













LES RÈGLES DU JEU



BUT DU JEU

Afin de préparer l'hiver au mieux, jouez tour à tour la Cigale ou la Fourmi et accumulez des provisions qui vous mèneront vers la victoire ! Mais prenez garde aux chapardeurs mal intentionnés !

CONTENU

- 48 cartes rondes **Chemin** de 4 types différents (   ).
- 12 autocollants **Fourmi** (recto-verso) à coller sur les 6 pions **Fourmi**  .
- 2 autocollants **Cigale** (recto-verso) à coller sur le pion **Cigale**  .
- 12 autocollants ronds à coller sur les 4 jetons **Choix** noirs (   ) et les 8 jetons **Choix** rouges selon la même répartition.
- 1 plateau représentant le Garde-manger (mode **Automne**).
- 20 cubes de 4 couleurs différentes (mode **Automne**).
- 14 cartes **Provision** (mode **Hiver**).
- 6 cartes **Pouvoir** (variante mode **Hiver**).

MISE EN PLACE

Deux modes de jeu sont proposés : le mode **Automne**, plus simple à appréhender, et le mode **Hiver**. Chaque mode possède une mise en place propre. Veuillez vous reporter aux deux schémas de mise en place présents sur le 2ème de couverture de la boîte de jeu. Le schéma **1** correspond à la mise en place du mode **Automne**. Le schéma **2** correspond à la mise en place du mode **Hiver** (à 4 joueurs).

Pour les deux modes, mélangez les cartes **Chemin** et formez aléatoirement un carré de 4x4 face visible. Les cartes restantes forment la pioche face cachée.

LE MODE AUTOMNE

Afin de l'emporter dans ce mode, il vous faudra posséder plus de points de victoire que vos adversaires à la fin de la partie.

La partie se joue en plusieurs manches durant lesquelles la Fourmi va tenter de collecter de la nourriture en empruntant divers chemins. Charge à la Cigale de deviner ses intentions et de lui chaparder sa récolte. Au cours de chaque manche, un joueur sera la Fourmi tandis qu'un autre jouera la Cigale.

En début de partie, le joueur le plus jeune reçoit les 6 pions *Fourmi* noirs ainsi que les 4 jetons *Choix* noirs. Son voisin de gauche reçoit le pion vert représentant la Cigale. Enfin, chaque joueur reçoit 5 cubes de sa couleur préférée qu'il place devant lui.

Déroulement d'une manche

Une manche se déroule toujours dans l'ordre suivant :

1. choix de la Fourmi
2. choix de la Cigale
3. révélation et collecte
4. fin de la manche

1. Choix de la Fourmi

Le joueur qui joue la Fourmi commence par disposer ses 6 pions *Fourmi* sur les cartes *Chemin* à raison d'**un pion par carte** (voir exemple en bas de page).

Chaque pion posé doit être adjacent horizontalement ou verticalement à au moins un autre pion *Fourmi* de façon à former une chaîne ininterrompue.

Ensuite, ce même joueur choisit **secrètement**, parmi ses 4 jetons *Choix*, quel type de chemin il va emprunter (🟡 🔵 🔴 🟠). Le jeton sélectionné est placé face cachée devant le joueur.

Attention, ce joueur doit obligatoirement choisir un type de cartes *Chemin* sur lequel au moins l'un de ses pions *Fourmi* est placé.

2. Choix de la Cigale

Le joueur *Cigale* doit alors deviner quel type de chemin le joueur *Fourmi* tente d'emprunter afin de lui dérober une ou plusieurs cartes *Chemin*. **Pour cela, il place son pion *Cigale* sur l'une des cartes *Chemin* comportant un pion *Fourmi*** (voir exemple ci-dessous).




3. Révélation et Collecte

Le joueur *Fourmi* dévoile alors son choix en retournant son jeton *Choix*.


2 cas de figure sont possibles :

- Le joueur *Cigale* a deviné le type de chemin que le joueur *Fourmi* avait choisi (voir exemple ci-contre ).

Le joueur *Cigale* collecte alors **toutes les cartes *Chemin*** correspondant au choix du joueur *Fourmi* et sur lesquelles des pions *Fourmi* sont présents.

Dans l'exemple ci-contre, le joueur *Cigale* collecte les 3 cartes  comprenant un pion *Fourmi*.

