MICROLONIES



1-4 JOUEURS

20 MIN / JOUEUR

14+

But du jeu	2	▪ Dispersion des Fourmis	7
Présentation	2	▪ Activation des Salles	8
Matériel	2	Validation des cartes Objectif	12
Définitions importantes	3	Cases Bonus (Environnement)	12
Mise en place	4	Fin de partie	13
Tour de jeu	7	Les Espèces	14

BUT DU JEU

Dans Microlonies, chaque joueur dirige une Colonie de Fourmis appartenant à une espèce différente.
Développez votre Colonie, gérez votre population et explorez l'environnement pour chasser des proies et assurer la subsistance de votre Colonie.
À la fin de la partie, le joueur ayant accumulé le plus de Points de Victoire (**PV**) l'emporte.

PRÉSENTATION

Sous la surface, chaque espèce de Microlonies développe sa propre organisation, inspirée de comportements réels : certaines élèvent, d'autres pillent ou bâtissent, mais toutes transforment leur Fourmilière en un réseau vivant, stratégique et finement optimisé.

Dans l'obscurité des galeries, vos Fourmis circulent entre les Salles pour déclencher des actions clés *(Pondre, Construire, Chasser, Coloniser)*, tandis que la Nurserie et la Réserve soutiennent votre développement.
La Reine dicte le rythme de la Colonie, elle ne reçoit jamais d'ordres.

Ici, au cœur de la Colonie, la Réserve matérialise vos ressources en Nourriture, votre Population de Fourmis ainsi que vos Phéromones, qui permettent à la Fourmilière d'organiser chaque action.

Mais cette activité intérieure n'a de sens que tournée vers l'extérieur.
Depuis le Nid, point d'ancrage de votre Colonie, vos Fourmis émergent dans l'Environnement, progressent sur les tuiles Terrain de case en case et étendent votre influence en explorant, colonisant et chassant les proies nécessaires à la survie de la Colonie.

Bienvenue dans le monde microscopique des Fourmis.
Bienvenue dans Microlonies.

MATÉRIEL



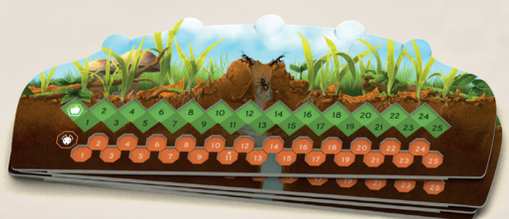
Plateau Rivière



Plateau Objectif



4 plateaux Fourmilière



4 plateaux Réserve



Carnet de Score



13 tuiles Terrain

Cases



Roche



Prairie



Forêt



Eau



1 tuile Terrain central

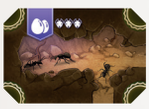


4 tuiles de départ

DÉFINITIONS IMPORTANTES

Afin de faciliter la lecture des règles, voici quelques termes utilisés et leurs définitions.

Fourmi : le terme Fourmi désigne l'ensemble des Fourmis de votre Colonie, incluant les **Ouvrières** et la **Reine**. Lorsqu'un effet cible les Fourmis, il s'applique aux Ouvrières comme à la Reine. Si un effet concerne uniquement la Reine ou les Ouvrières, cela est explicitement indiqué.



Salle : une Salle est une tuile située à l'intérieur de la Colonie, dans la Fourmilière.



Galerie : une Galerie permet aux Fourmis de se déplacer entre les Salles dans la Fourmilière.



Nid : le Nid est la sortie de votre Colonie dans l'Environnement. Il se place sur une tuile de départ.



Case : une case est un hexagone de Terrain de l'Environnement (Prairie, Forêt, Roche, Eau et Zone de Chasse).



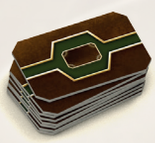
Zone de Chasse (ZdC) : une ZdC est une case particulière située au centre de chaque tuile Terrain. Elle permet d'effectuer l'action Chasser *(voir p.10)* et d'y placer des jetons Phéromone.



Phéromone : la présence d'un jeton Phéromone sur une ZdC indique que ce joueur y a déjà chassé. Une ZdC peut contenir plusieurs Phéromones, mais jamais plus d'une Phéromone par joueur.

Piste : une Piste est une succession continue de Fourmis **d'un même joueur,** occupant des cases **adjacentes** et toujours reliée à son Nid. Une Phéromone sert de pont et assure la continuité d'une Piste. Une Piste peut comporter plusieurs ramifications.

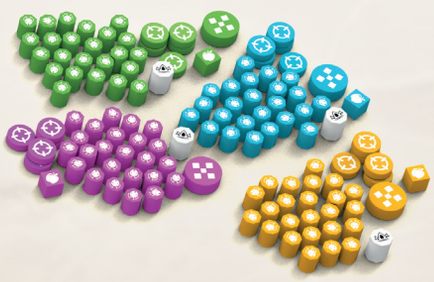




32 tuiles Salles



Jetons Trophée
(3 jaunes, 3 roses, 3 bleus, 3 verts, 3 Termites, 1 Termitière)



4 sets Joueur
(24 Ouvrières, 1 Reine, 5 Phéromones, 1 Nid, 1 marqueur Nourriture)



42 Œufs



31 cartes Proie



3 Termites et 1 Termitière



36 cartes Objectif



Marqueur 1er joueur



16 livrets Espèce



Matériel spécifique aux Espèces

MISE EN PLACE

L'ENVIRONNEMENT



2 joueurs



3 joueurs



4 joueurs



Placez la **tuile Terrain central (n°0)** au centre de la table et placez la Termitière sur sa case  . Puis, en vous aidant des schémas ci-dessus, placez au hasard les autres tuiles Terrain et les tuiles de départ de chaque joueur :

À 2 JOUEURS :	À 3 JOUEURS :	À 4 JOUEURS :
6 tuiles Terrain et les 2 tuiles de départ	**9 tuiles Terrain** et les 3 tuiles de départ	**12 tuiles Terrain** et les 4 tuiles de départ

Enfin, placez les 3 Termites devant chaque accès de la Termitière, sur les cases Prairie, Forêt et Roche.

