

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# **LA CIGALE ET LA FOURMI**

---

**Jeu de société pour 2 à 4 joueurs  
à partir de 7 ans**

---

**Librement adapté de la fable  
de Jean de La Fontaine**

---

**Les joueurs essaient de préserver leur capital de 10 Gringrins reçus au commencement du jeu. En dépit des gains et des pertes successives qu'ils vont enregistrer, il faut, pour gagner, terminer la partie avec toujours le même nombre de 10 Gringrins !**

Création : Frank & Nock

Illustration : Yves Prince

Collection dirigée par  
Week End Games - France

Copyright

EGD / Week End Games 1994.

Fabriqué en France par IGD Nancy -  
54140 JARVILLE LA MALGRANGE

Tél : 83 53 54 54

**EGD**  
Editions Gilles Defoly

*La Cigale dépense, la Fourmi économise...*

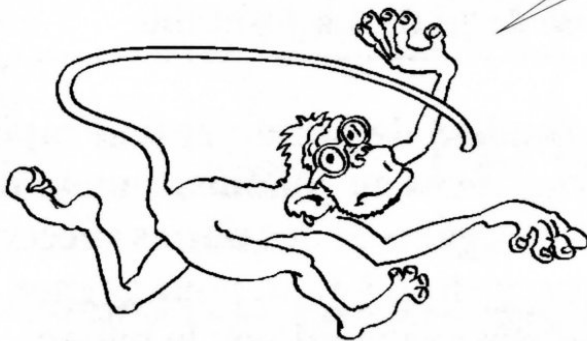
*Et si l'on joue à être à la fois Cigale et Fourmi, il faudra savoir en même temps économiser et dépenser.*

*Ce qui risque de ne pas être facile parce que la Fourmi doit aussi dépenser et qu'il arrive à la cigale d'amasser, malgré elle, quelques richesses !*

*Vous me suivez là ?*

*Bon, allez zut ! Je saute à la page suivante !*

*Au fait, moi c'est Zoupy ! Et vous ?*



## **Le matériel**

- 6 cartons "Cigale"
- 6 cartons "Fourmi"
- 4 jeux de 12 cartes numérotées de 1 à 12
- 40 jetons appelés des "Gringrins"
- 1 règle de jeu.

## Préparation du jeu

- Les joueurs choisissent leur couleur (Bleu - Rouge - Vert - Jaune).
- Chaque joueur reçoit un paquet de 12 cartes de sa couleur qu'il met dans sa main, faces visibles pour lui seul à la manière d'un jeu de cartes traditionnel.
- Les 12 petits cartons "Cigale" et "Fourmi" sont détachés de leurs plaquettes, battus et posés en pile face cachée.
- Chaque joueur reçoit 10 Gringrins qu'il pose devant lui.

## Le déroulement de la partie

Une partie se déroule en **12 tours de jeu** (correspondant au nombre de cartes que chacun a en sa possession).

Un tour de jeu comporte 5 phases qui se décomposent comme suit :

- **Phase 1, le mode de jeu :** un joueur dévoile un carton "Cigale" ou "Fourmi".
- **Phase 2, la mise :** chacun mise.
- **Phase 3, jeu des cartes :** chacun choisit secrètement une carte.
- **Phase 4, on dévoile :** toutes les cartes sont dévoilées.
- **Phase 5, bilan du tour de jeu :** application des effets des cartes jouées.



## La phase 1 , le mode de jeu :

Un joueur dévoile un carton “Cigale” ou “Fourmi” pour choisir le mode de jeu.

- Le carton du dessus de la pile est retourné face visible.
- Si c’est une Fourmi, le plus fort au jeu des cartes emportera la mise.
- Si c’est une Cigale, c’est le plus faible qui emportera la mise.

*A chaque tour, on choisit le genre de comportement que l’on devra suivre :*

*Si l’on se comporte comme la Fourmi, la plus forte carte gagne !*

*Si l’on se comporte comme la Cigale, la plus faible carte l’emporte !*



## La phase 2 , la mise :

Chacun mise selon son intérêt et son objectif du moment.

- On peut miser 1, 2 ou 3 Gringrins.
- 1 est le minimum.
- 3 est le maximum.
- La mise est obligatoire, mais on reste toujours libre du nombre que l’on mise, sans être tenu de suivre les mises des autres joueurs.
- Dans le cours de la partie, un joueur qui n’aurait plus de quoi miser est éliminé.