OU


- Le joueur *Cigale* se trompe sur le type de chemin que le joueur *Fourmi* avait choisi (voir exemple ci-contre ).




Le joueur *Fourmi* collecte alors **toutes les cartes *Chemin*** sur lesquelles il avait placé des pions *Fourmi* et qui correspondent à son choix.

Dans l'exemple ci-contre, le joueur *Cigale* s'est trompé en se plaçant sur la carte . Le joueur *Fourmi* collecte donc les 3 cartes  sur lesquelles il avait placé des pions *Fourmi*.


Dans les deux cas cités ci-dessus, le joueur qui vient de collecter une ou plusieurs cartes *Chemin* place ou avance immédiatement l'un des cubes de sa couleur **sur l'étagère du Garde-manger correspondante** et **d'autant de cartes *Chemin* qu'il a collecté pendant cette manche**.

Chaque étagère du Garde-manger correspond à un type de chemin (   .

Si un cube était déjà sur l'un des emplacements d'une étagère et qu'il doit avancer, il ne peut être déplacé au-delà du quatrième et dernier emplacement .

Dans l'exemple ci-contre, le joueur *Cigale* (ou le joueur *Fourmi*) a collecté 3 cartes . Comme il n'avait pas encore de cube sur cette étagère, il place l'un de ses cubes  sur le troisième emplacement de cette étagère .



Une fois le Garde-manger mis à jour, les cartes *Chemin* collectées pendant la manche sont défaussées et remises dans la boîte, exceptées celles comportant un insecte ().

Ces dernières sont placées face cachée devant le joueur qui vient de les collecter. Il pourra les consulter à tout moment durant la partie afin de savoir quel type d'insectes il possède.

4. Fin de la manche

Si la partie n'est pas terminée, les cartes *Chemin* collectées pendant la manche sont remplacées par de nouvelles cartes de la pioche afin de reformer le carré de 4x4.

De plus, les rôles de la Fourmi et de la Cigale vont être attribués à de nouveaux joueurs selon les conditions suivantes :

- **si le joueur *Fourmi* a collecté une ou plusieurs cartes *Chemin* durant la manche**, il confie son rôle de Fourmi à son voisin de gauche. Ce dernier récupère les pions *Fourmi* ainsi que les jetons *Choix* noirs.
- **si le joueur *Fourmi* n'a pas collecté de cartes *Chemin* durant la manche**, il garde le rôle de Fourmi pour la prochaine manche. Le joueur *Fourmi* reste donc le joueur *Fourmi* tant qu'il n'a pas collecté de cartes *Chemin*.
- **qu'il ait collecté des cartes *Chemin* ou non, le joueur *Cigale* confit son rôle de Cigale à son voisin de gauche**. Ce dernier reçoit le pion *Cigale*.

Bien entendu, le même joueur ne peut pas être à la fois Fourmi et Cigale. Donc, si le rôle de la Cigale devait normalement être attribué à l'actuel joueur *Fourmi* (qui n'a pas collecté de cartes), le rôle de la Cigale est transmis au joueur situé à gauche du joueur *Fourmi* (à 2 joueurs, si le rôle de la Fourmi ne change pas de joueur, le rôle de la Cigale non plus). Une nouvelle manche peut alors commencer.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a amené 2 de ses cubes sur le 4^{ème} emplacement de deux étagères différentes OU dès qu'il n'y a plus assez de cartes *Chemin* dans la pioche pour reformer le carré de 4x4.

Chaque joueur utilise l'un de ses cubes restant afin de comptabiliser son score sur la piste située autour du Garde-manger. En fonction de la position de ses cubes sur les étagères du garde-manger, chaque joueur marque 0, 1, 3, 6 ou 10 points.



Puis, chaque joueur dévoile les cartes *Chemin* comportant des insectes qu'il a collecté pendant la partie. **Chaque type d'insecte rapporte des points en fonction du nombre d'insectes identiques de ce type que le joueur a collectés :**



Le joueur ayant le plus haut score en additionnant **les points récoltés sur les étagères du Garde-manger + les points accordés par les insectes** remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur ayant collecté le plus de cartes *Chemin* comportant des insectes est déclaré vainqueur. Si l'égalité demeure, les gagnants se partagent la victoire.



