

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Fourmis

1. Présentation

Fourmis est un jeu pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans.

Une partie dure environ 15 minutes.

Fourmis comporte en fait 2 jeux :

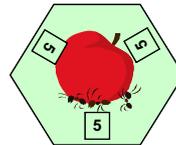
- ☞ Un jeu simplifié pour les petits (les spécificités sont encadrées en bleu dans les règles)
- ☞ Un jeu de règles évolutives permettant de faire de **Fourmis** un vrai jeu de stratégie.

L'hiver arrive.

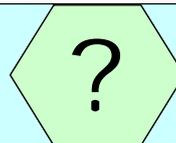
Chacune des fourmilières de la prairie doit faire ses provisions. La nature n'est pas avare de nourriture : brindilles, glands et noisettes sont au rendez-vous. Il reste encore du raisin oublié et en marchant un peu, on peut même trouver des pommes ! Mais gare aux sauterelles qui rôdent. Elles ne mangent pas de pommes, me direz-vous ? Certes non, mais elles mangent des fourmis... Une seule solution : creuser pour les éviter. Astucieux, n'est-ce pas ? d'autant que dans certaines prairies, cela permettra aussi de ne pas croiser les colonies concurrentes ou de traverser des mares. En route, les fourmis !

2. Matériel

- ☞ 15 pistes à ciel ouvert (tronçons simples) pour chacun des 6 joueurs
- ☞ 2 tunnels (tronçons doubles) pour chacun des 6 joueurs
- ☞ 64 hexagones de terrain
- ☞ 6 pions de couleur pour le décompte des points
- ☞ 1 plateau de jeu double face



- ☞ 9 hexagones surprise



Fourmis

3. But du jeu et conditions de victoire

Le gagnant est celui dont la fourmilière aura amassé le plus de provisions pour passer l'hiver.

Le jeu s'arrête quand aucun des joueurs ne peut plus aller chercher de provision et ne peut donc plus se déplacer ou ne peut atteindre qu'une sauterelle (dans ce cas, un joueur n'est pas obligé de se déplacer).

Chaque provision a une valeur.

Dès qu'une colonie de fourmis atteint (via une piste à ciel ouvert ou un tunnel) une provision, le marqueur du joueur est avancé du nombre de points qui y est inscrit sur le chemin de marque sur le tour du plateau

On procède de la même façon si on atteint une sauterelle : le marqueur est alors reculé de 1.

4. Préparation de la partie

2 versions du plateau de jeu sont proposées, l'installation dépend du plateau choisi :

☞ Un plateau prédéfini pour les plus jeunes où 9 emplacements  près du centre seront complétés par les hexagones 

☞ Un plateau à compléter pour les plus grands.
Les hexagones sont disposés sur le plateau de jeu au hasard (Sans utiliser les mares pour le

jeu le plus simple.) Il ne faut pas mettre de  ou de  sur les cases

grisées . Les hexagones restants ne seront pas utilisés pendant cette partie.

Pour le jeu à moins de 6 joueurs, toutes les fourmilières peuvent être choisies.

Chacun des joueurs, en commençant par le plus jeune, choisit ensuite sa fourmilière et reçoit les pistes, les tunnels et le marqueur de sa couleur.

Les marqueurs des joueurs sont mis à 0 sur le chemin de marque.

Chacun des joueurs part de sa fourmilière et lance une colonne de **Fourmis** à la recherche de nourriture.

Le plus jeune joueur commence, chacun joue ensuite à tour de rôle.

