importe quelle tâche.

**Récolte :** Lors d'une récolte, chacune de vos moyennes compte comme 3 fourragères (6 si vous possédez le Trait Spécialiste des Pucerons ou des Plantes). Lancez autant de dés que le nombre de fourmis impliquées dans la récolte, pas la quantité de nourriture produite.

**Combat :** Chaque moyenne accorde 2 points de combat.

*Les coupe-feuille d'Amérique du Sud possèdent une caste d'ouvrières de moyenne taille dont les membres utilisent leurs larges mandibules pour récolter les feuilles trop grandes ou trop dures pour leurs sœurs plus petites. Les fourmis légionnaires utilisent les moyennes pour maîtriser et ramener des bouts de proies trop larges pour les plus petites.*

### Trait : Caste de porteuses



Vous pouvez produire des moyennes et les affecter à n'importe quelle tâche.

**Chemin de fourrage :** Quand vous tracez un chemin de fourrage à travers une zone qui contient vos moyennes, comptez chaque moyenne comme 3 ouvrières.

*Les fourmis légionnaires d'Amérique du Sud produisent beaucoup de castes différentes. L'une d'entre elles est constituée d'ouvrières de moyenne taille spécialisées dans le transport des proies capturées depuis la ligne de front d'un raid en nuée vers le nid. Ces moyennes possèdent des longues pattes et transportent la nourriture plus rapidement et de façon plus efficace que leurs sœurs plus petites.*

### Trait : Caste de gardes



Vous pouvez produire des moyennes et les affecter à n'importe quelle tâche.

**Attrition :** Vous pouvez ignorer les événements d'Attrition dans les zones qui contiennent une ou plusieurs de vos moyennes.

**Combat :** Chaque moyenne accorde 3 points de combat.

*Les fourmis tisseuses de Malaisie produisent une caste de soldats dont la mission principale est de défendre le territoire de la colonie.*

### Trait : Caste de soldates



Vous pouvez produire des majeures et les affecter à n'importe quelle tâche.

**Combat :** Chaque majeure accorde 5 points de combat.

*Les fourmis légionnaires d'Amérique du Sud telles que l'Eciton burchellii produisent une caste de grandes ouvrières spécialisées pour le combat. Ces majeures possèdent d'énormes têtes équipées de puissantes mandibules qu'elles utilisent pour tuer leurs proies et hacher les fourmis adverses.*

### Trait : Caste de meunières



Vous pouvez produire des majeures et les placer uniquement dans votre Entrepôt. Au début de chaque phase de nid, chaque majeur peut convertir une unité de nourriture de votre nourriture disponible en 4 unités de nourriture.

Vous devez compter les majeures quand vous vérifiez la taille de votre nid. Vous n'avez pas besoin de nourrir vos majeures pendant l'étape de nutrition des adultes du nid. Chacune de vos majeures accorde 1 point de combat pour la défense de votre nid.

*Les majeures des fourmis de feu d'Amérique du Nord possèdent d'énormes têtes avec des mandibules contondantes qu'elles utilisent pour concasser les graines en de la nourriture ingérable par le reste de la colonie.*

### Trait : Caste de bloqueuses



Vous pouvez produire des majeures et les placer uniquement dans votre Entrepôt.

**Défense du nid** : Lors d'une défense de votre nid, lancez un dé pour chacune de vos bloqueuses. L'assaillant doit déplacer autant de fourmis de son choix vers sa zone de Fourmis qui rentrent.

*Des majeures de l'espèce texane Cephalotes texanus possèdent de grandes têtes aplaties qu'elles utilisent pour bloquer les entrées de leur nid.*

### Trait : Caste de Bus



Vous pouvez produire des majeures et les affecter à n'importe quelle tâche.

**Chemin de Fourrage** : Quand vous tracez un chemin de fourrage à travers une zone qui contient 1 ou plusieurs majeures, il n'y a pas de limite à la quantité de nourriture que vous pouvez déplacer à travers cette zone.

**Combat** : Lors des assauts et des défenses, chacune de vos majeures procure 4 points de combat.

*Chez les fourmis maraudeuses asiatiques Pheidologeton diversus les ouvrières majeures sont 500 fois plus lourdes que les ouvrières mineures. Chaque majeure peut transporter plus d'une douzaine de mineures vers une zone de nourriture.*

### Scarabées charardeurs



Ajoutez un jeton – à 1 zone qui contient des fourmis fourragères et un jeton Proie, Pucerons ou Plantes face visible.