Exemple de décompte :

$$\begin{array}{r}
 10 \\
 + \\
 0 \\
 + \\
 1 \\
 + \\
 10 \\
 + \\
 \text{1 insecte} = 2 \times \text{insecte} = 3
 \end{array}$$

Score total :
 $10 + 0 + 1 + 10 + 3 = 24 \text{ points}$

Variante pour le mode Automne

Les cartes *Chemin* collectées qui comportent des insectes sont placées **face visible** devant le joueur qui vient de les collecter.

LE MODE HIVER

Afin de l'emporter dans ce mode, il vous faudra être le premier joueur à atteindre **4 points de victoire** en acquérant des cartes *Provision*.

La partie se joue en plusieurs manches comme dans le mode **Automne**.

Avant de commencer la partie, chaque joueur reçoit une carte *Chemin* de la pioche et la place face visible devant lui. Cette carte peut comporter un insecte ou pas.

Le Garde-manger et les cubes ne sont pas utilisés dans ce mode de jeu. Les cartes *Provision* remplacent ces derniers. Trois d'entre elles sont piochées et posées face visible.

A 2 joueurs, remettez dans la boîte les cartes *Provision* indiquant les chiffres 3+ et 4 dans le coin inférieur droit. A 3 joueurs, remettez dans la boîte les cartes *Provision* indiquant le chiffre 4. A 4 joueurs, toutes les cartes *Provision* sont utilisées.

En début de partie, le joueur le plus jeune reçoit les 6 pions *Fourmi* noirs ainsi que les 4 jetons *Choix* noirs. Son voisin de gauche reçoit le pion vert représentant la Cigale. Enfin, à plus de 2 joueurs, le ou les joueurs supplémentaires reçoivent chacun un set de 4 jetons *Choix* rouges. Ces derniers incarneront les Fourmis Rouges !

Déroulement d'une manche

Une manche se déroule toujours dans l'ordre suivant :

1. choix de la Fourmi (et des Fourmis Rouges si vous jouez à plus de 2 joueurs)
2. choix de la Cigale
3. révélation et collecte
4. achat d'une carte *Provision*
5. fin de la manche

1. Choix de la Fourmi & des Fourmis Rouges

A 2 joueurs, cette phase se déroule comme dans le mode **Automne**.

A 3 ou 4 participants, les joueurs n'étant ni la Fourmi, ni la Cigale vont incarner les Fourmis Rouges.

Munis de leur set de jetons *Choix* rouges, ils vont, **en même temps que la Fourmi**, choisir secrètement l'un de leur jeton et tenter de deviner le type de chemin emprunté par la Fourmi.

2. Choix de la Cigale

Cette phase se déroule comme dans le mode **Automne**.

3. Révélation et Collecte

Cette phase se déroule comme dans le mode **Automne** à 3 différences près :

- **A 3 ou 4 participants**, les joueurs *Fourmi Rouges* dévoilent leur choix en même temps que la Fourmi. Si cette dernière n'est pas interceptée par la Cigale et si le choix des Fourmis Rouges correspond à celui de la Fourmi, les joueurs *Fourmis Rouges* gagnent chacun une carte de la pioche des cartes *Chemin* et la pose face visible devant eux.

- Les cartes *Chemin* collectées sont placées face visible devant leur propriétaire (et non défaussées après collecte comme dans le mode **Automne**). Elles forment la réserve du joueur.

- **Les insectes**

Dans ce mode, les cartes *Chemin* comportant des insectes sont utilisées d'une manière différente. Lorsque la Fourmi s'apprête à collecter les cartes *Chemin* qu'elle a gagnées, elle peut solliciter l'aide de ses camarades insectes.



Lorsque le joueur Fourmi, **et uniquement lui**, collecte une carte *Chemin* comportant un insecte, il a le choix entre **prendre cette carte OU prendre n'importe quelle autre carte (du carré 4x4) comportant le même insecte**. La présence d'un pion *Fourmi* sur cette carte n'est pas obligatoire. Les cartes *Chemin* sans insecte sont collectées normalement, comme dans le mode **Automne**.



OU





4. Achat d'une carte *Provision*

Le joueur qui vient de collecter une ou plusieurs cartes *Chemin* (la Fourmi **OU** la Cigale) peut, s'il le souhaite, **acheter 1 et une seule carte *Provision* parmi les 3 disponibles** face visible. Il doit pour cela payer le prix indiqué à gauche de la carte en dépensant ses cartes *Chemin* collectées durant la partie.



