FANTASTIC TRAILS

L'objectif n'est pas la destination, c'est le chemin !

Jordy Adan



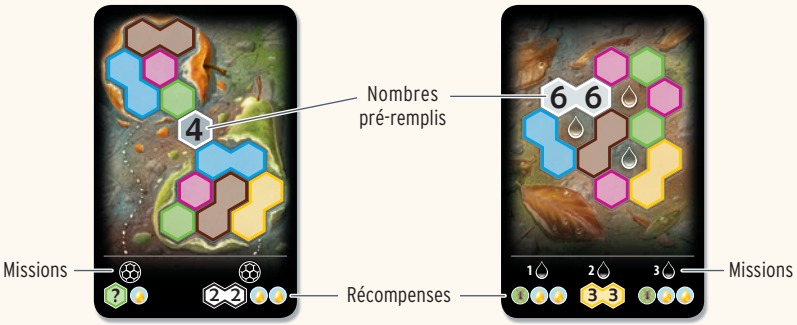
Joueurs : 1 à 4 **Âge :** dès 10 ans **Durée :** env. 30 min.

Dans ***Fantastic Trails***, incarnez une fourmi, ou plutôt les milliers de fourmis qui composent une colonie. Tentez de construire le plus long cheminement de fourmis possible sur un sol forestier luxuriant. Plus votre cheminement sera long, plus vous obtiendrez de points. Et plus vous accomplirez de missions, plus votre progression sera facilitée !

Contenu du jeu

36 cartes Sol forestier

Au fil de la partie, vous devez inscrire des nombres sur les **formes colorées** de vos cartes Sol forestier. C'est en piochant des cartes Nombre et des cartes Forme que vous saurez quel nombre écrire dans quelle forme. Une suite de nombres croissants sur votre sol forestier forme un cheminement de fourmis. À la fin de la partie, **le plus long cheminement de fourmis** de chaque carte permet de remporter des points. Pour former un cheminement, chaque nombre de la suite doit être soit **égal**, soit **supérieur de 1** au nombre placé juste avant.



Des **missions** sont inscrites au bas de chaque carte Sol forestier : les accomplir vous permet d'obtenir des **récompenses**. Vous ne pouvez pas remplacer les **nombres pré-remplis**. Cependant, vous pouvez vous en servir pour construire votre cheminement de fourmis et pour accomplir vos missions.

10 cartes Nombre



Nombres (1–7)



Joker



Fourmilier



Puceron



Verso

10 cartes Forme



3 grandes formes (jaune, marron, bleu)



2 petites formes (rose, vert)



Joker (1 grand, 2 petits)



Fourmilier



Guêpe



Verso

4 plateaux personnels

Votre plateau personnel vous permet de noter vos points et de collecter vos récompenses.



Les **ouvrières** permettent de modifier les cartes Nombre et les cartes Forme qui ont été piochées. Vous commencez la partie avec quatre ouvrières entourées. Les **gouttes de miellat** que vous collectez vous rapportent des points à la fin de chaque manche. Les points que vous gagnez grâce au miellat et à vos cheminements de fourmis sont à noter sur la **piste de score**.

4 marqueurs



Mise en place

Chaque joueur prend un **plateau personnel** et un **marqueur**.

Mélangez séparément les **cartes Nombre** et les **cartes Forme**, puis placez chaque pile face cachée au centre de la table.

Attention : Mettez de côté la carte Nombre du puceron et la carte Forme de la guêpe. Ces deux cartes servent uniquement dans la variante « Nouveaux voisins », expliquée à la fin de ce livret.



Puceron



Guêpe

Mélangez toutes les cartes **Sol forestier** et distribuez-en **quatre** à chaque joueur. Formez une pioche face cachée avec le reste des cartes. Chaque joueur choisit **deux** cartes parmi les quatre dont il dispose et remet les deux autres dans la boîte. Les cartes choisies constituent votre **sol forestier**, à poser face visible devant vous.

C'est votre première partie ?

Dans ce cas, ignorez cette étape et prenez simplement une **carte Gouttes d'eau** et une **carte Fruits tombés** dans la pile de cartes Sol forestier.