LES PLATEAUX ANNEXES

Placez le plateau Rivière sur un côté de la table.



- 1 Placez la **carte Proie de la Termitière** à droite de la Rivière.
- 2 Mélangez les **30 cartes Proie**.
  Formez une pioche et placez-la, face cachée, en fin de ligne.
  Piochez et placez une carte, face visible, en dessous de chaque section  .
- 3 Mélangez les **32 tuiles Salle**.
  Formez une pioche et placez-la, face cachée, en fin de ligne.
  Piochez et placez une tuile, face visible, au-dessus de chaque section  .
  ( *Assurez-vous d'avoir retiré les deux Salles propres à la Fourmi «Coupe-Feuilles».)*

Placez le plateau Objectif de l'autre côté de la table.



- 4 Mélangez les **cartes Objectif**.
  Formez une pioche et placez-la face cachée dans son emplacement dédié.
  Piochez et placez 1 carte, face visible, sur chacun des 3 emplacements dédiés.
- 5 Placez les **42 Œufs** dans le **Stock**.

LES JOUEURS



Chaque joueur choisit une couleur de jeton parmi les 4 disponibles.
Récupérez tous les jetons de votre couleur ainsi qu'un jeton Reine (blanc), puis prenez connaissance de l'Environnement qui **entoure votre tuile de départ.**

1 CHOIX D'UNE ESPÈCE

- Distribuez au hasard **3 cartes Espèce à chaque joueur**.
  Chaque joueur **choisit secrètement une Espèce** et remet les autres dans la boîte.
- Dès que tous les joueurs ont sélectionné leur Espèce, ils la révèlent et expliquent à tour de rôle leurs capacités spéciales.

*Conseil : pour votre première partie, nous vous suggérons de choisir parmi 2 Espèces **vertes**, plus accessibles. Retrouvez une présentation rapide des 16 Espèces en p.14.*



2 CHOIX D'UN OBJECTIF

- Distribuez au hasard **2 cartes Objectif à chaque joueur.**
  Chaque joueur **choisit secrètement un Objectif** et défausse l'autre.
  L'objectif conservé est secret et ne doit pas être révélé.
- Les cartes défaussées sont mélangées dans la pioche.

3 INSTALLATION DE VOTRE COLONIE



- Posez votre **jeton Nid** sur l'emplacement de la tuile de départ de votre couleur.
- Placez **3 Ouvrières** sur les 3 cases vides de cette tuile de départ.
- Placez ensuite une **autre Ouvrière** sur une case libre adjacente à une de ces 3 Ouvrières.
  Il n'est pas possible de placer cette Ouvrière sur une case Eau.

Placez devant vous un **plateau Réserve** *(en haut)* et un **plateau Fourmilière** *(en bas)*.



Sur votre plateau **Réserve** :

- placez votre marqueur Nourriture sur l'emplacement « 0 » de votre Réserve de Nourriture,
- placez 15 de vos Ouvrières dans votre Réserve de Population, sur les emplacements numérotés de 11 à 25,
- placez vos 5 jetons Phéromones dans les emplacements ronds en haut du plateau.

Sur votre plateau **Fourmilière** :

- placez dans chaque Salle une de vos Ouvrières,
- puis placez votre Reine sur la Salle affichant .

Nurserie Coloniser Construire Chasser Pondre

4 DÉTERMINATION DU PREMIER JOUEUR



- Choisissez au hasard le premier joueur.
  Il récupère le marqueur 1er joueur.
  Il le conservera pendant toute la partie.

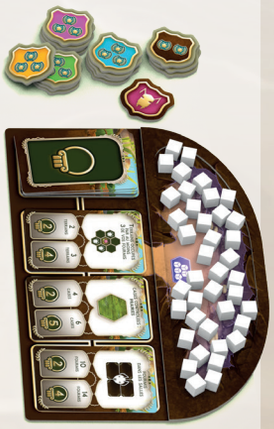
L'intérieur de votre Colonie est en perpétuel mouvement. Dans l'obscurité des galeries, les Fourmis circulent sans relâche, transportant ressources, informations et Phéromones. Les Fourmis se déplacent à travers les différentes Salles de votre Colonie, passant de Salle en Salle par leurs galeries.
La dernière Fourmi déplacée est porteuse d'une Phéromone d'action qui active la Salle où elle s'arrête.
Toute la Colonie répond à l'ordre donné et plus nombreuses sont les Fourmis présentes, plus le signal est puissant.















Mise en place pour 4 joueurs

TOUR DE JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire, en commençant par le détenteur du marqueur 1er joueur. À votre tour, vous devez disperser vos Fourmis pour activer une Salle.

1- DISPERSER VOS FOURMIS DANS LA FOURMILIÈRE

Suivez les étapes ci-dessous, dans l'ordre.

