

MARABUNTA



Règles du jeu

Votre nouvelle fourmilière s'étale sur un vaste territoire. Il est temps d'en récolter les richesses, de croître et de vous multiplier.

Seul souci, une autre fourmilière s'est installée dans les environs. Il va falloir partager ce bel endroit... pacifiquement, mais sans jamais baisser les mandibules !

Matériel

- A** 2 feutres de couleur (rouge et bleu) effaçables
- B** 2 plateaux Pouvoirs recto verso (1 par joueur)
- C** 1 plateau Territoire recto verso en trois parties
- D** 8 tuiles
- E** 6 dés colorés avec les faces :
0 - 1 - 2 - 3 -  - 

But du jeu

Le but est de marquer le plus de points de victoire possible. Pour cela, il faut envoyer ses fourmis à la conquête de nouveaux territoires, accumuler des cupcakes  et débloquent des pouvoirs en s'emparant des cases spéciales et en partageant astucieusement les dés.

Mise en place

1 Les joueurs placent le plateau Territoire entre eux, sur la face de leur choix (absence ou présence de l'icône ).

2 Chacun choisit une couleur (rouge ou bleu) et prend le feutre et le plateau Pouvoirs correspondants.

3 Puis chaque joueur pose son plateau Pouvoirs devant lui, sur la même face (absence ou présence de l'icône ), et l'assemble au plateau Territoire.

Remarque : pour votre première partie, utilisez le plateau Territoire sur les faces  comme ci-contre, et les plateaux Pouvoirs sur les faces .

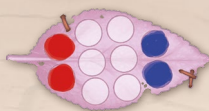
4 Un joueur prend ensuite les huit tuiles. Il écarte la tuile « Rayer un cupcake » , mélange les sept tuiles restantes face cachée, puis glisse la tuile « Rayer un cupcake »  sous la pile ainsi constituée.

5 Enfin, le premier joueur, désigné aléatoirement, prend les dés. La partie peut maintenant commencer !



Plateau Territoire

Sur le plateau Territoire figurent 6 régions aux couleurs des différents dés. À chacune de ces régions est également associée une feuille de score comportant 10 cercles : 2 rouges, 2 bleus et 6 vierges.



Chaque région est divisée en hexagones . Un hexagone dans lequel rien n'a été écrit et qui n'est pas rayé est « libre ». En début de partie, tous les hexagones sont donc libres. Certains hexagones contiennent des cupcakes ou des caisses .



Durant la partie, les 2 joueurs vont écrire des chiffres à leur couleur dans les hexagones pour marquer leur territoire et en rayer d'autres.

Remarque : un chiffre ne peut jamais être effacé ou remplacé en cours de jeu !



Remarque : sur le plateau sans l'icône , la région bleue est morcelée. Il s'agit simplement d'une autre configuration, qui offre des possibilités et des stratégies différentes. Les règles du jeu sont inchangées.

Plateaux Pouvoirs

Chaque plateau Pouvoirs comporte les éléments suivants :

- Deux fourmilières .
- Des groupes de caisses indiquant les différents pouvoirs que chaque joueur peut débloquent durant la partie.
- Une rangée de cupcakes .
- La piste de score du joueur, qui lui permet de cocher ses points de victoire.



Principe du jeu

Marabunta se déroule en une succession de tours, jusqu'au déclenchement de la fin de la partie. À chaque tour, on procède au partage des dés et d'une tuile, puis chaque joueur utilise les éléments qui lui sont attribués pour écrire sur différentes zones du plateau de jeu. Chacun étend ainsi son territoire, débloquent des pouvoirs et marque des points de victoire.

Déroulement d'un tour de jeu

Le premier joueur révèle la première tuile de la pile et lance les 6 dés. Puis, il répartit tous ces éléments en deux groupes, comme bon lui semble. Chaque groupe doit comporter au moins un élément (tuile ou dé).

Son adversaire choisit alors l'un des deux groupes et en utilise chaque élément, l'un après l'autre, dans l'ordre de son choix. Si la tuile fait partie de ce groupe, elle est remise dans la boîte après utilisation.

Une fois que son adversaire a utilisé tous les éléments du groupe qu'il a choisi, le premier joueur utilise les éléments qui constituent le second groupe, l'un après l'autre, dans l'ordre de son choix. Si la tuile fait partie de ce groupe, elle est remise dans la boîte après utilisation. Dès que tous les éléments ont été utilisés, l'adversaire devient premier joueur et un nouveau tour commence.

