

MATÉRIEL

- 61 tuiles Fourmilière
- 6 tuiles Fondation
- 45 Soldats
- 1 jeton Armée rouge
- 2 jetons Architecte
- 1 carnet de fiches de score

MICROPOLIS

Bruno Cathala & Charles Chevallier

2 À 6 JOUEURS / 8 ANS ET + / 30 MINUTES

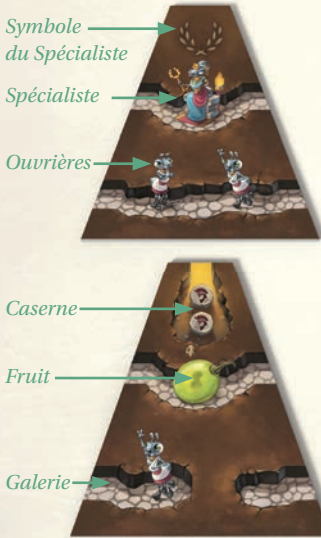
BUT DU JEU

Bâtissez la fourmilière la plus attractive pour marquer le plus grand nombre de points de victoire.

MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur prend une tuile Fondation et y place 5 Soldats qui constituent son armée de départ.
- 2 Constituez une réserve composée des Soldats restants et des jetons Architecte.
- 3 Mélangez les 61 tuiles Fourmilière et faites une pioche face cachée.
- 4 Faites une file au centre de la table avec les 7 premières tuiles Fourmilière de la pioche, face visible.
La 1^{re} tuile Fourmilière est la plus éloignée de la pioche.
- 5 Le plus jeune joueur reçoit le jeton Armée rouge et devient le Leader militaire.

LES TUILES FOURMILIÈRE



Exemple pour une partie à 4 joueurs

DÉROULEMENT DU JEU

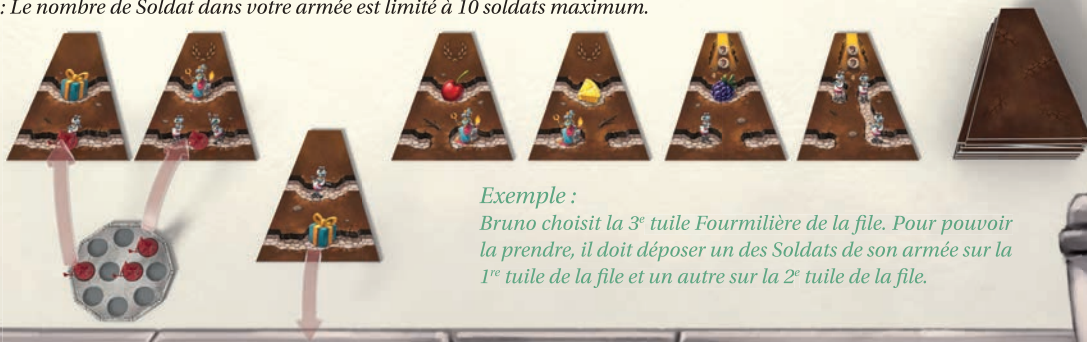
Le jeu est une suite de tours de table, se déroulant en sens horaire.
En commençant par le Leader militaire, chacun doit, lors de son tour :

- 1- Choisir une tuile Fourmilière
- 2- Agrandir sa fourmilière

1- CHOISIR UNE TUILE FOURMILIÈRE

Le joueur choisit une des 7 tuiles Fourmilière disponibles au centre de la table.
La première tuile de la file est « gratuite », mais s'il souhaite prendre une tuile située plus loin dans la file, il doit déposer un des Soldats de son armée sur chacune des tuiles précédentes.
Si des soldats sont présents sur la tuile qu'il vient de choisir, le joueur les ajoute à son armée.

NOTE : Le nombre de Soldat dans votre armée est limité à 10 soldats maximum.

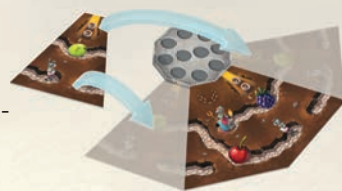


Exemple :
Bruno choisit la 3^e tuile Fourmilière de la file. Pour pouvoir la prendre, il doit déposer un des Soldats de son armée sur la 1^{re} tuile de la file et un autre sur la 2^e tuile de la file.

1

2- AGRANDIR SA FOURMILIÈRE

Au premier tour, la tuile choisie est simplement connectée à la tuile Fondation.
Lors des tours suivants, la tuile choisie doit être connectée immédiatement à droite ou à gauche des tuiles Fourmilière déjà présentes.
Si un spécialiste ou une caserne est présent sur la tuile qui vient d'être placée, le joueur applique son effet (voir page 3).