- **SÉLECTION**
  Choisissez une de vos Salles contenant **au moins une Fourmi**.
- **RÉCUPÉRATION**
  Prenez toutes les Fourmis de cette Salle en main.
- **DISPERSION**
  Déposez une Fourmi dans une Salle adjacente reliée par une Galerie.
  En partant de cette nouvelle Salle, **poursuivez** cette dispersion jusqu'à ce que vous n'ayez plus de Fourmi en main *(sur le principe de l'awalé)*.
  Il est interdit de revenir dans la Salle précédente (sauf dans le cas d'une **Impasse**), mais il est possible de revenir dans une Salle déjà traversée en faisant une boucle.
  Vous pouvez déposer vos Fourmis **dans l'ordre de votre choix.**
- **ACTIVATION**
  La Salle où vous déposez votre dernière Fourmi est votre ***Salle activée***.

LA REINE

Préséance Royale

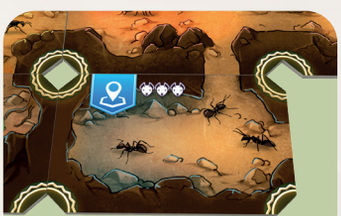


Si la ***Salle activée*** contient votre Reine lorsque vous y déposez votre dernière Fourmi, **l'action de la Salle est perdue**.

La Reine dicte le rythme de la Colonie, elle ne reçoit jamais d'ordres.

CAS SPÉCIAL

Impasse



Une Impasse est une Salle dont **aucune autre Galerie ne mène à une Salle connectée**, à l'exception de celle que vous venez d'emprunter.

Vous devez repartir d'une Impasse vers la Salle d'où vous venez.



Elliot choisit la Salle 1 et prend en main les 4 Fourmis.

Il en dépose une en 2, puis une en 3, puis en 4. Comme c'est une Impasse, il revient en 5 dans la Salle précédente pour son dernier dépôt.

La Salle activée 5 est une Salle d'action Chasser. À la fin de la Dispersion, il y a 3 Ouvrières présentes dans la Salle. Une Ouvrière y était déjà présente, une 2e y a été déposée à l'étape 3 et une 3e lors de l'étape 5.

2- ACTIVATION DES SALLES

Les Fourmis présentes dans la **Salle activée** permettent de réaliser une **unique action** :

Chaque Ouvrière présente fournit .

Une Reine présente fournit .

Additionnez les présentes pour déterminer l'efficacité de l'action.

⚠ Une action a une limite maximale de , même si davantage de Fourmis sont présentes dans la Salle.

ANATOMIE D'UNE SALLE



Le placement des tuiles Salle structure la circulation des Fourmis ainsi que les possibilités d'activation, chaque Salle d'action étant identifiable grâce à son fanion.
Une fois placée, ajoutez **immédiatement** à cette nouvelle Salle autant d'Ouvrières qu'indiqué à droite de son fanion (*Renforts*) depuis votre Réserve.

Les 4 types de Salles d'action.

PONDRE
Préparer l'avenir en plaçant des Œufs dans la Nurserie et en donnant des cartes Objectif supplémentaires à la Colonie. *(voir ci-contre)*

CONSTRUIRE
Agrandir la population de la Colonie tout en optimisant l'architecture de la Fourmilière. *(voir p.9)*

CHASSER
Collecter de la Nourriture afin que chaque Fourmi de la Colonie mange à sa faim. *(voir p.10)*

COLONISER
Étendre le territoire et protéger la Colonie tout en prenant les meilleures positions. *(voir p.11)*

ACTION PONDRE

L'action Pondre permet d'ajouter des Œufs à votre **Nurserie** et de récupérer des cartes Objectif.

Les **de votre action** déterminent le nombre d'Œufs que vous pouvez placer dans votre **Nurserie**.

Pour chaque , placez-y 1 **Œuf**.

Vous pouvez accumuler autant d'Œufs que vous le souhaitez dans la Nurserie.

Vous pouvez utiliser les **Œufs** présents dans votre Nurserie en cours de partie comme vous le souhaitez. *(voir Planification ci-dessous et Éclosion lors de l'action Construire)*

PLANIFICATION

Une fois par action Pondre, vous pouvez **défausser** **1** **Œuf** de votre Nurserie pour, au choix :

- **Piocher 2 cartes Objectif** de la pile face cachée et les ajouter à votre main, puis défausser 1 carte Objectif de votre main sous la pioche.
- **Prendre 1 des 3 cartes Objectif** face visible puis combler l'emplacement vide avec une carte Objectif de la pioche.

Toute Ouvrière présente dans la Nurserie est appelée Nourrice.
Elle protège et élève les Œufs.

Les Salles de Nourriture & la Nurserie

⚠ Ces Salles ne produisent pas d'action.

Les Salles de Nourriture

Elles augmentent votre Réserve de Nourriture.
Il existe deux types de Salles de Nourriture :

Salles générales

Elles augmentent votre Réserve de Nourriture de 2.

Salles spécialisées

Elles produisent 1 Nourriture par badge ( ) présent sur vos cartes Proie et sur les cases Bonus que vous occupez.

La Nurserie

Vous y placez tous vos Œufs.
En fin de partie, chaque lot de 1 Nourrice + 2 Œufs vous octroie 3 PV.

Action
Construire

L'action Construire permet de placer une seule tuile Salle dans votre Fourmilière et d'y ajouter des Ouvrières.