Exemple :

Bénédicte est la première joueuse du tour. Elle pioche la première tuile de la pile, la révèle et jette les 6 dés, puis elle divise le tout en deux groupes. **Julien** choisit le groupe cerclé de bleu et utilise les dés choisis. Ensuite, **Bénédicte** prend l'autre groupe et en utilise les dés et la tuile.

Bénédicte



Julien



Au prochain tour, **Julien** révélera la première tuile de la pile, lancera les dés et divisera ces éléments en deux groupes, etc.



À partir du huitième tour de jeu, il ne reste que la tuile . Cette tuile n'est jamais remise dans la boîte et elle fera partie des éléments à partager lors des prochains tours de jeu.

Utilisation des éléments du groupe

Un élément (tuile ou dé) est utilisé dans sa totalité avant que le joueur ne passe au suivant.



Le joueur coche un cercle vierge sur la feuille de score correspondant à la couleur du totem.



Le joueur coche une caisse de son choix sur son plateau Pouvoirs. S'il s'agit de la dernière caisse d'un pouvoir, ce dernier est débloqué et doit être utilisé immédiatement (voir la liste des pouvoirs, p. 9).



1

2 3

Le joueur écrit le chiffre correspondant dans un hexagone libre de la couleur du dé en respectant les règles ci-dessous.



Le joueur écrit un 0 dans un hexagone libre de n'importe quelle couleur en respectant les règles ci-dessous.



Écrire un chiffre sur le plateau Territoire

Règle d'adjacence : un joueur ne peut écrire de chiffre que dans un hexagone libre adjacent à au moins un autre hexagone où il a déjà écrit un chiffre.

La couleur de l'hexagone libre doit correspondre à la couleur du dé. Dans le cas d'un 0, il doit respecter la règle d'adjacence, mais n'a pas de contrainte de couleur.

Le joueur peut ignorer la règle d'adjacence s'il utilise une fourmière. Pour cela, il coche une fourmière encore disponible sur son plateau Pouvoirs, puis il écrit son chiffre dans n'importe quel hexagone libre de la couleur du dé.

Remarque : lorsqu'un joueur utilise une fourmière avec un 0, une tuile ou un pouvoir, il peut choisir n'importe quel hexagone libre , sans contrainte de couleur de région.

Exemple :

Bénédicté écrit le 3 du dé bleu dans un hexagone libre de la région bleue, adjacent à un hexagone comportant un chiffre à sa couleur (le 0 de la région rose).



Julien coche une fourmière sur son plateau Pouvoirs afin d'écrire le 2 du dé orange dans un hexagone libre de la région orange. Ensuite, il écrit le 0 dans un hexagone adjacent, juste en dessous, suivi du 1 du dé vert.



L'utilisation d'une fourmière (sous réserve qu'il en reste au joueur) n'est jamais obligatoire. Lors de votre premier tour, vous utiliserez souvent une fourmière afin d'écrire votre premier chiffre.

Remarque : au départ, vous n'avez que deux fourmières à jouer. Utilisez-les à bon escient et étendez-vous rapidement pour accéder à un grand nombre de régions et d'hexagones. Vos pouvoirs vous permettront peut-être d'utiliser d'autres fourmières. Souvenez-vous que si vous utilisez un 0 avec une fourmière, vous pouvez l'écrire dans n'importe quel hexagone libre sans contrainte de couleur de région !

Si un joueur ne veut pas ou ne peut pas utiliser un dé, il l'ignore. Si un joueur ne veut pas ou ne peut pas utiliser la tuile, il l'ignore et la remet dans la boîte (sauf la dernière tuile).



Le joueur coche 2 caisses sur son plateau Pouvoirs.



Le joueur coche un cercle vierge dans 2 feuilles de score distinctes.

1

Le joueur écrit un 1 dans un hexagone libre (en respectant la règle d'adjacence habituelle ou en cochant une fourmilière).

00

Le joueur écrit deux 0 dans deux hexagones libres adjacents, sans contrainte de couleur (mais en respectant la règle d'adjacence habituelle ou en cochant une fourmilière).

0

Le joueur écrit une fourmilière de valeur 0 dans n'importe quel hexagone libre.

X X

Le joueur raye 2 hexagones libres adjacents. Ils sont désormais inaccessibles et aucun joueur ne peut y écrire de chiffre. Ils ne comptent pas comme des hexagones à la couleur du joueur en termes d'adjacence.