*Les scarabées européens Emphotis marginata rôdent sur les chemins des fourmis fourragères et volent la nourriture de celles qui passent. Une ouvrière avec un jabot plein régurgitera normalement une portion de nourriture pour un partenaire du nid en réponse à un tapotage des antennes sur la tête et la bouche de l'ouvrière. Les scarabées imitent ce comportement pour persuader une ouvrière fourragère de leur donner de la nourriture.*

### Chenilles



Ajoutez immédiatement 6 unités de nourriture à la Nourriture disponible de chaque joueur.

*Les chenilles des papillons Lycaenid attirent les fourmis avec la nourriture sucrée qu'elles sécrètent depuis des organes spéciaux. Ces chenilles produisent de la nourriture pour les fourmis en échange d'une protection contre les guêpes parasites et autres prédateurs.*

### Reine supplémentaire



Adoptez une reine supplémentaire. Chacune de vos reines peut pondre jusqu'à 6 œufs durant chaque phase de nid.

*Les Iridomyrmex purpureus australiennes adoptent parfois une reine proche et récemment accouplée au sein de leur colonie.*

### Migration



Pendant l'étape de déplacement de vos ouvrières, vous pouvez déplacer votre jeton Nid dans une zone adjacente si cette zone ne contient pas de jeton Nid ou Site de Nid. Retirez les potentiels jetons découverte ou Tronçon de la zone.

Vous pouvez prendre 10 membres de la couvée pour chaque ouvrière dans votre chambre des Nourrices ; la couvée en plus est perdue. Votre reine mère ne peut pas pondre d'œuf pendant la Phase de nid suivante. Votre nouveau nid commence avec une taille de 10.

**Bivouac ou Maison de Plantes** : Vous ne pouvez pas jouer cette carte si vous possédez le trait Bivouac ou Maison de Plantes.

### Migration de prédateur



Vous pouvez jouer cette carte pour déplacer 1 jeton Prédateur face visible vers une zone adjacente. La zone dans laquelle vous déplacez le prédateur ne doit pas contenir de jeton Nid ou Site de Nid. Retirez les potentiels jetons découverte ou Tronçon de la zone.

S'il y a des fourmis dans la zone, lancez un nombre de dés égal au nombre sur le jeton Prédateur. Pour chaque 1 obtenu, le propriétaire doit éliminer 1 fourmi de son choix. Les autres fourmis dans la zone doivent être déplacées vers la zone des Fourmis qui rentrent.

### Clôture des entrées du nid



Vous pouvez jouer cette carte pendant le tour d'un autre joueur pour stopper l'invasion de votre nid par ce joueur. Le joueur adverse peut attaquer vos fourmis hors du nid normalement. Votre nid n'est protégé que jusqu'à la fin du tour du joueur adverse.

*Quand les fourmis pot-de-miel du sud-ouest américain détectent qu'une invasion est imminente, elles scellent les entrées de leur nid pour empêcher l'attaque.*

## Oeufs comestibles



Pour chaque ouvrière dans la chambre de vos Nourrices, ajoutez 2 unités de nourriture à votre Nourriture disponible.

*Chez diverses espèces de fourmis, les ouvrières pondent des œufs non viables qui sont consommés par les larves ou la reine.*

## Oeufs mâles



Vous pouvez jouer cette carte pendant l'étape de ponte de nouveaux œufs ou la phase de nid. Pour chaque ouvrière dans votre chambre des Nourrices, ajoutez 1 œuf à votre chambre des œufs mâles.

*Les ouvrières de beaucoup d'espèces pondent des œufs mâles en plus ou en compétition avec les œufs pondus par la reine mère. Les ouvrières pot-de-miel du désert au sud-ouest de l'Amérique pondent tous les œufs mâles pour la colonie ; les reines ne produisent que des femelles.*

## Staphylins



Vous pouvez jouer cette carte contre un adversaire qui possède 2 larves ou plus. Votre adversaire doit éliminer la moitié de ses larves, arrondi à l'inférieur. Si des larves femelles et mâles sont présentes, votre adversaire choisit combien de chaque sexe éliminer.

