

# ANT ASSAULT

Un jeu pour 2 à 4 joueurs

Prenez le contrôle d'une colonie de fourmis et dominez vos ennemis ! Envoyez vos éclaireuses et vos ouvrières récolter des ressources de valeur. Utilisez-les pour faire naître de nouvelles fourmis, plus fortes et plus évoluées qui vous mèneront vers la victoire.

## Préparation :

Chaque joueur prend une carte « Reine » et la place devant lui avec la face « Queen Ant 10 » visible.

Mélanger la pile « Ressources ». A 3 ou 4 joueurs, la séparer en deux piles. La (les) placer au centre de la table.

Mélanger les cartes « Fourmis ». Chacun en prend 7 dans sa main. Le reste forme une pile.

Chaque joueur va essayer de se constituer une pile de cartes ressources, qui serviront à faire évoluer sa colonie. Les cartes « Evolution de la colonie » (Colony) sont exposées aux yeux de tous. A deux joueurs, on n'utilise qu'une colonie de chaque sorte.

Un des joueurs prend la carte « Prime Ant » (première fourmi).

## Déroulement de la partie :

A chaque tour, les joueurs font les actions suivantes, dans l'ordre, en commençant par le joueur ayant la carte « Prime Ant ».

### 1 : Piocher des fourmis

Au début de chaque tour, les joueurs ayant moins de 7 cartes « fourmi » en main peuvent immédiatement piocher autant de cartes fourmi que nécessaire pour reconstituer leur réserve de 7 fourmis. Sauf si certaines circonstances le forcent à en avoir moins (par exemple une Reine blessée = 2 cartes en moins, soit 5 cartes maxi).

### 2 : Jouer des fourmis de sa colonie.

**Précision :** Aucun joueur n'est obligé de jouer ses fourmis. S'il décide de s'abstenir, cependant, son tour est définitivement terminé. Il ne participe pas à la recherche de ressources ni aux attaques jusqu'au prochain tour.

- Le 1<sup>er</sup> joueur envoie autant de fourmis qu'il le désire pour *chercher des ressources* ou aller *attaquer une Reine*.

**Aller chercher des Ressources :** Le joueur pose, face cachée, devant l'une des piles ressource au choix (ou LA pile lors d'un jeu à 2 joueurs) autant de cartes fourmis qu'il le désire. Attention à la disposition : faire en sorte qu'elles soient bien en face de soi, pour que chacun sache que ce sont nos cartes et pas celles du voisin.



**Attaquer une Reine** : Le joueur pose, face cachée, devant la Reine du joueur de son choix, autant de cartes fourmis qu'il le désire.

Lorsqu'il attaque une Reine, le joueur déclarera son intention d'attaquer la Reine ou la colonie, avant de révéler ses cartes. En attendant, il place ses cartes d'attaque devant la Reine.

Les autres joueurs, à leur tour, font de même.

#### Restrictions :

Une Reine ou sa colonie ne peuvent être attaquées que par un joueur à la fois. Si un des joueurs précédent a décidé d'attaquer la Reine ou la colonie d'un joueur, personne d'autre ne peut plus l'attaquer pour ce tour.

Un joueur ne peut attaquer qu'une seule Reine adverse par tour.

Une fois que chacun a joué ses cartes, on refait un tour de table durant lequel chacun a encore l'occasion d'ajouter des cartes fourmis sur les Ressources ou sur la Reine qu'il a déjà commencé à attaquer (puisqu'il ne peut pas attaquer d'autres Reines).

Les fourmis restant dans la main d'un joueur sont considérées comme restant dans la colonie pour ce tour. Elles serviront donc éventuellement à défendre la Reine d'une attaque.

### 3 : Bataille !

#### 3a: Résolution des attaques contre un joueur :

Si 2 ou plusieurs joueurs ont envoyé des fourmis sur la même pile « Ressources », ou si un joueur a attaqué la Reine d'un autre, la bataille commence.

S'il y a plusieurs batailles durant un tour, le 1<sup>er</sup> joueur décide de l'ordre de résolution de ces batailles.

Tous les joueurs impliqués dans le « pillage » des ressources ou l'attaque d'une Reine retournent les cartes qu'ils ont jouées. On calcule la force totale de chacun. Celui qui obtient le plus grand chiffre gagne la bataille. Pour les Ressources, il y aura un second gagnant, le « Runner-up ». Les autres ont perdu.