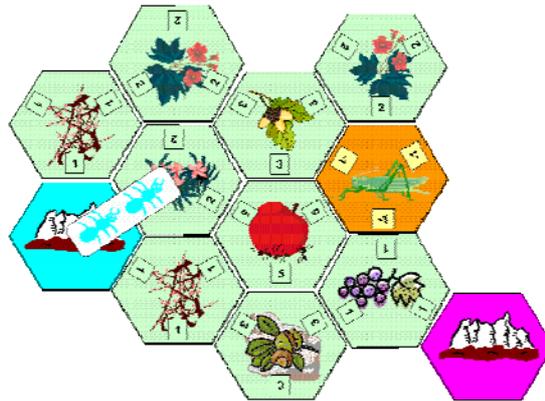
Fourmis

5. Règles et déroulement de la partie

5.1. Règles de base

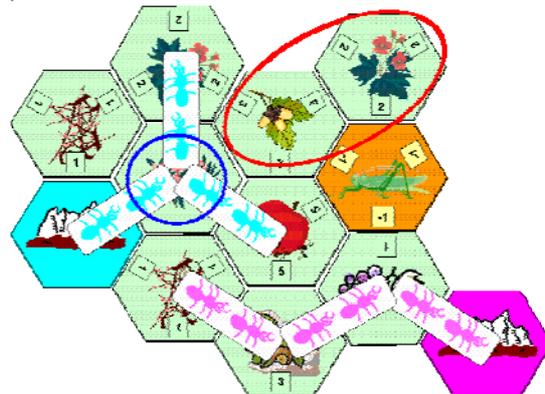
Chacun des joueurs construit son chemin à tour de rôle à partir d'un tronçon de sa couleur existant. Un tronçon relie les centres des hexagones adjacents. Le premier tronçon est posé à partir de sa fourmilière.

Deux chemins ne peuvent pas se croiser. On ne peut pas traverser une fourmilière vide ou adverse.



Le joueur bleu ciel marque 2 points avec son premier chemin.

Au bout de trois tours de jeu, on est dans la situation suivante :



Bleu a : $2+5+2 = 9$ points

Rose a : $1+3+1 = 5$ points

Le chemin peut être poursuivi à partir de n'importe quel point déjà atteint. Le joueur bleu ciel a utilisé cette possibilité à son troisième tronçon (Cercle bleu).

Les fourmis roses ne pourront pas atteindre la nourriture dans les deux hexagones entourés en rouge sans couper le chemin bleu. Elles peuvent passer par la sauterelle qui les mangerait et leur ferait perdre 1 point.

Hexagones masqués :

Lorsque le chemin d'un des joueurs atteint un hexagone  on le retourne et on effectue le comptage des points de la même façon que pour les hexagones dessinés sur le plateau.

Vous pouvez faire votre première partie sans lire la suite.

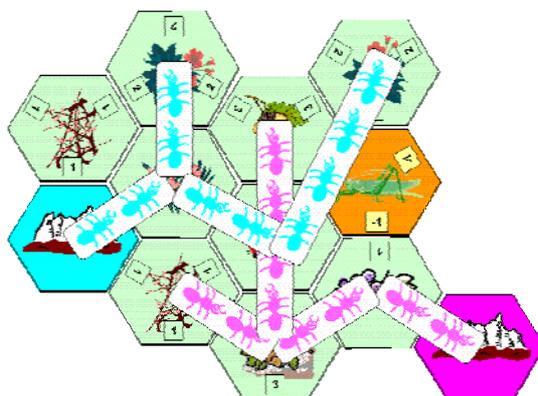
Fourmis

5.2. Règles avancées (1) – les tunnels

Ces règles sont destinées aux joueurs cherchant un peu plus de difficulté.

Chaque joueur possède deux tunnels et peut les utiliser afin de franchir une piste de fourmis tracé par l'adversaire ou pour se déplacer plus vite.

- ☞ Un tunnel, comme les tronçons simples, relie deux centres d'hexagones.
- ☞ On peut revenir, depuis l'arrivée du tunnel, à la case traversée. Dans ce cas, on marque les points figurant sur la case
- ☞ On peut utiliser un tunnel pour éviter une sauterelle



Bleu a : $2+5+2 = 9$ points

Rose a : $1+3+1+3 = 8$ points

Vous pouvez faire votre première partie avec les tunnels sans lire la suite.

Fourmis

5.3. Règles avancées (2) – les mares

Cette règle n'est pas applicable pour le jeu avec plateau prédéfini

Il est possible de construire un plateau de jeu plus complexe en utilisant les hexagones du côté comportant des mares d'eau. Ces mares sont infranchissables par un tronçon terrestre simple:



Si le joueur bleu désire atteindre les glands, il devra choisir parmi l'une des trois solutions suivantes :

- 1) une partie de la colonie est mangée par une sauterelle :



Bleu a : $2+5-1+3 = 9$ points

Rose a : $1+3 = 4$ points

- 2) Ou un chemin plus lent :



Bleu a : $2+5+1+2+3 = 13$ points

Rose a : $1+3 = 4$ points