Les cartes *Chemin* utilisées lors de l'achat sont placées dans une défausse face visible qui sera mélangée et replacée face cachée afin reconstituer la pioche, si besoin.

3 contre 1

Important ! Lors de la phase d'achat, un joueur peut aussi payer 3 cartes *Chemin* identiques à la place d'une carte *Chemin* d'un autre type et demandée sur la carte *Provision*. Exemple : 3 cartes  contre 1 carte .

La carte *Provision* achetée par le joueur est placée face visible devant lui. **Chaque carte *Provision* rapporte 1 point de victoire () à son propriétaire.**

Chaque carte *Provision* existe en double. **Si un joueur parvient à récupérer les 2 cartes identiques, ces dernières lui rapportent désormais 3 points au lieu de 2 (2x1).**

Le juste prix !

Important ! Si après l'achat d'une carte *Provision*, un joueur ne possède plus de cartes *Chemin*, il en pioche une nouvelle qu'il place devant lui face visible. Une récompense pour une bonne gestion !

5. Fin de la manche

Si la partie n'est pas terminée, les cartes *Chemin* collectées pendant la manche sont remplacées par de nouvelles cartes de la pioche afin de reformer le carré de 4x4.

De même, si une carte *Provision* a été achetée, elle est remplacée par une nouvelle carte de la pioche.

Les rôles de la Fourmi et de la Cigale sont réattribués comme dans le mode **Automne**. Les joueurs n'étant ni Fourmi ni Cigale deviennent Fourmi Rouge. Une nouvelle manche peut alors commencer.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur atteint **4 points de victoire**. Il est alors déclaré vainqueur et pourra passer l'hiver tranquillement, au coin du feu.




Les insectes au pouvoir !





(Variante experte pour le mode Hiver)


Dans cette variante, vous utiliserez les cartes **Pouvoir** liées chacune à un type d'insecte. En début de partie, 4 de ces cartes sont placées face visible et à la portée de tous. Les 2 autres sont rangées dans la boîte.

Désormais, lorsque le joueur *Fourmi* collecte des cartes *Chemin* (et uniquement le joueur *Fourmi*), il peut immédiatement défausser l'une des cartes *Chemin* qu'il vient de collecter comportant un insecte. En retour, le joueur prend et place devant lui la carte *Pouvoir* correspondant à l'insecte défaussé. Une seule carte *Pouvoir* peut être acquise par manche et **le joueur Fourmi peut également la voler à un autre joueur**. Le pouvoir est immédiatement utilisable. Les effets des pouvoirs sont permanents tant que ces derniers sont détenus par les joueurs. Seul le pouvoir du  est à usage unique.




2  = **1**  Lors de votre phase d'achat, vous pouvez payer 2 cartes *Chemin* identiques à la place d'une carte *Chemin* d'un autre type et demandée sur la carte *Provision* (Au lieu de 3 contre 1).




 Le joueur qui acquiert ce pouvoir prend la première carte *Chemin* de la pioche qu'il conserve devant lui **face cachée**. Il pourra l'utiliser pour acheter une carte *Provision*. Dans ce cas là, il en piochera une autre immédiatement qu'il conservera face cachée. S'il se fait voler ce pouvoir, la carte *Chemin* associée est défaussée. Cette carte ne compte pas pour la règle du «Juste Prix» donc si le joueur ne possède plus de carte *Chemin* face visible devant lui il en pioche une nouvelle.





+  Tant que ce pouvoir est détenu, son propriétaire possède 1 point de victoire supplémentaire.



 En tant que Cigale et avant de placer votre pion, vous pouvez consulter l'un des 3 jetons *Choix* que la Fourmi n'a pas choisis.



0  \Rightarrow **+1**  A la fin de votre tour de Fourmi ou de Cigale, si vous ne parvenez pas à collecter au moins 1 carte *Chemin*, vous gagnez la première carte de la pioche des cartes *Chemin* que vous placez devant vous face visible.



Si vous avez collecté 1 ou plusieurs cartes *Chemin* en tant que Fourmi ou Cigale durant une manche, vous pouvez échanger l'une de vos cartes *Provision* contre celle d'un adversaire ou contre l'une des 3 cartes disponibles à l'achat. Cette carte *Pouvoir* est à usage unique et redevient disponible pour tous les joueurs après utilisation.