*Certaines espèces de staphylins utilisent des phéromones pour tromper les fourmis qui les acceptent alors dans leur nid. Une fois dans le nid ces scarabées produisent leurs propres larves qui sont acceptées par les fourmis comme les leurs. Malheureusement pour les fourmis, le régime alimentaire d'une larve de staphylin se compose de larves de fourmis.*

## Fourmis voleuses



Vous pouvez jouer cette carte pendant la Phase de Nid contre un adversaire dont la Nourriture disponible contient 2 unités de nourriture ou plus. Il doit éliminer la moitié de sa nourriture, arrondi à l'inférieur.

*Les minuscules fourmis Solenopsis molesta des États Unis nichent à l'intérieur ou près des colonies de plus grandes fourmis. Elles volent la nourriture et les proies de leurs hôtes dans leur couvée.*

## Reine invitée



Vous pouvez jouer cette carte contre un adversaire qui possède 2 reproductrices ou plus. Pendant son prochain vol nuptial (même s'il n'arrive que dans plusieurs tours), votre adversaire doit éliminer la moitié de ses reproductrices, arrondi à l'inférieur, avant de marquer des points. Votre adversaire choisit combien de chaque sexe éliminer.

*Une petite reine Myrmica hirsuta infiltre le nid de proches parentes M. sabuleti et élève sa propre couvée parmi elles. Cette reine parasite ne produit pas ses propres ouvrières, seulement des reproductrices qui sont nourries et choyées par les ouvrières hôtes.*

## Une reine



Vous pouvez jouer cette carte contre un adversaire qui possède 2 reines mères ou plus et 10 ouvrières ou plus. Il doit éliminer toutes sauf une de ses reines mères.

**Supercolonie :** Vous ne pouvez pas jouer cette carte contre un adversaire qui possède la carte de Trait Supercolonie.

*Les colonies de fourmis fossiles-vivants du sud de l'Australie sont généralement fondées par plusieurs reines. Cependant, quand les premières ouvrières émergent elles éjectent toutes les reines sauf une.*

## Nourriture des larves



Vous pouvez jouer cette carte pendant l'étape de nutrition des adultes ou la phase de nid. Pour chaque larve dans votre nid, ajoutez 2 unités de nourriture à votre Nourriture disponible.

*Les ouvrières rapportent de la nourriture depuis l'extérieur pour nourrir les larves à l'intérieur du nid. Chez certaines espèces, les larves digèrent la nourriture en y ajoutant des acides aminés et autres nutriments et rendent une partie de la nourriture aux ouvrières. Les fourmis pharaons dépendent des sécrétions de ces larves pendant les périodes maigres où aucune autre nourriture n'est disponible.*

## Mutation



**Enchère de Trait :** Vous pouvez lancer une Enchère de Trait. Piochez et défaussez des cartes jusqu'à piocher une carte Trait. Puis commencez l'enchère.

**Doublet de Type de Trait :** Pendant cette enchère vous pouvez enchérir sur un trait que vous possédez déjà. Si vous remportez un deuxième trait d'un même type, vous devez défausser l'ancien trait.

## Hybridation



**Gain d'ADN** : Lancez 1D6 et gagnez autant d'ADN.

**Enchère de Trait** : Après avoir gagné l'ADN, vous pouvez lancer une Enchère de Trait. Piochez et défaussez des cartes jusqu'à piocher une carte Trait et commencez l'enchère.

*Dans le sud-ouest américain on a trouvé des colonies hybrides de fourmis moissonneuses contenant des descendantes de Pogonomyrmex barbatus et de P. rugosus. Les filles de la même origine que la reine mère deviennent des princesses tandis que celles d'origine extérieure deviennent des ouvrières.*

## Goulet d'étranglement de population



**Perte d'ADN** : Lancez 1D6 et perdez autant d'ADN.

**Enchère de Trait** : Après avoir perdu l'ADN, vous pouvez lancer une Enchère de Trait. Piochez et défaussez des cartes jusqu'à piocher une carte Trait et commencez l'enchère.

*Les fourmis argentines de Californie ont une faible diversité génétique car elles descendent d'un petit nombre de transplants.*

## Prédation des Pucerons



Retirez les jetons Pucerons, et les jetons + ou – associés, de toute zone qui ne contient pas de *patrouilleuse*.

*Les pucerons entretenus par les fourmis dépendent des fourmis pour leur protection. Quand il n'y a aucune fourmi dans une zone pour repousser les prédateurs, ces pucerons meurent rapidement.*

## Prédation des Pucerons



Retirez les jetons Pucerons, et les jetons + ou – associés, de toute zone qui ne contient pas de *patrouilleuse*.