Les **de votre action** déterminent les sections de la Rivière auxquelles vous avez accès.

Choisissez **une section de la Rivière** dont la valeur est inférieure ou égale à votre total de puis récupérez la tuile Salle correspondante.

PLACEMENT

Votre Fourmilière s'étend librement vers le bas et les côtés, mais toujours sous le niveau de votre Réserve.

Les tuiles Salle doivent respecter les conditions suivantes :

- Toute tuile Salle doit être connectée au reste de la Fourmilière par **au moins** une Galerie.
- Les Galeries ne peuvent jamais pointer contre un mur ou la Réserve.
- Une tuile conserve toujours la même orientation *(vers le haut)* et ne peut pas être pivotée.

RENFORTS



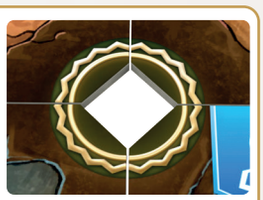
Ajoutez dans cette nouvelle Salle les Renforts indiqués sur la tuile, depuis votre Réserve, **tant que cela est possible**. Ces Ouvrières font désormais partie de votre Colonie.

ÉCLOSION

Une fois par action Construire, vous pouvez **défausser 1** Œuf de votre Nurserie pour ajouter **1 Renfort dans cette Salle** nouvellement construite.

À la fin de votre tour, faites glisser les tuiles Salle vers la gauche et complétez l'emplacement vide de la Rivière avec une nouvelle tuile Salle.

SYMBOLES ARCHITECTURE



Lorsque vous construisez une Salle, gardez à l'esprit le potentiel des symboles Architecture complétés *(entre les tuiles Salle)*.

Plus vous complétez de symboles Architecture, plus vous marquez de PV en fin de partie.

x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8
0	2	4	7	10	14	18	24

Note : anticiper vos prochaines actions est tout aussi important. Placer votre Salle sans vous préoccuper des symboles Architecture pour mieux vous préparer est parfois nécessaire.

Exemple de placement de tuiles Salle



Action
Chasser

L'action Chasser permet de récupérer une seule carte Proie. C'est votre principale source de Nourriture.

CONDITION

Déterminez sur quelle ZdC *(Zone de Chasse)* a lieu l'action. La ZdC ciblée doit être adjacente à une de vos Pistes *(voir p.3)* et ne pas contenir de Phéromone de votre couleur.

Les **de votre action** déterminent les sections de la Rivière auxquelles vous avez accès.

Choisissez **une section de la Rivière** dont la valeur est inférieure ou égale à votre total de puis récupérez la tuile carte Proie correspondante.

Placez une de vos Phéromones sur la ZdC.
Vous ne pouvez plus chasser sur cette case.
Votre Phéromone prolonge maintenant votre Piste d'une case.

Note : Une ZdC ne peut jamais être occupée par une Fourmi. Seules les Phéromones peuvent être placées sur cette case.

À la fin de votre tour, faites glisser les cartes Proie vers la gauche et complétez l'emplacement vide de la Rivière avec une nouvelle carte Proie.

Pertes
Certaines cartes Proie présentent des icônes Perte. Chaque Perte présent sur la carte Proie vous oblige à **défausser une Fourmi de la Salle activée**.
(replacez cette Fourmi dans votre Réserve de Population)
La Reine ne peut jamais être défaussée.

⚠ Si vous ne disposez pas d'assez de Fourmis pour assumer ces pertes, vous ne pouvez pas chasser cette carte Proie.

Nourriture
Ajustez votre marqueur Nourriture d'autant qu'indiqué sur la carte Proie.

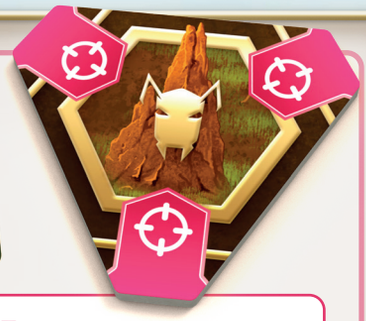
LA NOURRITURE

Chaque Fourmi requiert 1 Nourriture en fin de partie. Vous n'avez pas besoin de nourrir les Fourmis en cours de partie. La progression de Nourriture dans la Réserve est un indicateur.

Ajustez ce compte à chaque gain ou perte afin de garder ce compte précis et visible de tous.

À la fin de la partie, comparez dans votre Réserve la quantité de Nourriture avec votre Population de Fourmis. Vous gagnez des PV pour vos Fourmis nourries et en perdez pour vos Fourmis affamées.





CHASSER LA TERMITIÈRE

Lors de l'action Chasser, vous pouvez attaquer la Termitière. Pour cela, vous devez :

- occuper une case d'accès à la Termitière,
- avoir une Piste connectée à cette case,
- avoir au moins 4 Fourmis, Reine exclue, dans la Salle activée.

CONSÉQUENCES

Le combat est terrible, cette attaque entraîne 4 pertes : renvoyez 4 Fourmis de la Salle activée dans votre Réserve de Population.
Récupérez la **carte Proie Termitière** et appliquez les effets suivants :

- Effectuez une **Planification** *(voir p.8)* sans défausser d'**Œuf**.
- 5 Gagnez **5 PV** en fin de partie.
- Récupérez le Trophée de la Termitière.

Rangez dans la boîte la tuile Termitière, puis placez une de vos Phéromones sur la ZdC ainsi révélée.

