

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



Wyx – La Guerre des fourmis

Règle (2 joueurs)

But du jeu

Avoir déposé le plus de fourmis sur le plateau quand le jeu se termine.

Seules les reines se déplacent, en fonction du domino choisi par le joueur. Le joueur dépose une fourmi sur les cases ordinaires et 2 ou 3 sur les fourmilières.

Mise en place

Disposez les dominos dans leurs rangements (dominos de la même couleur dans chaque rangement). Un joueur choisit le camp des fourmis « rouges » et l'autre celui des fourmis « bleues ». Chaque joueur a une reine (claire) et 32 fourmis de la même couleur (claires et foncées). Chaque joueur pose au départ sa reine sur une des 4 cases centrales.

Déroulement

On joue chacun son tour. A son tour, le joueur :

1. **Retire un domino** dont le mouvement est autorisé parmi les 8 visibles dans le distributeur (si aucun mouvement n'est autorisé, le joueur passe son tour)
Le mouvement indiqué par le domino n'est pas autorisé si la reine:
 - atterrit sur une fourmilière déjà occupée par des fourmis adverses
 - atterrit sur la reine adverse
 - sort du plateau
2. **Déplace sa reine** en fonction du domino choisi (elle peut passer par-dessus les autres pièces), mais auparavant en fonction de la position d'arrivée :
 - Case occupée par une fourmi adverse : le joueur retire la fourmi adverse, la rend à l'adversaire et pose une de ses fourmis sur la case.
 - Fourmilière non occupée : le joueur pose 2 ou 3 fourmis selon le nombre indiqué sur la fourmilière.
 - Case ordinaire non occupée : le joueur pose une fourmi.
 - Case ordinaire occupée par une de ses fourmis : le joueur ne pose pas de fourmi.

Fin de partie

La partie se termine quand :

- L'un des joueurs a placé toutes ses fourmis sur le plateau de jeu : il gagne la partie.
- Il ne reste plus de domino sur le distributeur.
- Les dominos visibles du distributeur ne permettent à aucun des adversaires de jouer.

Dans les deux derniers cas, le joueur qui a le plus de fourmis sur le plateau gagne.

Variante pour 3 ou 4 joueurs

Chaque joueur dispose d'une reine et de 16 fourmis de la même couleur.



Domino indiquant un déplacement de 2 vers la gauche et 1 vers le bas



Reine



Fourmi



Fourmilière : poser 3 fourmis



Case ordinaire



Case centrale

Wyx – La Guerre des fourmis

Règle coopérative (2 à 5 joueurs)

But du jeu

Placer toutes les fourmis sur le plateau sans passer deux fois sur la même case (avec la reine des fourmis rouges).

Mise en place

Répartition des dominos entre les joueurs :

- 2 joueurs : chaque joueur prend 8 dominos de chaque couleur.
- 3 joueurs : chaque joueur prend 5 dominos de chaque couleur. Répartir les 4 dominos restants entre les joueurs.
- 4 joueurs : chaque joueur prend 4 dominos de chaque couleur.
- 5 joueurs : chaque joueur prend 3 dominos de chaque couleur. Répartir les 4 dominos restants entre les joueurs.

Chaque joueur pose ses dominos devant lui.

Placer la reine des fourmis rouges sur une des quatre cases centrales du plateau.

Remarque : au début du jeu, aucune fourmi n'est sur le plateau.

Déroulement

On joue chacun son tour. A son tour, **le joueur** peut :

- Soit **Jouer**, ce qui consiste à :
 - Sélectionner un de ses dominos (il doit correspondre à un déplacement valide, c'est-à-dire un déplacement amenant la reine sur une case vide)
 - Déposer une fourmi (la couleur n'a pas d'importance) sur la case d'arrivée de la reine (case normale) ...ou déposer deux ou trois fourmis sur une fourmilière (selon le chiffre marqué dessus).
 - Déplacer la reine rouge sur la case d'arrivée
 - Ranger le domino qu'il vient d'utiliser (il ne pourra plus être utilisé par la suite)
- Soit **Passer son tour** (seulement s'il ne peut pas jouer)

Remarque : le joueur peut se faire aider ou collaborer avec les autres joueurs pour sélectionner le meilleur déplacement possible. Il est plus facile de gagner en collaborant !

Fin de partie

La partie se termine quand :

- Toutes les fourmis ont été posées sur le plateau : les joueurs ont gagné la partie
- Aucun joueur ne peut plus déplacer la reine sur une case vide, et il reste encore des fourmis à poser : les joueurs ont perdu

Variante plus difficile

Poser 2 fourmis sur les fourmilières, y compris celles sur lesquelles sont marqués un « 3 ».