*Les pucerons entretenus par les fourmis dépendent des fourmis pour leur protection. Quand il n'y a aucune fourmi dans une zone pour repousser les prédateurs, ces pucerons meurent rapidement.*

## Graines dispersées par les fourmis



Ajoutez un jeton + à chaque jeton Proie face visible.

*La viola nuttallii violette produit des graines avec un appendice nutritif appelé élaïosome. Les fourmis récoltent ces graines pour manger les élaïosomes, aidant ainsi les plantes à disperser leurs graines sur une plus grande zone.*

## Mauvaise saison



Ajoutez un jeton – à chaque jeton Plante face visible.

**Remélangez** : Quand vous avez fini, remélangez le paquet, en vous assurant bien que la **Mauvaise saison** a été remélangée au paquet.

## Insectes mangeurs de plantes



Ajoutez un jeton - à tous les jetons Plantes face visible dans une zone qui ne contient pas de *patrouilleuse*.

*Les acacias corne de bœuf dépendent de leurs pensionnaires fourmis pour les protéger des insectes herbivores et de l'invasion de plantes concurrentes.*

## Insectes mangeurs de plantes



Ajoutez un jeton - à tous les jetons Plantes face visible dans une zone qui ne contient pas de *patrouilleuse*.

*Les acacias corne de bœuf dépendent de leurs pensionnaires fourmis pour les protéger des insectes herbivores et de l'invasion de plantes concurrentes.*



## Modifications de l'environnement

**Retirez les jetons** : De *toutes les zones rouges*, retirez les jetons Pucerons, Prédateur et Proie et les jetons + ou – associés. Laissez les Plantes.

**Mélangez** : Mélangez ensemble et face cachée tous les jetons découverte qui ne sont pas sur la carte.

**Posez les jetons** : Posez 1 jeton face cachée dans chaque zone *rouge* centrale vide.

**Fourmis** : S'il y a des fourmis dans la zone, retournez le jeton face visible. Si vous retournez un jeton Prédateur à côté d'un autre jeton Prédateur, remplacez le en piochant dans les jetons inutilisés jusqu'à trouver un jeton qui n'est pas un jeton de Prédateur. Sinon, laissez les Prédateurs et renvoyez toutes les fourmis de la zone vers la zone des Fourmis qui rentrent, saines et sauvées.

## Modifications de l'environnement

**Retirez les jetons** : De *toutes les zones jaunes*, retirez les jetons Pucerons, Prédateur et Proie et les jetons + ou – associés. Laissez les Plantes.

**Mélangez** : Mélangez ensemble et face cachée tous les jetons découverte qui ne sont pas sur la carte.

**Posez les jetons** : Posez 1 jeton face cachée dans chaque zone *jaune* centrale vide.

**Fourmis** : S'il y a des fourmis dans la zone, retournez le jeton face visible. Si vous retournez un jeton Prédateur à côté d'un autre jeton Prédateur, remplacez le en piochant dans les jetons inutilisés jusqu'à trouver un jeton qui n'est pas un jeton de Prédateur. Sinon, laissez les Prédateurs et renvoyez toutes les fourmis de la zone vers la zone des Fourmis qui rentrent, saines et sauvées.

## Attrition

Pour chaque zone *rouge* de la carte, chaque joueur doit retirer une fourmi.

*La vie est dure, surtout quand vous êtes en bas de la chaîne alimentaire. À part pour les reines mères, choyées et protégées au cœur de la colonie, l'espérance de vie d'une fourmi moyenne se mesure en jours ou semaines.*

## Attrition

Pour chaque zone *jaune* de la carte, chaque joueur doit retirer une fourmi.

*La vie est dure, surtout quand vous êtes en bas de la chaîne alimentaire. À part pour les reines mères, choyées et protégées au cœur de la colonie, l'espérance de vie d'une fourmi moyenne se mesure en jours ou semaines.*

## Modifications de l'environnement

**Retirez les jetons** : De *toutes les zones vertes*, retirez les jetons Pucerons, Prédateur et Proie et les jetons + ou – associés. Laissez les Plantes.