Désormais, cette ZdC est une ZdC normale pour tous les **autres** joueurs ; chacun peut y chasser une proie.

ANATOMIE D'UNE CARTE PROIE



Chaque carte Proie octroie des badges de 4 familles, utiles pour certains objectifs *(voir p.12)*.

Type de la proie
(arachnide, rampant, volant)

Santé de la proie
(vivant, blessé, cadavre)

Horaire de chasse
(nuit, crépuscule, jour)

Milieu naturel
(feuilles, graines, pucerons)

Note : une proie peut octroyer 1 PV ou 1 Trophée. Ils sont comptabilisés en fin de partie.

Action
Coloniser

L'action Coloniser permet d'étendre la présence de votre Colonie dans l'Environnement.
Elle permet d'effectuer deux sous-actions : d'abord **SORTIR**, puis **EXPLORER**.
Vous pouvez choisir d'effectuer uniquement l'une, uniquement l'autre, ou une combinaison des deux, mais toujours dans cet ordre. Terminez toutes vos actions Sortir avant de commencer à Explorer.

DÉPLACEMENT DANS L'ENVIRONNEMENT

Une Fourmi se déplace de case en case et doit toujours **terminer son déplacement sur une case libre de tout jeton** *(sauf en cas d'*Élimination*)*.

Une Fourmi **peut traverser** :
- une case contenant **une autre de vos Fourmis**,
- une case contenant **une de vos Phéromones**. *(rappel : elle ne peut pas s'y arrêter).*

Note : Ces cases comptent dans son déplacement.

Mais elle ne peut **ni traverser ni occuper** :
- une case **Eau**,
- une case **contenant une Fourmi adverse**,
- une case **contenant un Termite**,
- une ZdC **sans votre Phéromone**.



Elliot, en rose, dispose de 3 Ouvrières dans sa Salle d'action Coloniser.

En 1 il commence par effectuer une Élimination : il sort une Ouvrière et prend la place de l'Ouvrière bleue qui retourne dans la Réserve du joueur bleu. Elliot reçoit le Trophée bleu, car c'est la première fois qu'il élimine une Fourmi de ce joueur.

Pour sa seconde action, il ne peut pas sortir en 2 puisqu'il a déjà effectué une Élimination ce tour-ci. Il sort donc en 3 pour prendre possession d'une case Bonus (+2 Nourriture).

En 4, sa dernière action est une action Explorer : il déplace une Ouvrière de 3 cases et prend possession d'une nouvelle case Bonus (badges Horaires).

ACTION SORTIR

Pour **1** , sortez une Fourmi de la Salle activée vers l'Environnement.

Rappel : La Reine ne peut jamais sortir.

Cette Fourmi est placée sur une case en respectant les conditions de **déplacement dans l'Environnement**.
Cette case doit être adjacente à une de vos Pistes.

Répétez cette opération autant de fois que vous le souhaitez, tant qu'il reste des Fourmis dans la Salle activée.

Attention à ne pas trop vider votre Fourmilière, cela limiterait vos futures actions !

ÉLIMINATION

Une fois par action Sortir, une de vos Fourmis peut sortir **sur une case occupée** par une **Fourmi adverse** ou un **Termite** pour réaliser une Élimination.

Élimination d'une Fourmi adverse :
Renvoyez-la dans la Réserve de son joueur.
Gagnez le jeton Trophée correspondant à sa couleur si vous ne l'avez pas déjà.

Élimination d'un Termite
Rangez-le dans la boîte et gagnez un jeton Trophée Termite.

En fin de partie, les joueurs possédant le plus de Trophées gagnent des PV.

	1er	2e	3e
	7	4	2

ACTION EXPLORER

Pour **1** , vous pouvez déplacer une de vos Fourmis présente dans l'Environnement.

Une Fourmi se déplace **de 1 à 3 cases** dans l'Environnement.

Une même Fourmi ne peut Explorer qu'une seule fois par tour.

Contrairement à Sortir, Explorer ne permet pas d'effectuer une **Élimination**.

Fourmi isolée

Une Fourmi peut quitter vos Pistes et devenir isolée. Elle ne compte alors plus pour l'action Chasser, mais peut toujours effectuer une nouvelle action Explorer.

Contrôle des cases

Les actions Sortir et Explorer permettent de prendre le contrôle des cases. La présence d'une de vos Fourmis sur une case vous en assure le contrôle.

Le contrôle des cases est notamment utile pour la validation des cartes Objectif.

CASES BONUS

Les cases Bonus offrent des avantages immédiats et facilitent la validation des cartes Objectif et Suprématie. Elles peuvent notamment fournir des badges, de la Nourriture ou des Points de Victoire.

Lorsqu'une de vos Fourmis occupe une case Bonus, vous bénéficiez immédiatement de ses effets. Les badges présents sur une case Bonus sont considérés comme vous appartenant.

TYPES DE CASES BONUS



Bonus Proies

Lorsque vous occupez une case Bonus Proies, vous disposez des **3 badges indiqués sur cette case**.

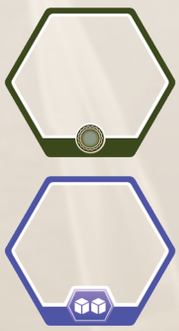
Vous pouvez utiliser les badges d'une même case pour valider plusieurs cartes Objectif lors d'un même tour.