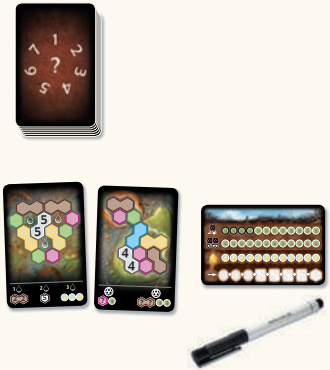
Carte Gouttes d'eau



Carte Fruits tombés



Mise en place pour 2 joueurs



Déroulement de la partie

Une partie dure précisément **trois manches**. Une manche prend fin lorsque les piles de cartes Nombre et Forme sont épuisées.

À la fin d'une manche, notez vos points de miellat sur votre plateau personnel. À la fin de la première et de la deuxième manches, chaque joueur pioche une nouvelle carte Sol forestier. Les piles de cartes Nombre et Forme sont à nouveau mélangées et la manche suivante démarre.

Déroulement d'une manche

1. Révéler les cartes

Piochez **simultanément** une **carte Nombre** et une **carte Forme**. Les cartes révélées valent pour **tous les joueurs**.

Conseil : Posez les cartes en cascade afin de pouvoir toujours identifier quelles cartes ont déjà été révélées.



Cartes Forme



Cartes Nombre

Un fourmilier a été révélé ?

Si vous piochez l'un des deux fourmiliers, vos fourmis n'oseront pas s'aventurer dehors. La carte révélée en même temps que le fourmilier est donc ignorée et vous pouvez **immédiatement piocher une nouvelle carte de chaque pile**. La manche reprend ensuite normalement. Si vous piochez les deux fourmiliers en même temps, vous pouvez immédiatement piocher deux nouvelles cartes.



2. Inscrire les nombres

Il est temps d'inscrire le **nombre révélé** dans une forme correspondant à la **forme révélée**. Si vous inscrivez un nombre dans une **grande forme** (celles composées de deux hexagones), inscrivez-le toujours dans **les deux hexagones** en même temps.





Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas inscrire le nombre révélé, vous pouvez y renoncer. À la place, vous devrez entourer une **ouvrière** sur votre **plateau personnel**.

Remarque : Les nombres que vous inscrivez ne doivent pas forcément former un cheminement. En revanche, seuls les nombres qui forment des cheminements rapporteront des points à la fin de la partie.

Modifier les cartes révélées



Si les cartes révélées ne vous conviennent pas, vous pouvez **rayer des ouvrières entourées** sur votre plateau personnel afin d'en **modifier le nombre et/ou la forme** (une telle modification ne vaut que pour le joueur qui la réalise) :

- **Modifier le nombre :** Rayez une ouvrière afin d'appliquer **-1 ou +1** au nombre révélé. Il est tout à fait possible de transformer un 1 en 7, et vice-versa, en répétant l'opération. Vous pouvez rayer autant d'ouvrières entourées que vous le souhaitez, mais **chacune** n'aug mente ou ne diminue la valeur que de 1 **uniquement**.

- **Modifier la forme :** Rayez **deux ouvrières** pour **totalement ignorer** la forme révélée. À la place, vous pouvez inscrire le nombre dans la forme que vous préférez, **grande ou petite**, peu importe la taille de la forme initialement piochée.



Martin



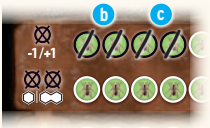
Forme



Nombre



Clara



Exemple : Une petite forme verte et un 3 ont été révélés.
- **a** Martin inscrit le 3 dans une petite forme verte.
- **b** Clara raye deux ouvrières pour appliquer +2 au 3 et ainsi obtenir un 5.
- **c** Elle raye deux ouvrières supplémentaires pour ignorer la carte Forme.
- **d** Clara peut donc inscrire un 5 dans une grande forme marron.

Un joker a été révélé ?

Dans les cartes Nombre comme dans les cartes Forme, vous trouverez un ou plusieurs jokers. Si le **joker Nombre** est révélé, vous pouvez choisir le **nombre de 1 à 7 que vous préférez**. Si un des **jokers Forme** est révélé, vous pouvez inscrire le nombre pioché dans la **forme de votre choix**, en respectant la taille indiquée.



