

15**La fourmilière**

Coopération



2 à 4



7 +



15/20min

Des fourmis sommeillent dans leur fourmilière quand une pluie d'orage déclenche un éboulement dans les galeries. Vite, il faut fuir !

But du jeu : Évacuer les 4 fourmis de la fourmilière avant que la sortie ne soit bouchée.

Matériel :

- 1 plateau de jeu
- 4 pions "fourmi"
- 22 cailloux "éboulement"
- 2 dés à 6 faces

Mise en place :

On place une fourmi dans chaque chambre.



Déroulement : À son tour, un joueur lance les dés et pose un caillou "éboulement" sur la case au numéro correspondant au total des 2 dés, sauf s'il y en a déjà deux sur cette case.

Ensuite, le joueur choisit une fourmi et effectue une des actions suivantes

- déplacer la fourmi d'une case (pas en diagonale) dans une case ne contenant ni une autre fourmi ni 2 cailloux ;
- retirer un caillou de la case où se trouve cette fourmi et le remettre dans la réserve.

Si une fourmi atteint la case "sortie", elle est retirée du jeu, elle est sauvée.

Quand une fourmi se trouve sur une case avec 2 cailloux, elle est écrasée, la partie est perdue !

Fin de partie : Si les 4 fourmis sont sauvées, la partie est gagnée.

Dans tous les autres cas (1 fourmi écrasée ou bloquée), la partie est perdue.

Invente des variantes :

Et si on change le nombre de fourmis, de cases ?

Et si on change la forme du plateau ?


Et si... ?

Crée ton jeu :

Sur le même thème.

Avec les mêmes règles.

...

Chambre d'une fourmi		Chambre d'une fourmi		
	11		7	
8	5	10		Chambre d'une fourmi
12	4	9	3	
Sortie 	2	6		Chambre d'une fourmi

La fourmilière