## La phase 3 et la phase 4, le jeu des cartes :

- Selon son objectif, chaque joueur choisit une de ses cartes **et la pose sur la table, face cachée.**
- Une fois que tous les joueurs ont posé ainsi leur carte, elles sont dévoilées simultanément.
  - **Mode Fourmi** : la plus forte carte emporte les mises.
  - **Mode Cigale** : la plus faible carte emporte les mises.

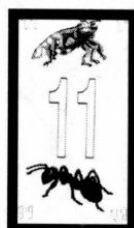
### I - Exemple en Mode Fourmi



Jean



Pierre



Marie



François

*Marie, avec la plus forte carte, gagne le tour de jeu et empoche la mise.*

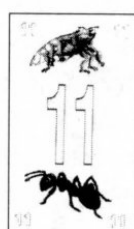
### II - Exemple en Mode Cigale



Jean



Pierre



Marie



François

*François, avec la plus petite carte, l'emporte et empoche la mise.*

### III - En cas d'égalité en mode Fourmi :



**Jean**



**Pierre**



**Marie**



**François**

*Avec chacun un 10 Jean et Marie s'annulent. Pierre l'emporte avec son 6.*

### IV - En cas d'égalité en mode Cigale :



**Jean**



**Pierre**



**Marie**



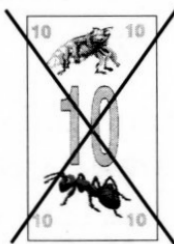
**François**

*Avec chacun un 3 Jean, Pierre et François s'annulent. Marie l'emporte avec son 10.*

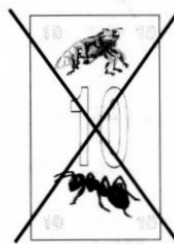
### V - En cas d'égalité de tous les joueurs, quelque soit le Mode :



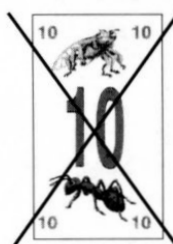
**Jean**



**Pierre**



**Marie**



**François**

*Personne ne l'emporte, toutes les cartes sont écartées et les mises restent en jeu pour le Tour de jeu suivant.*

## La phase 5 , bilan du tour de jeu :

Application des effets :

**1** — Le carton “Mode Cigale” ou “Mode Fourmi” qui a été joué est écarté.

**2** — Toutes les cartes jouées sont écartées.

**3** — Le joueur qui a remporté le tour de jeu empoche tous les Gringrins misés, et l’on passe à la Phase 1 du tour de jeu suivant.

## La fin de la partie

A l’issue des 12 tours de jeu la partie s’arrête.

Le gagnant est celui qui, à la fin de la partie, a exactement 10 Gringrins en sa possession ou celui qui en est le plus proche.

## Décompte des points :

- Si l’on veut jouer plusieurs parties et comptabiliser les points, on procède comme suit :

Si, à la fin de la partie, les joueurs possèdent :

Pierre :	13 Gringrins	il marque	13 - 10	=	3 pts
Jean :	10 Gringrins	“	10 - 10	=	0 pt
Marie :	5 Gringrins	“	10 - 5	=	5 pts
François :	12 Gringrins	“	12 - 10	=	2 pts

A l’issue de plusieurs parties, le joueur ayant marqué le moins de points est le gagnant.

Un joueur qui a été éliminé au cours d’une partie marque 15 points.



## **Deux variantes possibles pour le jeu à deux joueurs :**

- Première variante : **le plus grand nombre**

Comme dans la règle normale, chacun reçoit ses 12 cartes et 10 Gringrins.

Le gagnant à l'issue des 12 tours de jeu est celui qui aura le maximum de Gringrins.

- Seconde variante : **le pari !**

Avant de débiter la partie, chacun des joueurs écrit secrètement sur un bout de papier le nombre de Gringrins qu'il cherchera à obtenir à l'issue du douzième tour, ce qui constitue son objectif.

Celui qui atteint son objectif ou qui en est le plus près gagne la partie.

En ce cas, il est toujours interdit de parier que l'on fera 10, et d'autre part, il faut se souvenir que celui qui à un moment de la partie n'aurait plus un seul Gringrin pour miser perdra.

**NB :** Cette seconde variante consistant à parier sur un objectif peut être jouée également à 3 ou 4 joueurs.

En ce cas, les paris se font à haute voix, chaque joueur annonçant son pari à son tour.

Seule contrainte : que la somme des paris faits par les joueurs soit différente à la somme totale des Gringrins mis en jeu !