3. Vérifier les missions

Lorsque vous avez inscrit tous les nombres, vérifiez si vous avez accompli des **missions**. Les missions **diffèrent en fonction du type** de carte Sol forestier. Celles-ci sont détaillées dans la section *Cartes Sol forestier.*

Lorsque vous accomplissez une mission, vous obtenez **immédiatement** la récompense associée. Vous pouvez la rayer. Si vous obtenez plusieurs récompenses en même temps, vous pouvez choisir dans quel ordre les appliquer.



Il existe trois types de récompenses :

Les **ouvrières**, à entourer sur votre plateau personnel, qui peuvent être utilisées plus tard pour modifier les cartes révélées.

Les **gouttes de miellat**, également à entourer sur votre plateau personnel, qui permettent d'obtenir des points à chaque fin de manche.

Remarque : Lorsque vous avez entouré toutes les ouvrières ou toutes les gouttes de miellat de votre plateau personnel, vous ne pouvez plus en collecter davantage.



Les **nombres bonus** vous permettent d'inscrire des nombres supplémentaires. Le nombre en question doit être **immédiatement** inscrit dans la forme correspondante sur votre plateau personnel. Comme les autres nombres, les nombres bonus peuvent être modifiés en utilisant des ouvrières. Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas utiliser un nombre bonus, vous pouvez y renoncer. **À la place**, vous devrez entourer une ouvrière sur votre plateau personnel.

Remarque : Vous pouvez utiliser un nombre bonus sur n'importe laquelle de vos cartes Sol forestier, pas forcément celle de laquelle vient la récompense.

Carte Gouttes d'eau





Carte Fruits tombés

Exemple :

- **a** Clara a accompli la mission de droite de sa carte Fruits tombés. Elle obtient donc la récompense associée. Clara entoure deux ouvrières sur son plateau personnel et peut inscrire le nombre qu'elle souhaite dans une grande forme marron.
- **b** Clara inscrit les 7 en haut de sa carte Fruits tombés.
- **c** En faisant cela, elle accomplit la mission de gauche et obtient une récompense supplémentaire. Elle entoure encore une ouvrière et peut inscrire le nombre qu'elle souhaite dans une petite forme rose.
- **d** Clara inscrit un 6 sur sa carte Gouttes d'eau.

Lorsque chaque joueur a collecté ses récompenses, piochez une nouvelle carte Nombre ainsi qu'une nouvelle carte Forme. Répétez les étapes jusqu'à ce que vous épuisiez les piles Nombre et Forme. Lorsque vous n'avez plus de carte à piocher, la manche est terminée.

Fin de manche

À la fin de la première et de la **deuxième manche,** suivez chacune des étapes décrites ci-dessous avant de passer à la **manche suivante**. À la fin de la **troisième manche**, passez directement à la section *Fin de partie.*

1. Compter les gouttes de miellat



Comptez le nombre de **gouttes de miellat** entourées sur votre plateau personnel. Chaque goutte correspond à un point. Reportez votre total de points dans la première case libre sous la rangée des gouttes de miellat.

Attention : Après le décompte, **n'effacez pas** les gouttes de miellat que vous avez collectées ! Elles sont valables jusqu'à la fin de la partie et vous rapportent des points à **chaque fin de manche**.

2. Choisir son sol forestier

Piochez **deux cartes Sol forestier** chacun, choisissez-en **une** à intégrer à votre sol forestier et remettez l'autre dans la boîte.

C'est votre première partie ?

Dans ce cas, ignorez cette étape. À la place, prenez une **carte Courges** à la fin de la **première manche** et une **carte Champignons** à la fin de la **deuxième manche**.



Carte Courges



Carte Champignons

3. Mélanger les piles

Mélangez les cartes Nombre et les cartes Forme, toujours séparément, et placez chaque pile face cachée au centre de la table. La nouvelle manche peut commencer.

Fin de partie

À la fin de **la troisième manche**, la partie prend fin. Comptez une dernière fois vos **gouttes de miellat**.