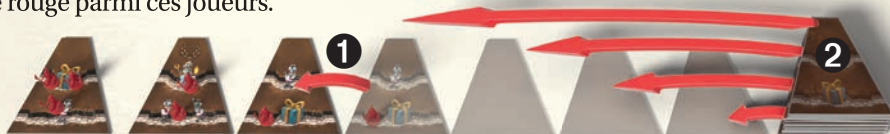
À LA FIN DE CHAQUE TOUR DE TABLE

Lorsque tous les joueurs ont joué leur tour, vérifiez le nombre de tuiles restantes dans la file.

→ S'il reste **plus** de tuiles que le nombre de joueurs, rejouez un nouveau tour de table.

→ S'il reste **moins** de tuiles que le nombre de joueurs, renouvelez la file puis déterminez le nouveau Leader militaire.

- Faites glisser les tuiles restantes vers le début de la file ❶, complétez la file à 7 tuiles avec la pioche ❷.
- Si un joueur possède autant ou plus de Soldats sur sa tuile Fondation (les Soldats dans les casernes ne comptent donc pas) que l'actuel Leader militaire, il prend le jeton Armée rouge et devient le nouveau Leader militaire. En cas d'égalité, l'actuel Leader militaire choisit à qui donner le jeton Armée rouge parmi ces joueurs.



Exemple d'une fin de tour de table à 4 joueurs :

Il ne reste plus que 3 tuiles dans la file, les joueurs renouvellent donc la file puis déterminent le nouveau Leader militaire.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque tout le monde a terminé sa fourmilière.

Munissez-vous d'une fiche de score et calculez les points de victoire de la manière suivante :

- POPULATION** : 1 point de victoire par fourmi (ouvrière et spécialiste) que compte la fourmilière.
- COLONIE** : 5 points de victoire pour le ou les joueurs qui ont la galerie contenant le plus grand nombre de fourmis (ouvrière et spécialiste).
- RÉCOLTE** : 0 à 25 points de victoire selon le nombre de fruits différents dans chaque galerie :

Fruits	1	2	3	4	5	6
Points	2	5	10	15	20	25

- GALERIE ROYALE** : Chaque galerie ne contenant qu'une seule reine, vous donne autant de points de victoire que le nombre de tuiles Fourmilière sur lesquelles s'étend la galerie.
- ARMÉE ROUGE** : 5 points de victoire pour le ou les joueurs en possession de la plus grande armée.
RAPPEL : les Soldats dans les casernes ne sont pas pris en compte dans le calcul de l'armée.
- GARNISON** : 2-4-7-10 points de victoire selon la taille des casernes avec des Soldats.

Le plus fort total l'emporte. En cas d'égalité, c'est le joueur avec la plus grande armée. En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.



Exemple :

- 1) Charles possède 22 fourmis ouvrières et 2 fourmis spécialistes, il marque donc 24 points de victoire.
- 2) Avec 8 fourmis dans l'une de ses galeries, Charles est le joueur possédant la galerie la plus peuplée et marque donc 5 points de victoire.
- 3) Charles a une galerie avec 1 fruit et une autre avec 2 fruits différents, il totalise donc $2 + 5 = 7$ points de victoire.
- 4) La galerie où se trouve la reine de Charles s'étend sur 5 tuiles Fourmilière, il marque 5 points de victoire.
- 5) Avec un seul Soldat dans son armée, Charles n'a pas la plus grande armée et marque 0 point de victoire.
- 6) Charles possède 4 casernes avec des Soldats, il gagne $2 + 4 + 4 + 2 = 12$ points de victoire.

MICROPOLIS		
	MAX: +5	24
	2-3-10-15-20-25	5
	MAX: +5	7
		5
		0
		12
TOTAL		53

SPÉCIALISTES, CASERNES ET FRUITS

REINE



En fin de partie, chaque reine vous donne un bonus de points de victoire égal au nombre de tuiles sur lesquelles s'étend sa galerie.

MAIS ATTENTION : ce bonus est annulé s'il y a plusieurs reines dans la même galerie !

NURSE



La nurse s'occupe des précieux œufs permettant de faire éclore des Soldats.

Lorsque vous ajoutez une nurse à votre fourmilière, ajoutez à votre armée autant de Soldats que le nombre d'œufs portés par la nurse.

ARCHITECTE



Prenez un jeton Architecte de la réserve. Lors d'un de vos prochains tours, lorsque vous choisissez une nouvelle tuile, défaissez votre jeton Architecte et prenez la tuile Fourmilière de votre choix dans la file, sans dépenser de Soldat !

