



Ce jeu vous est offert par
Léandre Proust

Chaque mois, je vous propose
un nouveau jeu de société minimaliste.

Vous pouvez l'acquérir gratuitement
auprès d'un partenaire ou
directement sur ma page Tipeee.

Vous aimez ce jeu ? N'hésitez pas à faire un **Tip** pour me soutenir.



<https://tipeee.com/leandreproust>



<https://facebook.com/leandre.proust>

RÈGLE DU JEU

ANTS

created by Léandre Proust

n°4



10'



2



8+

BUT DU JEU

Le but du jeu consiste à poser des fourmis en jeu afin de créer la plus grande zone de phéromones à sa couleur.

MISE EN PLACE

Il y a deux couleurs présentes sur les pièces de jeu : beige et marron. L'un des joueurs est beige, l'autre est marron.

Mélangez les tuiles et formez une pioche face visible. Chaque joueur pioche au hasard une tuile et la pose face visible devant lui, c'est sa main. Disposez la tuile double au centre de la table, c'est l'espace de jeu.

Le joueur le plus petit est désigné pour être le premier joueur.

ESPACE DE JEU



LA MAIN



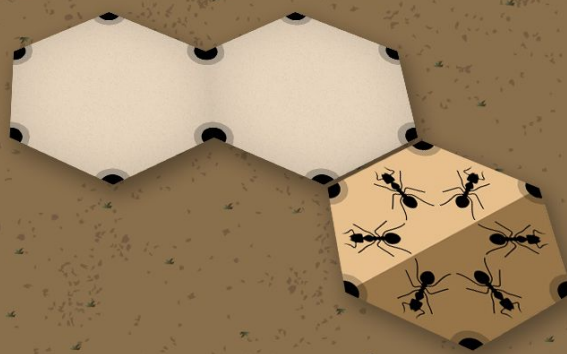
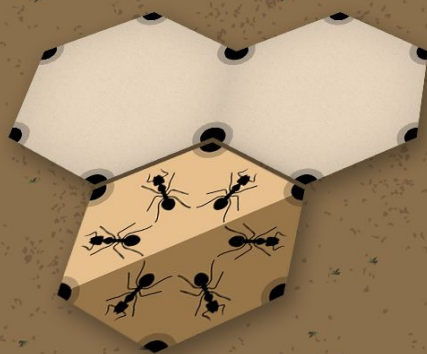
LA PIOCHE



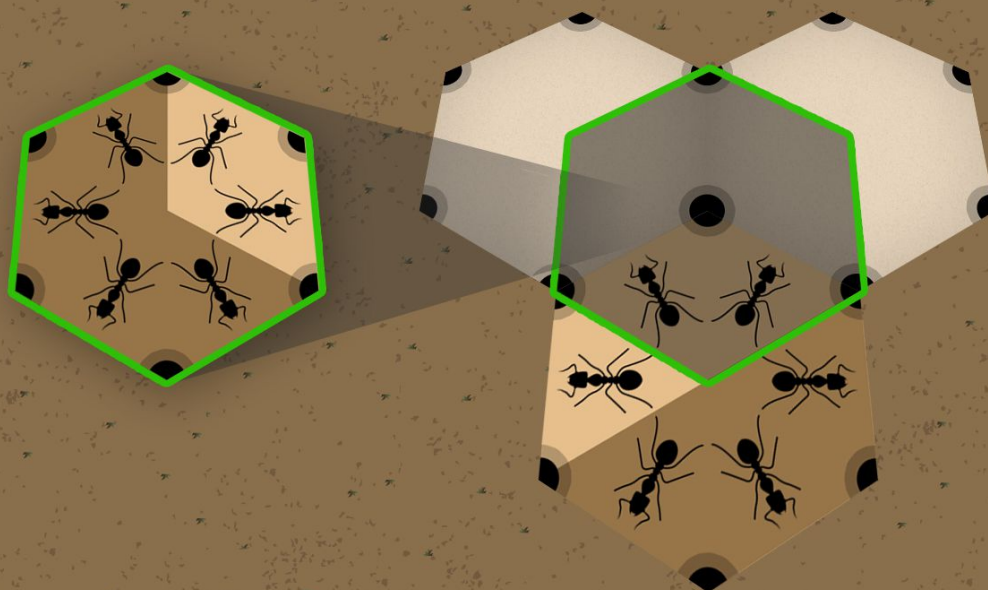
DÉROULEMENT

Les joueurs jouent à tour de rôle. À son tour, un joueur doit piocher une nouvelle tuile et l'ajouter à sa main. Parmi les deux pièces disponibles dans sa main, il doit en choisir une pour la poser dans l'espace de jeu.

Quand un joueur pose une tuile en jeu, elle doit obligatoirement être connectée par au moins deux côtés aux tuiles déjà présentes dans l'espace de jeu.



Il est possible de créer des étages en posant une tuile de telle manière qu'elle recouvre d'autres tuiles présentes dans l'espace de jeu. Pour cela, la tuile qui est posée doit recouvrir complètement un rond noir formé par plusieurs autres tuiles. Quand un joueur pose une tuile de cette façon, il n'est pas nécessaire de la connecter par au moins deux côtés aux tuiles déjà présentes dans l'espace de jeu.



CONDITION DE VICTOIRE ET FIN DE PARTIE

La partie s'arrête quand la pioche est vide et que toutes les tuiles ont été jouées dans l'espace de jeu. Le joueur qui a le plus de fourmis dans la plus grande zone de sa couleur est déclaré vainqueur.

BEIGE : 11 points
MARRON : 10 points



REMERCIEMENTS DE MARS

Artificier
Aymerick
Azmohan
Bébert
Bernard
Brigitte
Brilam
Bubufrance
Cédric
Cyrille
Cyrille
Delphine Senez
Dott
Ed44
Einal

Ericcerisier
Franck Bouvot
Fred
GillesP
Gladys Lebon
Guillaume PNP
Héralya
Hervine
Ivan
jemag
Jean de la Roche
Jerome
Jocelyn
Jordan.C
Juanita Martinez
Yannick bernard darlington

Jul
Julien
Kikivanderbuild
Legacer
livres-jeux.fr
Luteuchio
Magic_Bob
Mamieyannick
Maria
Marine Jardinier
MAURICEDESLAIS
Myle47
Nicolas Boz
Noupha
Patrice renaud

Pernic
Phaenira
phracktale
Plateau Marmots
Proust
Pyrrhus
Rvquegn
Sébastien
Sigfried38
Solène Bourbon
Stéphane Hibou
Stouph
Takylmor
Toyotomi toya
Valérie