Bonus Nourriture

Lorsque l'une de vos Fourmis occupe une case Bonus Nourriture, **augmentez votre Réserve de Nourriture de 2.**

⚠ Si votre Fourmi quitte cette case, diminuez votre Réserve de Nourriture de 2 !



Bonus Fin de partie (PV)

Si vous occupez une case Bonus Fin de partie, vous gagnez le bonus correspondant (**+1** symbole **Architecture** ou **+2** **Œufs** dans votre Nurserie).



Bonus Salles

Lorsque vous occupez cette case Bonus Salles, vous disposez de ces **5 types de Salles**.

Vous pouvez utiliser cette case pour valider plusieurs cartes Objectif lors d'un même tour. Cette case ne permet pas d'activer une action.

VALIDATION DES CARTES OBJECTIF



Chaque carte Objectif comporte

- une condition *(en haut)*
- deux paliers de validation *(en bas)*.

Les cartes Objectif ne font référence qu'à votre propre Colonie.

La carte Objectif « *badges Arachnides* » se réfère aux badges contrôlés par votre Colonie *(proies chassées et cases Bonus contrôlées)*.

VALIDATION

À la fin de votre tour, **ainsi qu'en fin de partie**, vous pouvez valider une ou plusieurs de vos cartes Objectif.

Vérifiez si les conditions permettant d'atteindre au moins un palier de la carte Objectif sont remplies. **Vous pouvez la valider maintenant ou la conserver en main**.

Si vous décidez de la valider, révélez-la :



Si vous validez le 1er palier, placez la carte sous le bord gauche de votre Réserve.



Si vous validez le 2e palier, placez la carte sous le bord droit de votre Réserve.

Les prochains objectifs validés seront glissés sous la carte précédente, en laissant toujours apparaître le palier concerné.

Une fois un palier validé, il l'est pour toute la partie. Une carte Objectif **ne peut plus être déplacée**.

Note : vos Fourmis peuvent quitter les cases ayant servi à sa validation sans la remettre en cause.

FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée dès que l'une de ces 2 conditions se réalise :

- **un joueur a placé ses 5 Phéromones dans l'Environnement** *(avoir 5 cartes Proie devant soi) ;*
- **un joueur possède 12 tuiles Salle dans sa Colonie** *(avoir construit 7 tuiles Salle).*

Lorsque la fin de partie est déclenchée, terminez le tour de table en cours (*afin que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours)*. Puis, en commençant par le 1er joueur, chaque joueur effectue un dernier tour. Lors de ce dernier tour, un joueur peut toujours effectuer une action Chasser, même si ses 5 Phéromones sont déjà placées.

Tous les joueurs peuvent ensuite valider simultanément tout ou partie des Objectifs gardés en main.

Procédez ensuite au décompte final à l'aide du carnet de score.

DÉCOMPTE FINAL

Nourrir votre Colonie

Avant de nourrir votre Colonie, vérifiez l'ensemble de votre Nourriture : cartes Proie, cases Bonus, Salles de Nourriture et régime spécifique de votre Espèce.

Chaque Fourmi requiert 1 **Nourriture**.

Gagnez **1** **PV** par Fourmi nourrie.

Perdez **1** **PV** par Fourmi non nourrie.

L'excédent de Nourriture ne vous rapporte rien.



Dans cet exemple 14 Fourmis nourries (14 pv), 3 non nourries (-3 pv)

La Nurserie

Gagnez **3** **PV** pour chaque lot de **1** **Nourrice** et **2** **Œufs** présents dans votre Nurserie.

L'Architecture

Gagnez des **PV** selon le nombre de symboles Architecture comple visibles au sein de votre Colonie et sur la case Bonus si vous la contrôlez.

x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8
0	2	4	7	10	14	18	24

Les Proies

Gagnez les **PV** présents sur vos cartes Proie, incluant les **PV** de la Termitière si vous la possédez.

Les Trophées

Chaque joueur compte le nombre de figurant sur les jetons Trophées et sur les cartes Proie qu'il a obtenus durant la partie.

1ER	2E	3E
7	4	2

Le joueur ayant le plus de gagne 7 PV, le second 4 PV et le troisième 2 PV. Un joueur doit avoir au moins 1 pour participer.

En cas d'égalité, additionnez les valeurs des places concernées, divisez le total entre les joueurs, puis arrondissez à l'entier inférieur. *(Exemple : si 2 joueurs sont à égalité pour la 1re place, ils se partagent les points des paliers 1 et 2, soit 7+4 = 11 PV. Ils gagnent donc 5 PV chacun. Le joueur suivant gagne les 2 PV de la 3e place.)*

Les Objectifs

Additionnez tous les **PV** gagnés de vos objectifs *(à gauche et à droite de votre Réserve)*.

Les Espèces

Gagnez des **PV** en fonction de la condition de Suprématie indiquée sur votre livret Espèce.

Le vainqueur est le joueur totalisant le plus de PV.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a le plus de Fourmis nourries.
En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.

LES ESPÈCES

Microlonies propose 16 Espèces de Fourmis uniques. Elles possèdent toutes des capacités spéciales détaillées dans leur livret.

Il en existe de deux types : **verts** et **rouges**, identifiés par une icône / en haut de leur livret.

Les livrets **verts** sont plus accessibles et conseillés pour la première partie.

Toutes les règles propres aux espèces décrites dans chaque livret **priment sur les règles générales**.

L'action associée à chaque capacité spéciale est indiquée par la couleur et l'icône de son ruban.