SERGENT RECRUTEUR



Le joueur en possession du jeton Armée rouge supprime un Soldat de son armée (les Soldats dans les casernes sont protégées). Puis le joueur ayant posé le sergent recruteur rajoute un Soldat à sa propre armée.

SENTINELLE



Vous pouvez choisir de réarranger vos casernes et votre armée comme vous le souhaitez. La seule règle à respecter est qu'à la fin de vos mouvements de Soldats, chacune de vos casernes se retrouve, soit totalement **vide**, soit totalement **pleine**.

CASERNE



Le joueur doit immédiatement choisir s'il place des Soldats de son armée sur les emplacements disponibles dans la caserne. Il doit être en mesure de remplir la totalité de la caserne.

Les Soldats casernés ne font plus partie de l'armée et sont donc protégés des sergents recruteurs.

FRUITS



x6



x5



x4



x3



x2



x1



x4

Certaines galeries renferment également des morceaux de fruits tant convoités.

Il y a six sortes de fruits différents : cerise, citron, raisin, mure, figue et grenade. Le cadeau est un fruit joker. Chaque galerie vous rapportera un bonus de 2-5-10-15-20 ou 25 points de victoire selon qu'elle renferme 1-2-3-4-5 ou 6 fruits différents.

Dans une même galerie, chaque cadeau peut remplacer un fruit différent !

VARIANTE POUR 2-3 JOUEURS EXPERTS

Après quelques parties de découverte, voir même dès les premières parties, pour les joueurs plus avertis, nous vous conseillons la variante suivante pour vos parties à 2 ou 3 joueurs où chaque joueur va construire deux fourmilières distinctes.

MISE EN PLACE

La mise en place est identique au jeu de base, avec les exceptions suivantes :

- 1) Chaque joueur prend deux tuiles Fondation.
- 2) Chaque joueur place 5 Soldats sur chacune de ses tuiles Fondation.
- 3) Le 1^{er} joueur (déterminé selon vos convenances) place le jeton Armée rouge en face d'une de ses deux fourmilières et devient le Leader militaire.

DÉROULEMENT DU JEU

Le déroulement du jeu est identique au jeu de base avec les exceptions suivantes :

TOUR DE TABLE

Dans la version experte des règles du jeu, les joueurs procèdent à deux tours de table consécutifs puis renouvellent automatiquement la file de tuile Fourmilière avec la pioche.

CHOISIR UNE TUILE FOURMILIÈRE

Lorsqu'un joueur ne prend pas la 1^{re} tuile Fourmilière de la file, il doit **obligatoirement** utiliser les Soldats en provenance de la fourmilière sur laquelle il va placer la tuile sélectionnée !

AGRANDIR SA FOURMILIÈRE

Les joueurs ne sont pas obligés de construire chacune de leur fourmilière au même rythme. Il est tout à fait possible de placer plusieurs tuiles Fourmilière de suite dans la même fourmilière. Par contre, cela signifie alors qu'une fois que l'une des deux fourmilières est terminée, on ne peut jouer que sur la restante.

NOTE : Lorsqu'un joueur joue un sergent recruteur, ce sergent affecte la fourmilière qui possède le jeton Armée rouge, même si elle lui appartient aussi.

RENOUVELER LA FILE ET DÉTERMINER LE LEADER MILITAIRE

Lorsque tous les joueurs ont joué deux tours, procédez aux étapes suivantes :

- Les tuiles Fourmilière restantes sont décalées vers le début de la file, la file est complétée à 7 tuiles avec les premières tuiles Fourmilière de la pioche.
- Le nouveau Leader militaire est déterminé : le jeton Armée rouge doit être placé devant la fourmilière qui possède autant ou plus de Soldats que l'actuel Leader militaire, et ce même si la nouvelle fourmilière appartient au même joueur.

En cas d'égalité entre l'une ou les fourmilières du Leader militaire **et** l'une ou les fourmilières d'un adversaire, l'actuel Leader militaire doit donner le jeton Armée rouge à cet adversaire.

FIN DE LA PARTIE

Les points de chaque fourmilière sont comptés séparément.

Chaque joueur fait la somme des points de ses deux fourmilières et le plus grand total l'emporte.

En cas d'égalité, c'est le joueur en possession de la plus grande armée.

En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.

Remerciements :

Un grand MERCI à Cédric Lefebvre
et Vincent Dutrait, pour leur amitié
et leurs apports respectifs et essentiels.

