

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



4 Planches jeu
24 Jetons Rouge
24 Jetons Violet.

RÈGLE DU JEU

BUT DU JEU

Les fourmis rouges et les fourmis noires vont s'affronter et tenter en progressant en file indienne de s'emparer les premières des remparts de la fourmilière adverse en passant par les champs ou par la route.

PRÉPARATION

Après avoir monté le plateau de jeu, les joueurs posent les fourmis dans leur fourmilière respective et les fourmis rouges jouent en premier.

SORTIE DE LA FOURMILIÈRE

Les fourmis occupant les remparts (cases de coloration plus claire) sortent avant celles qui se trouvent à l'intérieur et la première choisit sa case de sortie parmi l'une des cases contiguës à la sienne se trouvant hors des remparts; la deuxième se place à côté d'elle ou devant et ainsi de suite, jusqu'à ce que soit constituée une file de 3 fourmis minimum et de 7 maximum.

Ce n'est que lorsque les remparts seront libérés que les fourmis se trouvant à l'intérieur pourront sortir en se mettant directement à l'extérieur de la fourmilière, soit sur une case contiguë aux remparts, soit à la tête d'une file déjà constituée, à condition que celle-ci ne dépasse pas le nombre de 7 fourmis et que la fourmi de queue se trouve encore sur une case contiguë aux remparts.

Si des fourmis ennemies occupent certaines cases des remparts, la sortie des dernières fourmis ne peut se faire que par une zone restée libre.

PROGRESSION

Une fois sorties de la fourmilière et après avoir constitué un certain nombre de files, les fourmis vont essayer d'atteindre le plus vite possible les remparts de la fourmilière adverse en progressant sur l'herbe ou sur la terre (zones marrons). L'avancement des fourmis dans l'herbe se fait en posant la fourmi qui se trouve en queue de file sur l'une des cinq cases contiguës à la fourmi de tête.

Sur la terre, du fait qu'il y a moins d'obstacles, les fourmis vont deux fois plus vite et ce sont les deux fourmis de queue que l'on placera en tête, à condition que toute la file soit sur la terre.

En observant la règle ci-dessus, les fourmis peuvent avancer ou reculer dans n'importe quelle direction.

FUSION DE COLONNES

A condition de respecter la règle de la colonne constituée de 3 fourmis minimum et 7 maximum, deux colonnes peuvent se rejoindre pour en former une plus grande, alors qu'une colonne peut se diviser pour en former deux plus petites. Qu'elles soient amies ou ennemies, les colonnes ne peuvent ni se prendre, ni se sauter; elles doivent obligatoirement se contourner sans qu'à aucun moment elles puissent former une file supérieure à 7 fourmis.

PRISE DES REMPARTS DE LA FOURMILIÈRE

La prise se fait par l'occupation totale des remparts.

Lorsqu'une fourmi de tête parvient sur les remparts adverses, c'est toute la colonne qui, dans le même coup, entre à sa suite, à condition qu'il y ait suffisamment de cases libres. Celles qui n'auront pu pénétrer attendront que la place soit libre et entreront au fur et à mesure des possibilités ou reconstitueront une nouvelle colonne pour essayer d'entrer par une autre zone.

Il est interdit de pénétrer sur un rempart adverse si l'on a encore des fourmis dans sa fourmilière.

Le gagnant est le joueur qui, le premier, parvient à occuper totalement les remparts de son adversaire.

Enfin, si pour une raison quelconque, la partie se bloque avant la fin, le vainqueur est celui qui a réussi à rentrer le plus de fourmis dans la fourmilière adverse.

QUELQUES EXEMPLES

