

Les fourmis envahissent le jardin.

Dans ce jeu de logique, les joueurs placent les fourmis les unes à côtés des autres. Mais attention il n'est pas toujours facile de s'y retrouver dans cette fourmilière...

Age : 5 à 8 ans
 Nombre de joueurs : 2 à 4
 Durée : 15 mn.

Contenu du jeu :

9 plaques jardin composée chacune de 9 cases
 21 cartes composées de plusieurs cases illustrant différentes fourmis :

- 4 cartes de 5 cases
- 4 cartes de 3 cases en ligne
- 4 cartes de 3 cases en « L »
- 9 cartes de 2 cases

12 cartes « points »



But du jeu :

Placer le maximum de fourmi sur le plateau jardin.

Préparation du jeu :

- On dispose au centre de la table les 9 plaques jardin les unes à côté des autres afin de constituer un grand carré de 9 cases X 9 cases.
- On pose une carte de 2 cases à un endroit du plateau non défini. Cette carte servira de point de départ de la partie.



On distribue équitablement aux joueurs les cartes comme suit :

- Partie à 2 joueurs : 2 cartes de 5 cases, 2 cartes de 3 cases en ligne, 2 cartes de 3 cases en « L », 4 cartes de 2 cases par joueur
- Partie à 3 joueurs : 1 carte de 5 cases, 1 carte de 3 cases en ligne, 1 carte de 3 cases en « L », 2 cartes de 2 cases par joueur.
- Partie à 4 joueurs : 1 carte de 5 cases, 1 carte de 3 cases en ligne, 1 carte de 3 cases en « L », 2 cartes de 2 cases par joueur.

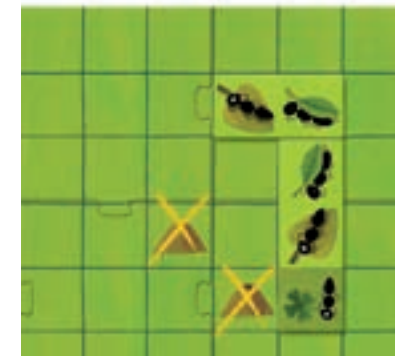
Lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs, les cartes restantes sont éliminées du jeu.

Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence.

Il tente de placer une de ses pièces dans le jardin en respectant les points suivants :

- La carte doit se connecter avec une carte déjà posée dans le jardin, de manière à ce que 2 mêmes fourmis se touchent. (photo)
- La carte ne peut pas recouvrir une case fourmilière du plateau jardin.
- La carte ne peut pas sortir de l'aire de jeu (c'est-à-dire du jardin, constituée des 9 x 9 cases)



Puis c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Lorsqu'un joueur ne peut pas placer une carte, c'est au tour du joueur suivant.

La partie prend fin dès que les joueurs ne peuvent plus placer de carte.

On compte alors le nombre de cases composant les cartes que chaque joueur a devant lui ; on obtient ainsi le nombre de points de chaque joueur.

Le vainqueur est celui qui a le moins de points. Il reçoit alors une carte « point ».

Puis on démarre une 2ème manche. C'est alors au joueur placé à la gauche du joueur le plus jeune de démarrer et ainsi de suite à chaque nouvelle manche, afin que ce ne soit pas toujours le plus jeune joueur qui commence.

Qui gagne ?

Le premier joueur à avoir gagné 3 « points » remporte la partie.