**Mélangez** : Mélangez ensemble et face cachée tous les jetons découverte qui ne sont pas sur la carte.

**Posez les jetons** : Posez 1 jeton face cachée dans chaque zone *verte* centrale vide.

**Fourmis** : S'il y a des fourmis dans la zone, retournez le jeton face visible. Si vous retournez un jeton Prédateur à côté d'un autre jeton Prédateur, remplacez le en piochant dans les jetons inutilisés jusqu'à trouver un jeton qui n'est pas un jeton de Prédateur. Sinon, laissez les Prédateurs et renvoyez toutes les fourmis de la zone vers la zone des Fourmis qui rentrent, saines et sauvées.

## Modifications de l'environnement

**Retirez les jetons** : De *toutes les zones marrons*, retirez les jetons Pucerons, Prédateur et Proie et les jetons + ou – associés. Laissez les Plantes.

**Mélangez** : Mélangez ensemble et face cachée tous les jetons découverte qui ne sont pas sur la carte.

**Posez les jetons** : Posez 1 jeton face cachée dans chaque zone *marron* centrale vide.

**Fourmis** : S'il y a des fourmis dans la zone, retournez le jeton face visible. Si vous retournez un jeton Prédateur à côté d'un autre jeton Prédateur, remplacez le en piochant dans les jetons inutilisés jusqu'à trouver un jeton qui n'est pas un jeton de Prédateur. Sinon, laissez les Prédateurs et renvoyez toutes les fourmis de la zone vers la zone des Fourmis qui rentrent, saines et sauvées.

## Attrition

Pour chaque zone *verte* de la carte, chaque joueur doit retirer une fourmi.

*La vie est dure, surtout quand vous êtes en bas de la chaîne alimentaire. À part pour les reines mères, choyées et protégées au cœur de la colonie, l'espérance de vie d'une fourmi moyenne se mesure en jours ou semaines.*

## Attrition

Pour chaque zone *marron* de la carte, chaque joueur doit retirer une fourmi.

*La vie est dure, surtout quand vous êtes en bas de la chaîne alimentaire. À part pour les reines mères, choyées et protégées au cœur de la colonie, l'espérance de vie d'une fourmi moyenne se mesure en jours ou semaines.*

## Modifications de l'environnement

**Retirez les jetons** : De *toutes les zones rouges*, retirez les jetons Pucerons, Prédateur et Proie et les jetons + ou – associés. Laissez les Plantes.

**Mélangez** : Mélangez ensemble et face cachée tous les jetons découverte qui ne sont pas sur la carte.

**Posez les jetons** : Posez 1 jeton face cachée dans chaque zone *rouge* centrale vide.

**Fourmis** : S'il y a des fourmis dans la zone, retournez le jeton face visible. Si vous retournez un jeton Prédateur à côté d'un autre jeton Prédateur, remplacez le en piochant dans les jetons inutilisés jusqu'à trouver un jeton qui n'est pas un jeton de Prédateur. Sinon, laissez les Prédateurs et renvoyez toutes les fourmis de la zone vers la zone des Fourmis qui rentrent, saines et sauvées.

## Modifications de l'environnement

**Retirez les jetons** : De *toutes les zones jaunes*, retirez les jetons Pucerons, Prédateur et Proie et les jetons + ou – associés. Laissez les Plantes.

**Mélangez** : Mélangez ensemble et face cachée tous les jetons découverte qui ne sont pas sur la carte.

**Posez les jetons** : Posez 1 jeton face cachée dans chaque zone *jaune* centrale vide.

**Fourmis** : S'il y a des fourmis dans la zone, retournez le jeton face visible. Si vous retournez un jeton Prédateur à côté d'un autre jeton Prédateur, remplacez le en piochant dans les jetons inutilisés jusqu'à trouver un jeton qui n'est pas un jeton de Prédateur. Sinon, laissez les Prédateurs et renvoyez toutes les fourmis de la zone vers la zone des Fourmis qui rentrent, saines et sauvées.

## Modifications de l'environnement

**Retirez les jetons** : De *toutes les zones grises*, retirez les jetons Pucerons, Prédateur et Proie et les jetons + ou – associés. Laissez les Plantes.