Les cupcakes et caisses de ces hexagones sont ignorés.

x2

Le joueur utilise 2 fois un dé de son groupe.

Le joueur raye un hexagone libre comportant un cupcake sur le plateau Territoire, sans cocher le premier cupcake disponible de son plateau Pouvoirs. L'hexagone rayé ne compte pas comme un hexagone à la couleur du joueur en termes d'adjacence. Cela peut déclencher la fin de la partie (voir p. 10).

Important : il est obligatoire d'utiliser l'effet de cette tuile, sauf si les joueurs ont rayé ou coché tous les hexagones contenant un cupcake.

Effets spéciaux des hexagones

Lorsqu'un chiffre est écrit dans un hexagone comportant un cupcake, le joueur coche le premier cupcake disponible sur son plateau Pouvoirs (en commençant par le plus à gauche). Si ce cupcake est surmonté d'un chiffre, il coche sur sa piste de score autant de points de victoire qu'indiqué.

Exemple :

Dans l'exemple précédent, **Julien** a écrit le 1 du dé vert dans un hexagone de la région verte comportant un cupcake. Il coche donc le premier cupcake disponible de son plateau Pouvoirs.



Lorsqu'un chiffre est écrit dans un hexagone comportant une caisse, le joueur coche une caisse d'un pouvoir de son choix. S'il s'agit de la dernière caisse de ce pouvoir, ce dernier est débloqué et doit être utilisé immédiatement (voir la liste des pouvoirs ci-dessous).

Remarque : il est possible d'entamer plusieurs pouvoirs à la fois, et un joueur n'encourt aucune pénalité en fin de partie pour ceux qu'il n'a pas pu débloquer. S'il doit cocher plusieurs caisses lors du même tour, il les coche l'une après l'autre, dans l'ordre de son choix, et applique les pouvoirs au fur et à mesure qu'il les débloque.

Les pouvoirs

1

Le joueur écrit un 1 dans un hexagone libre (en respectant la règle d'adjacence habituelle ou en cochant une fourmilière).

2

Le joueur écrit un 2 dans un hexagone libre (en respectant la règle d'adjacence habituelle ou en cochant une fourmilière).

0

Le joueur écrit une fourmilière de valeur 0 dans un hexagone libre.

3

Le joueur écrit une fourmilière de valeur 3 dans un hexagone libre.

+2

Le joueur coche les 2 premiers cupcakes disponibles de son plateau Pouvoirs. Pour chaque cupcake surmonté d'un chiffre, il coche sur sa piste de score autant de points de victoire qu'indiqué.

+2

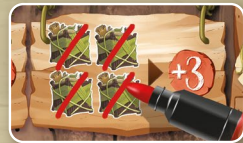
Le joueur coche 2 points de victoire sur sa piste de score.

+3

Le joueur coche 3 points de victoire sur sa piste de score.

Exemple :

Bénédicte utilise la caisse présente sur le dé pour cocher la dernière caisse d'un des pouvoirs de son plateau. Elle marque donc 3 points de victoire, qu'elle coche sur sa piste de score.





Le joueur écrit trois 1 dans trois hexagones libres adjacents (il est impératif de respecter le placement indiqué et d'écrire l'intégralité des 1, en respectant les règles d'adjacence ou en cochant une fourmière).



Le joueur raye 2 hexagones libres adjacents. Ils sont désormais inaccessibles et aucun joueur ne peut y écrire de chiffre. Ils ne comptent pas comme des hexagones à la couleur du joueur en termes d'adjacence.

Les cupcakes ou caisses de ces hexagones sont ignorés.



Le joueur coche un cercle vierge dans 2 feuilles de score distinctes.

Fin de partie

La fin de partie est déclenchée dès qu'une des conditions suivantes est remplie :

- un chiffre est écrit dans le dernier hexagone libre d'une région ;
- le dernier cercle d'une feuille de score est coché ;
- tous les hexagones cupcake (12) du plateau Territoire comportent un chiffre ou ont été rayés.

Les joueurs finissent le tour en cours en utilisant leurs groupes d'éléments respectifs, puis ils passent au décompte des points de victoire.

Décompte des points de victoire

Les cupcakes et les pouvoirs ont permis de marquer des points de victoire au fil de la partie. Il est aisé de vérifier sur le plateau Territoire et le plateau Pouvoirs de chaque joueur les points de victoire qui ont été marqués.