#### Les attaques de Reines et de colonies :

Avant de révéler les cartes fourmis, un joueur attaquant une Reine peut choisir entre l'attaque de la Reine ou de la colonie. Selon son choix, il place ses cartes d'attaque devant la Reine de l'adversaire ou devant les cartes Ressources de son adversaire (optionnel mais préférable pour « plus de clarté »). Si l'adversaire n'a aucune carte Ressource, logiquement, l'attaque ne peut concerner que la Reine !

- **S'il vise la Reine**, l'attaquant révèle les cartes fourmis qu'il a jouées. Le défenseur doit alors montrer toutes les cartes qu'il a encore dans sa main.

La force de la Reine (10 ou 8 pts si elle est blessée) est ajoutée à la force de la main du joueur (les pts Ant que le défenseur a dans sa main). Si la Reine gagne ou s'il y a égalité, l'attaque est un échec. Rien



ne se passe. Si la Reine perd, elle est alors blessée (retourner la carte Reine du côté « Injured Queen ». Si la Reine était déjà blessée, elle est tuée.

- **Si l'attaque concerne la colonie**, l'attaque se déroule de la même façon. Mais si l'attaquant remporte la bataille, il aura alors le droit de piocher 2 cartes Ressources de la pile du défenseur. La Reine n'est pas touchée.

### **3b : Résolution de la recherche de « Ressources » si plusieurs joueurs sont devant la même pile de Ressources :**

On découvre les cartes jouées par chacun.

Si celui qui gagne a au moins une fourmi ouvrière (worker Ant) impliquée dans son attaque, il pioche 2 cartes Ressources sur la pile qu'il a attaquée. Le second gagnant pioche 1 carte ressource, toujours s'il a au moins une fourmi ouvrière impliquée. Les perdants n'ont rien !

En cas d'égalités entre des joueurs, ces joueurs ne piochent rien. Par exemple, s'il y a égalité pour la 1<sup>ère</sup> place, les 1ers ne piocheront rien, alors que le 3<sup>ème</sup> piochera 1 carte comme s'il était second.

### **4 Fin du tour :**

A la fin de chaque tour, suivre ces étapes :

#### ***Défausser les fourmis :***

La vie d'une fourmi n'est ni longue ni sécurisée. A la fin du tour, les joueurs défaussent toutes leurs cartes fourmis jouées pour la recherche de Ressources ou les attaques. De plus, chacun décide de conserver les cartes qu'il a dans sa main ou de jeter celles qu'il ne désire pas garder.

#### ***Acheter des évolutions :***

On demande si tous les joueurs ont terminé leurs actions. Si certains désirent jouer des cartes Ploy, par exemple, ils peuvent encore le faire (chacun étant libre de les jouer lorsqu'il le désire). Une fois que toutes les cartes « ploy » (stratagème) ont été jouées et défaussées les joueurs peuvent finalement acheter des évolutions pour leur colonie, chacun à son tour.

Si tout va bien, chacun doit avoir au moins une carte Ressource dans sa main, ou plusieurs de valeurs différentes. Ces points de ressources peuvent être dépensés pour obtenir une carte « Colony » (en en payant le prix, inscrit sur la carte (+2 si quelqu'un possède déjà une carte identique, voir plus bas). Exemple : la Tactical Queen vaut 10 ou 12 pts de ressources), guérir sa Reine (pour un total de 4 ressources) ou arrêter les effets d'une fourmi virulente.

Un joueur ne peut acheter qu'une seule carte Colony par tour et il ne peut posséder qu'une seule Colony de chaque sorte. Si un joueur a déjà acheté une Colony d'une sorte, alors celui qui voudra acheter la même devra payer 2 pts de Ressource de plus pour la 2<sup>ème</sup> carte de ce même type. D'où l'intérêt d'acheter ces Colony en premier !



## Victoire !

### Il y a 2 façons de gagner à Ant Assault :

- Si votre Reine est la seule encore en vie
- Si le total de vos pts de Colony (sans compter les « +2 ») est plus élevé que celui des autres à la fin du jeu (qui survient lorsque la/les pile/s « Ressources » est/sont vide/s. 7

## Les types de Cartes :

**Queen Ant** : Chacun en possède une, représentant sa colonie.

**Ant** : Vos fourmis représentent votre force de travail et d'armée.

**Ressources** : On les trouve dans la pile « Ressource ». Elles servent à acheter de nouvelles Colonies ou des fourmis évoluées.

