



Contenu

- 1 plateau
- 4 supports en plastique, chacun avec 60 fourmis
- 4 supports en plastique, chacun avec 7 fourmilières
- 1 règlement

Avant de commencer la première partie, détachez toutes les pièces de leurs supports et séparez-les par couleur. Vous avez 60 "fourmis" et 7 "fourmilières" dans chacune des couleurs.

Le plateau représente un terrain avec 9 territoires différenciés par leur couleur de fond.

But du jeu

Le but est de placer ses 7 fourmilières dans 7 territoires différents et de les relier par des colonnes ininterrompues de fourmis.

- Si on joue à deux, les territoires doivent être les 5 au centre plus 2 opposés diagonalement ;
- si on joue à trois, les 5 au centre plus 2 au choix ;
- si on joue à quatre, les 7 territoires sont au choix

Le jeu

1. Préparation

Chacun choisit une couleur et prend les fourmis et fourmilières correspondantes. On tire au sort qui commence.

2. Tours

A chaque tour (excepté le premier), chacun peut faire les deux actions suivantes :

- a. placer 3 pièces sur le plateau (mais pas plus d'une fourmilière)
- b. déplacer à volonté jusqu'à trois pièces qui se trouvent déjà sur le plateau (mais pas plus d'une fourmilière)

Les fourmis peuvent être placées sur toutes les cases libres du plateau qui ne sont pas marquées d'un point noir; les fourmilières, au contraire, ne peuvent être placées que sur les cases marquées d'un point noir, et jamais plus d'une de la même couleur dans un même territoire.

3. Le premier tour

Pour compenser l'avantage du premier joueur, pendant le premier tour chacun peut placer sur le plateau une pièce en plus du joueur précédent ; donc, si on joue à deux, le premier place trois pièces, le second 4 ; si on joue à trois, le troisième 5 ; si on joue à quatre, le quatrième 6.

4. Croisements.

Une seule fois au cours d'une partie à 2 ou à 3, ou deux fois au cours d'une partie à 4, on peut croiser - c'est à dire passer par dessus - une colonne de fourmis d'un adversaire : on place simplement une de ses propres fourmis sur une fourmi de l'autre colonne. Ce coup spécial équivaut à un tour de jeu complet, quand on le fait, on ne peut ni placer ni déplacer une autre pièce sur le plateau.

Fin

Le premier qui réussit à relier ses 7 fourmilières comme décrit ci-dessus, a gagné la partie