Ensuite, chaque joueur dessine le plus **long cheminement de fourmis possible** sur chacune de ses cartes Sol forestier. Pour ce faire, reliez chaque hexagone à un hexagone adjacent en **traçant une ligne**. Pour pouvoir relier deux hexagones adjacents, le nombre inscrit dans le suivant doit être soit **égal**, soit **supérieur de 1** au précédent. Chaque hexagone qui compose le cheminement de fourmis rapporte **1 point.**
Si votre carte Sol forestier comporte deux cheminements de même longueur, n'en dessinez qu'un seul des deux.

Attention : Pour compter les points de vos cheminements de fourmis, comptez les **hexagones** qui la composent. À ce stade, les **formes** n'importent plus. Le cheminement de fourmis représenté sur l'image ci-dessus compte 8 hexagones, et rapporte donc 8 points.

Notez les points rapportés par chaque carte Sol forestier sur votre plateau personnel, puis calculez le total. Le joueur avec le plus de points **remporte la partie** ! En cas d'égalité, celui avec le plus d'ouvrières entourées mais non-utilisées l'emporte. Si l'égalité persiste, alors la victoire est partagée.

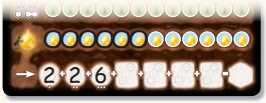
Exemple de décompte



Manche 1



Manche 2



Manche 3

Au cours de la **première manche**, Clara a collecté deux gouttes de miellat. Elle remporte donc 2 points à la fin de la manche.

Au cours de la **deuxième manche**, Clara n'a pas collecté de nouvelles gouttes de miellat. À la fin de la manche, elle reçoit donc à nouveau 2 points de miellat.

Au cours de la **troisième manche**, Clara a collecté quatre nouvelles gouttes de miellat. Elle en possède donc six au total, et remporte ainsi 6 points de miellat à la fin de la manche.

Ensuite, Clara dessine le plus long cheminement de fourmis possible sur chacune de ses cartes Sol forestier :



Carte Fruits tombés



Carte Courges



Carte Gouttes d'eau



Carte Champignons

Sur sa **carte Fruits tombés**, elle dessine un cheminement long de 14 hexagones, allant de 1 à 7.

Sur sa **carte Courges**, elle dessine un cheminement long de 12 hexagones, allant de 4 à 7. Elle n'a pas réussi à intégrer le 7 restant à son cheminement.

Sur sa **carte Gouttes d'eau**, elle dessine un cheminement long de 9 hexagones, allant de 5 à 7. Clara pouvait tracer un autre cheminement de la même longueur qui aurait été jusqu'au 6 rose, à droite. Mais elle ne peut dessiner qu'un seul cheminement par carte.

Sur sa **carte Champignons**, Clara n'a inscrit aucun nombre. Cependant, les deux nombres pré-remplis forment un cheminement de 2 hexagones.

Clara note ses points dans les champs correspondants de son plateau personnel, puis additionne le tout. Au total, elle a remporté **47** points.



Cartes Sol forestier

Le jeu comporte au total neuf cartes Sol forestier différentes. Chacune propose des **missions différentes** à accomplir et des **récompenses différentes** à collecter.

Remarque : Les missions vous demanderont souvent d'inscrire des nombres dans des hexagones ou des formes spécifiques de la carte Sol forestier. Les nombres que vous inscrivez n'ont pas forcément besoin de former un cheminement pour que la mission soit accomplie.

Cartes Gouttes d'eau



Remplissez tous les hexagones autour de 1, 2 ou 3 gouttes.

Cartes Fruits tombés



Remplissez tous les hexagones qui composent un morceau de fruit.

Cartes Courges



Remplissez 3, 5 ou 7 formes adjacentes.

Cartes Champignons



Remplissez les deux formes à côté de 1, 2, 3 ou 4 champignons.

Cartes Os



Remplissez tous les hexagones qui composent la ligne indiquée.

Cartes Baies



Remplissez 2, 3, 4 ou 5 formes avec le même nombre.

Cartes Épines



Remplissez tous les hexagones qui composent la ligne indiquée.
Spécificité : Les récompenses de la carte Épines ne peuvent être obtenues **que dans le bon ordre**, mais vous pouvez remplir les missions dans l'ordre de votre choix. Ainsi, pour obtenir la récompense 2, vous devez d'abord avoir obtenu la récompense 1.