**Mélangez** : Mélangez ensemble et face cachée tous les jetons découverte qui ne sont pas sur la carte.

**Posez les jetons** : Posez 1 jeton face cachée dans chaque zone *grise* centrale vide.

**Fourmis** : S'il y a des fourmis dans la zone, retournez le jeton face visible. Si vous retournez un jeton Prédateur à côté d'un autre jeton Prédateur, remplacez le en piochant dans les jetons inutilisés jusqu'à trouver un jeton qui n'est pas un jeton de Prédateur. Sinon, laissez les Prédateurs et renvoyez toutes les fourmis de la zone vers la zone des Fourmis qui rentrent, saines et sauvées.

## Bonne saison

**Faites pousser les plantes** : Ajouter un jeton + à chaque jeton Plante face visible.

**Mélangez** : Mélangez ensemble et face cachée tous les jetons découverte qui ne sont pas sur la carte.

**Posez les jetons** : Posez 1 jeton face cachée dans chaque zone *centrale* vide.

**Fourmis** : S'il y a des fourmis dans la zone, retournez le jeton face visible.

**Prédateur** : Si vous retournez un jeton Prédateur, renvoyez toutes les fourmis de la zone vers la zone des Fourmis qui rentrent, saines et sauvées.

## Modifications de l'environnement

**Retirez les jetons** : De *toutes les zones vertes*, retirez les jetons Pucerons, Prédateur et Proie et les jetons + ou – associés. Laissez les Plantes.

**Mélangez** : Mélangez ensemble et face cachée tous les jetons découverte qui ne sont pas sur la carte.

**Posez les jetons** : Posez 1 jeton face cachée dans chaque zone *verte* centrale vide.

**Fourmis** : S'il y a des fourmis dans la zone, retournez le jeton face visible. Si vous retournez un jeton Prédateur à côté d'un autre jeton Prédateur, remplacez le en piochant dans les jetons inutilisés jusqu'à trouver un jeton qui n'est pas un jeton de Prédateur. Sinon, laissez les Prédateurs et renvoyez toutes les fourmis de la zone vers la zone des Fourmis qui rentrent, saines et sauvées.

## Modifications de l'environnement

**Retirez les jetons** : De *toutes les zones marrons*, retirez les jetons Pucerons, Prédateur et Proie et les jetons + ou – associés. Laissez les Plantes.

**Mélangez** : Mélangez ensemble et face cachée tous les jetons découverte qui ne sont pas sur la carte.

**Posez les jetons** : Posez 1 jeton face cachée dans chaque zone *marron* centrale vide.

**Fourmis** : S'il y a des fourmis dans la zone, retournez le jeton face visible. Si vous retournez un jeton Prédateur à côté d'un autre jeton Prédateur, remplacez le en piochant dans les jetons inutilisés jusqu'à trouver un jeton qui n'est pas un jeton de Prédateur. Sinon, laissez les Prédateurs et renvoyez toutes les fourmis de la zone vers la zone des Fourmis qui rentrent, saines et sauvées.

## Modifications de l'environnement

**Retirez les jetons** : De *toutes les zones grises*, retirez les jetons Pucerons, Prédateur et Proie et les jetons + ou – associés. Laissez les Plantes.

**Mélangez** : Mélangez ensemble et face cachée tous les jetons découverte qui ne sont pas sur la carte.

**Posez les jetons** : Posez 1 jeton face cachée dans chaque zone *grise* centrale vide.

**Fourmis** : S'il y a des fourmis dans la zone, retournez le jeton face visible. Si vous retournez un jeton Prédateur à côté d'un autre jeton Prédateur, remplacez le en piochant dans les jetons inutilisés jusqu'à trouver un jeton qui n'est pas un jeton de Prédateur. Sinon, laissez les Prédateurs et renvoyez toutes les fourmis de la zone vers la zone des Fourmis qui rentrent, saines et sauvées.

## Attrition

Pour chaque zone *grise* de la carte, chaque joueur doit retirer une fourmi.

*La vie est dure, surtout quand vous êtes en bas de la chaîne alimentaire. À part pour les reines mères, choyées et protégées au cœur de la colonie, l'espérance de vie d'une fourmi moyenne se mesure en jours ou semaines.*

---

**HIDDEN  
EMPIRES**

---

---

**HIDDEN  
EMPIRES**

---

---

**HIDDEN  
EMPIRES**

---

---

**HIDDEN  
EMPIRES**

---

---

**HIDDEN  
EMPIRES**

---

---

**HIDDEN  
EMPIRES**

---

---

**HIDDEN  
EMPIRES**

---

---

**HIDDEN  
EMPIRES**

---