Certaines Espèces utilisent également du matériel spécifique : un emplacement est prévu à cet effet.

Certaines Espèces ont un régime Spécifique de Nourriture, indiqué par un ruban vert.



Apprivoisez progressivement chaque espèce et explorez la richesse de leurs interactions au fil de vos parties.

Fourmi d'Argentine



Espèce expansive capable de gérer plusieurs Reines et d'étendre rapidement sa présence.

Peut créer des Nids Satellites pour coloniser l'Environnement et projeter ses actions.
Déploie facilement des Ouvrières autour de ces nouveaux points d'ancrage.
Génère des points en fin de partie en fonction de ses Nids Satellites et badges Crépuscules.

Fourmi coupe-feuilles



Espèce spécialisée dans la production de Nourriture grâce à ses cultures souterraines.
Elle ne se nourrit pas de Proies : les feuilles récoltées servent à cultiver des champignons dans ses jardins souterrains, qui deviennent sa principale source de Nourriture.
Marque des points grâce à ses synergies Nourriture et à son contrôle des zones forestières.

Fourmi bouledogue

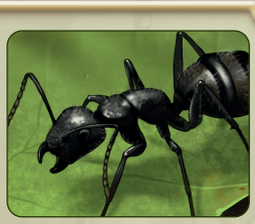


Espèce offensive capable de chasser sans connexion au Nid, offrant une grande liberté tactique.

Peut renouveler entièrement les cartes Proie pour optimiser ses opportunités de chasse.

Excelle à mettre une pression constante et à s'adapter rapidement dans l'Environnement.
Nécessite 1 proie de plus pour déclencher la fin de partie et marque des PV en fonction des badges Vivants.

Fourmi charpentière



Spécialiste de la construction, elle dispose d'un bonus permanent de pour cette action.

Peut renouveler la Rivière de Salles une fois dans la partie.

Elle accélère la croissance de la Fourmilière et structure efficacement ses galeries.

Marque des PV grâce aux Forêts contrôlées et ses niveaux d'Architecture. Fin de partie à 13 Salles.

Fourmi Amazone



Espèce offensive spécialisée dans l'Élimination.

Capture des Fourmis ennemies pour les transformer en Fourmis Esclaves intégrées à sa Colonie.
Les Esclaves assurent les fonctions essentielles comme Nourrices.

Génère des points en fin de partie selon le nombre d'esclaves présents dans la Nurserie.

Fourmi du Sahara



Espèce ultra mobile capable d'explorer jusqu'à 5 cases et de traverser les obstacles.

Peut projeter rapidement sa population dans l'Environnement.
Excelle en opportunisme grâce à une chasse facilitée sur les proies avec des badges Cadavres.

Optimise ses gains via les badges Jours et la conversion en Nourriture.

Fourmi de feu



Espèce polygyne à croissance rapide, avec plusieurs Reines pour accélérer le développement.

Peut occuper et traverser l'eau, ouvrant des zones normalement inaccessibles.
Génère une forte pression territoriale grâce à sa capacité de déploiement.
Marque des PV en contrôlant les cases Eau avec des bonus liés aux badges Volants.

Fourmi géante



Espèce puissante mais à faible mobilité, limitée en exploration.

Peut éliminer plus facilement et chasser sans connexion au Nid.

Existe en Colonies réduites, mais dont chaque Fourmi a un fort impact stratégique.

Exigeante en Nourriture, elle compense par des nombreux PV sur ses Fourmis nourries.

Fourmi noire des jardins



Espèce polyvalente orientée objectifs et optimisation de main.

Génère des choix de cartes Objectif supplémentaires via les badges Pucerons et la chasse de Rampants.

Marque régulièrement des PV grâce à l'accumulation de cartes Objectif, validées ou non.

Fourmi légionnaire



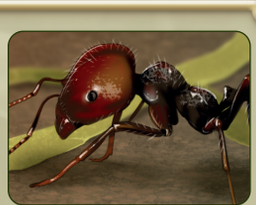
Espèce agressive orientée raid et mobilité du Nid.

Grâce à la Marabunta, génère des actions supplémentaires.

Peut déplacer son Nid pour verrouiller des Zones de Chasse et gêner les adversaires.

Excelle en pression constante et en contrôle du terrain.
Marque des PV grâce aux badges Arachnides et aux jetons Trophée.

Fourmi moissonneuse



Espèce orientée gestion de ressources et stockage.

Peut convertir ses éclosions en Soldats puissants pour renforcer ses actions.

Production de Nourriture réduite sur les proies chassées, compensée par les badges Graines.

Marque des PV grâce à ses Salles de stockage de Nourriture.

Fourmi rousse des prés



Espèce tactique capable d'éliminer à distance et de bloquer des zones.

Crée des points de contrôle grâce au Jeton Acide Formique.

Génère des œufs supplémentaires via les proies liées aux badges Jours.

Marque des PV en combinant Pucerons et Prairies pour un jeu en maîtrise totale du terrain.

Fourmi soldat



Espèce orientée combat et contrôle, avec des Soldats indestructibles.

Convertit sa population en unités puissantes pour sécuriser le terrain.

Génère de la présence via la chasse de badges Crépuscules et le déploiement rapide.

Score en contrôlant les cases Roche et en imposant une forte pression sur la fin de partie en chassant.