Exemple : Sur l'illustration, vous recevez la récompense 1 mais pas la récompense 3. La ligne correspondante est bien remplie, mais vous devez d'abord obtenir la récompense 2.

Cartes Graines



Remplissez les formes en inscrivant un des nombres indiqués au-dessus de chaque récompense. Vous pouvez tout à fait inscrire d'autres nombres, mais vous ne recevrez pas de récompense.
Spécificité : Lorsque vous tracez un cheminement de fourmis sur une carte Graines, vous pouvez relier entre eux n'importe quels hexagones, bien qu'ils ne soient pas adjacents. Votre cheminement peut se croiser lui-même.

Exemple : Sur l'illustration, vous pouvez relier les hexagones avec des 1, celui avec un 2 et ceux avec des 3 pour former un cheminement.

Cartes Fleurs



Remplissez autant de petites et/ou de grandes formes qu'indiqué dans les récompenses
Spécificité : Sur les cartes Fleurs, il n'y a **pas de couleur**. Cela signifie que si vous souhaitez inscrire un nombre dans une **grande forme**, vous pouvez choisir celle que vous préférez. De la même manière, si vous souhaitez inscrire un nombre dans une **petite forme**, vous pouvez choisir celle que vous voulez.

Variante 'Nouveaux voisins'

Vous avez déjà fait quelques parties, et vous cherchez encore plus d'interactions ? Remplacez le fourmilier des cartes Forme par la **guêpe**, et celui des cartes Nombre par le **puceron**.



Puceron

Le **puceron** est une carte Nombre. Lorsqu'il est pioché, la carte Forme révélée en même temps est ignorée. Chaque joueur peut alors soit **entourer deux ouvrières** sur son plateau personnel, soit **rayer deux ouvrières entourées** et inscrire le **nombre de son choix** dans la **forme de son choix** sur son sol forestier.



Guêpe

La **guêpe** est une carte Forme. Lorsqu'elle est piochée, la carte Nombre révélée en même temps est ignorée. Sur le sol forestier du **joueur situé à votre droite**, choisissez une **forme, grande ou petite**, sur laquelle **aucun nombre** n'est inscrit. Hachurez la forme choisie : elle est désormais occupée par une guêpe.



À la fin de chaque manche et **avant** de compter le miellat, **rayez autant de gouttes de miellat entourées** qu'il y a de guêpes sur votre sol forestier. Les gouttes de miellat rayées ne rapportent **plus de point**. S'il y a plus de guêpes sur votre sol forestier que de gouttes de miellat en votre possession, rayez toutes vos gouttes de miellat entourées.

Chasser les guêpes

Il est possible d'inscrire des nombres dans les formes occupées par une guêpe afin de la chasser. Effacez les hachures et inscrivez votre nombre dans la forme.

Attention : Si la guêpe est la **dernière carte** Forme révélée d'une manche, son effet n'est pas appliqué. Si **la guêpe et le puceron** sont révélés **simultanément**, appliquez d'abord l'effet du puceron puis l'effet de la guêpe.

Mode solo

Fantastic Trails est aussi particulièrement amusant en solo. Pour tenter l'expérience, mettez de côté la guêpe et le puceron, puis mélangez un fourmilier à la pile Forme et un à la pile Nombre. Le reste des règles s'applique normalement.

Comment vous en êtes-vous sorti ?

Points	Résultat	Points	Résultat
0-25	Nouvelle dans la fourmilière ?	46-50	Ouvrière appliquée
26-30	Ça sent pas bon pour vous	51-55	Ça sent le progrès
31-35	Restez plutôt au nid	56-60	Éclaireuse chevronnée
36-40	Niveau larve	61-65	Une véritable supercolonie !
41-45	Ça commence à fourmiller	66+	Reine des fourmis

© 2025, Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH,
Am Wolfsmantel 16, D-91058 Erlangen-Tennenlohe
www.nsv.de / info@nsv.de

Traduction et relecture françaises :
Claire Boussard et Matthieu Emont
pour The Geeky Pen