**Hazard** : On la trouve dans la pile de cartes « Ressource ». Cette carte est immédiatement jouée contre celui qui l'a découverte !

**Ploy** : Les cartes Stratagème sont dans la pile « Ant ». Elles peuvent être jouées contre d'autres joueurs à tout moment.

**Colony Upgrade** : Une variété d'évolutions que vous pouvez utiliser pour améliorer vos fourmis et leur colonie.

## Dans la pile Ant :

2x Fire Ant : 3 pts

4x Virulent Ant : Si vous attaquez une Reine, que vous gagniez ou perdiez, la main de votre adversaire est diminuée de 1 carte... Jusqu'à ce qu'il paie 2 ressources (Effet cumulable. Cela peut durer plusieurs tours).

14x Army Ant : Peuvent être utilisées comme des ouvrières : 2 pts

2x Bullet Ant : 4 pts

6x Scout Ant : Ignorez 1 carte « hazard », et piochez une autre carte Ressource

12x Soldier Ant : 2 pts

18x Worker Ant : 0 pts

2x Flying Ant : Piochez une carte Ressource supplémentaire

2x Honey Pot Ant : Récupérez toutes les cartes ressources jouées pour acheter une carte Colony :0 pts



2x Collapse : L'ennemi qui s'attaque à votre Reine perd. Il perd toutes ses fourmis (même celles encore en main ? Si vous n'avez pas décidé le contraire avant le jeu on va dire que oui puisqu'il n'y a pas de précisions), vous gardez vos cartes en main.

2x Allied Horde : Votre adversaire doit faire face à 12 pts de force !

6x Counter Ploy : Les cartes stratagème utilisées contre vous le sont sur un autre joueur, à la place (là encore, sans précision, on peut décider que celui qui a joué la carte ploy décide contre quel joueur elle s'appliquera alors, à moins que vous décidiez autrement avant de jouer).

6x Raid : Volez 2 ressources au hasard à un autre joueur.

4x False Trail : Reprenez vos fourmis en main. Ne marche pas contre un « défenseur de fourmilière » -hive defenders- (NDT : Pas certaine de ce que cela veut dire ?)

2x Raft : Ignorez les cartes « Flood hazard »

6x Decoy : Les cartes « hazard » sont jouées sur un autre joueur. Ne peut pas être contrée par une carte counterploy !

## Dans la pile Ressource :

Les cartes 28x (+1) ressource

20 x (+2) Ressources

6x (+3) Ressources

2x (+4) Ressources

(Ne veut pas dire que l'on en pioche plus, mais simplement qu'elles valent 1,2 ,3 ou 4 ressources).

6x Hazard Pigeon : Perdez une carte ressource (de votre choix).

4x Hazard Flood : Perdez toutes vos cartes ressource. (Il n'est pas bon d'accumuler les cartes ressource, mieux vaut les dépenser....)

6x Hazard Ant Eater : Perdez toutes vos cartes en main.

## Les évolutions de Colonies :

**(Pouvoirs valables pour tout le jeu à partir du moment où on a la carte « Colony »)**

Fighting Workers : Les Workers ont +1 en force.

Super Workers : Les Workers piochent une ressource de plus.

Super Soldiers : Toutes les fourmis, à part les workers, scouts et Queens ont +1 en force.



Clean Colony : La colonie est immunisée contre les fourmis virulentes pour tout le jeu.

Tactical Queen : Ignorez ou annulez une carte fourmi ou Ploy par tour !

Busy ants : Piochez 1 carte fourmi de plus par tour (Notre main peut alors être de 8, donc).

### **Variantes proposées sur le net :**

- Les joueurs peuvent être plusieurs à attaquer une même Reine. Dans ce cas, ils doivent se battre entre eux d'abord. Par exemple, chacun joue d'abord 1 carte, celui qui a la force la plus élevée remporte le droit de la combattre. Le combat se déroule alors comme d'habitude.
- Vous pouvez décider d'enlever une carte Hazard et/ou Ploy de chaque sorte pour des parties moins « chaotiques ».

Cette règle du jeu a été traduite de façon « libre », c'est-à-dire revue et corrigée par le traducteur (la règle en anglais n'étant pas très précise), après vérifications des règles sur des sites Internet. Chacun est libre d'interpréter les règles différemment.

Traduit par Amy pour « A Nous de Jouer », association de Joueurs sur Marseille et Gémenos.