Fourmi champignonniste

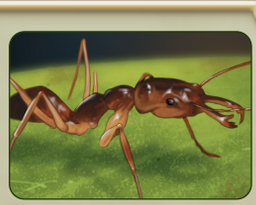


Espèce flexible orientée optimisation interne de la Fourmilière. Permet de repositionner ses Fourmis pour maximiser ses actions.

Réduit la dépendance aux proies grâce à un régime alimentaire alternatif via les badges Feuilles.

Excelle sur la chasse des proies de nuit et marque des PV grâce aux Prairies.

Fourmi trappe-mâchoires



Spécialiste du contrôle des proies dans la Rivière.

Permet de réserver une proie et de la sécuriser contre les adversaires.

Optimise la chasse avec un coût réduit grâce au Jeton Pince.

Excelle sur les badges Nuits pour générer des PV.

Fourmi voleuse



Spécialiste du vol et du détournement de ressources.

Génère de la Nourriture en volant des Œufs, chez les adversaires ou dans le stock.

Accélère fortement sa population grâce à une Éclosion renforcée.

Marque des PV grâce à une Colonie très populeuse et bien nourrie en fin de partie.

ANATOMIE D'UN LIVRET ESPÈCE

Mise en place de votre Espèce :
Chaque Espèce est asymétrique et possède ses propres règles de mise en place, ainsi que le matériel complémentaire nécessaire *(jetons, tuiles, etc.)*, le tout décrit dans son livret.

Régime spécifique :
Certaines espèces utilisent un système de Nourriture différent. Appliquez ces règles tout au long de la partie et ajustez votre Nourriture en conséquence *(notamment lors de la prise ou de la perte d'une case Bonus)*.



Capacités de votre Espèce :
Les capacités décrites priment sur les règles générales.
La couleur du bandeau et son Fanion d'action vous indiquent quelle action voit ses règles modifiées.

Suprématie :
Votre Espèce dispose d'une condition unique de gain de PV en fin de partie.

Modificateur de fin de partie :
Certaines Espèces disposent de conditions de fin de partie qui leur sont propres.

GLOSSAIRE

Tuiles Terrain : elles forment l'Environnement extérieur.

Roche Prairie Forêt Eau

Cases : il existe 4 types de cases différents.

Zones de Chasse : Elles permettent de chasser des proies. Après une chasse, le joueur y place une Phéromone pour indiquer qu'il ne peut plus y chasser.

Phéromones : elles marquent les Zones de Chasse exploitées par un joueur.

Tuile de départ : les joueurs y placent le Nid de leur couleur. Elle constitue la sortie de la Fourmilière vers l'Environnement.

Le Nid : chaque joueur dispose d'un Nid à sa couleur. Il constitue le point de départ de toutes vos Pistes.

La Termitière : elle nécessite une action Chasser et entraîne 4 pertes.

Un Termite : il protège l'accès à la Termitière. Il doit être éliminé pour y accéder.

Type de la proie *(arachnide, rampant, volant)*

Santé de la proie *(vivant, blessé, cadavre)*

Horaire de chasse *(nuit, crépuscule, jour)*

Milieu naturel *(feuilles, graines, pucerons)*

Marqueur de Nourriture : il suit l'évolution de la Nourriture dans votre Colonie.

Une Reine : elle fournit .

Une Ouvrière : elle fournit .

Renforts : ajoutez 2 ou 3 Ouvrières dans la Salle construite.

Symbole Architecture : chaque symbole complété rapporte des **PV** *(voir tableau au dos de votre livret Espèce)*.

Objectifs : ces cartes rapportent des **PV** si elles sont validées.

CRÉDITS

Auteurs	Franz Couderc & Sébastien Castano	Éditeur	FENTASY Games
Illustrateur	Guillaume Tavernier	Relectrice	Laurence Caillon
Dir. Artistique	Benjamin Treilhou		

VIDÉORÈGLE

REMERCIEMENTS

Microlonies est le résultat d'un travail collectif, nourri par des échanges, des tests, des doutes, des idées abandonnées et d'autres qui ont trouvé leur place au bon moment.
Chaque contribution, chaque regard extérieur lors des festivals de Cannes, Montpellier, Valence, Lyon, et bien d'autres, chaque discussion a permis à la colonie de grandir, de se structurer et de trouver son équilibre. Parfois difficile, souvent facile (ou l'inverse).
Un remerciement tout particulier à Ben, pour le temps considérable consacré au projet, pour ses exigences, ses (nombreuses) râleries, et surtout pour sa patience sans faille malgré tout.
Merci également à toutes celles et ceux qui ont accompagné le jeu de près ou de loin, et qui ont contribué à en faire ce qu'il est aujourd'hui.
Remerciements spéciaux : toute l'équipe d'Un Monde de Jeux, Martin, Aline, Rachel, Pénélope et Guillaume pour ce moment particulier lors des Sabliers d'Or. Merci !!!

RÉCOMPENSE

Sablier d'or 2026

FENTASY GAMES

FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION ou MAGASIN ou DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefaireedemesdechets.fr

À Elliot,
Comme une Fourmi qui avance sans bruit mais avec une force immense, tu porteras bien plus que ton poids, car tu n'es jamais seul : il y aura toujours ton papa, juste à tes côtés, sur le même chemin.
Et à chaque pas, tu découvriras que les plus petites créatures peuvent accomplir les plus grandes merveilles. Toi aussi, tu bâtiras, tu inventeras, tu rêveras, et dans la grande Fourmilière humaine où tu trouveras ta place, je sais que tu feras ta part pour rendre le monde plus beau.

Papa