Ensuite, les joueurs procèdent au décompte final en vérifiant les 6 régions colorées.

Pour chaque région, il faut comparer la somme des chiffres rouges à celle des chiffres bleus écrits dans les hexagones. Le joueur qui obtient la valeur la plus élevée remporte la région ! **En cas d'égalité, personne ne marque de points de victoire pour cette région.**



Exemple :

La somme des chiffres de **Bénédicté** est de 7, **Julien** n'a que 4.

Bénédicté remporte donc la région rose.

Le joueur ayant remporté la région gagne un nombre de points de victoire égal au nombre de cercles à sa couleur sur sa feuille de score de cette région (de 2 à 8).

Il coche les points de victoire ainsi gagnés sur sa piste de score.



Exemple :

Bénédicté marque 3 points de victoire grâce à sa majorité dans la région rose.

Julien aurait pu marquer 4 points de victoire dans cette région, mais comme il n'est pas majoritaire, il n'en gagne aucun.

Remarque : si un joueur atteint 25 points de victoire, il efface sa piste de score (sauf la case 25), puis il coche ses points de victoire supplémentaires en repartant de 1. Il ajoutera 25 au score indiqué sur sa piste de score.

Une fois le décompte effectué pour chacune des 6 régions, le joueur qui a le plus de points de victoire remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui a coché le plus de cupcakes sur son plateau Pouvoirs l'emporte. Si l'égalité persiste, c'est le joueur qui a déclenché la fin de la partie qui l'emporte.

Conseil d'utilisation : une fois votre partie terminée, effacez soigneusement les plateaux, sans appuyer trop fort et sans utiliser d'eau. Ne rangez surtout pas le jeu sans avoir réalisé cette opération !



Dr. Reiner Knizia



Reiner Knizia compte parmi les auteurs de jeux à succès les plus prolifiques au monde. Plus de huit cents de ses jeux et livres ont été traduits dans une cinquantaine de langues et se sont vendus à plusieurs millions d'exemplaires. Ses créations lui ont valu de multiples récompenses internationales, dont 5 prix en Allemagne, 2 prix du meilleur jeu de l'année en Allemagne, 1 récompense au German Education Game Awards, 4 prix en Autriche, 2 prix en Suisse, 3

Grand Prix du Jouet en France, 2 prix du meilleur jeu de l'année en Espagne, 1 prix du meilleur jeu de l'année en Italie, 3 prix du meilleur jeu de l'année en Pologne, 2 prix du meilleur jeu de l'année en Hongrie, 3 prix du meilleur jeu de l'année aux Pays-Bas, 3 prix du meilleur jeu de l'année au Danemark, 2 prix du meilleur jeu de l'année en Suède, 7 prix du meilleur jeu de l'année en Finlande, 1 prix du meilleur jeu de l'année en Australie, 1 prix du meilleur jeu de l'année au Brésil et 3 récompenses aux Japan Board Game Prizes.

Reiner Knizia s'est fait une spécialité des règles simples, qui procurent tant de plaisir et d'amusement aux joueurs de tous âges.

Reiner Knizia a obtenu un Master of Science auprès de l'université de Syracuse (États-Unis) et un PHD en mathématiques à l'université d'Ulm (Allemagne). Après de nombreuses années passées à l'étranger, il vit aujourd'hui à Munich, en Allemagne.



Ingrid Desmidt



Concept artist et illustratrice bretonne, diplômée de l'école Pivaut de Nantes et de Montréal. J'aime créer des univers originaux (souvent en y ajoutant une petite touche d'humour). Voilà pourquoi j'ai vraiment aimé travailler sur Marabunta, particulièrement les tuiles avec les petites scènes.

UN PROBLÈME ?

Si malgré tout le soin apporté à la fabrication de ce jeu, un élément manquait ou était endommagé, contactez le service client de notre distributeur Asmodee à l'adresse suivante :
<https://fr.asmodee.com/fr/support>.
Votre problème sera réglé dans les plus brefs délais !

© Dr. Reiner Knizia, 2023. Tous droits réservés.

Marabunta est édité par SPACE Cowboys Asmodee Group,
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt – France
©2023 SPACE Cowboys. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité de Marabunta et des
SPACE Cowboys sur www.spacecowboys.fr,

 SpaceCowboysFR /  SpaceCowboys

 [space_cowboys_officiel](https://www.instagram.com/space_cowboys_officiel).