

Règle (2 joueurs)

But du jeu

Avoir déposé le plus de fourmis sur le plateau quand le jeu se termine.

Seules les reines se déplacent, en fonction du domino choisi par le joueur. Le joueur dépose une fourmi sur les cases ordinaires et 2 ou 3 sur les fourmilières.

Mise en place

Disposez les dominos dans leurs rangements (dominos de la même couleur dans chaque rangement). Un joueur choisit le camp des fourmis « rouges » et l'autre celui des fourmis « bleues ». Chaque joueur a une reine (claire) et 32 fourmis de la même couleur (claires et foncées). Chaque joueur pose au départ sa reine sur une des 4 cases centrales.

Déroulement

On joue chacun son tour. A son tour, **le joueur** :

- Retire un domino** dont le mouvement est autorisé parmi les 8 visibles dans le distributeur (si aucun mouvement n'est autorisé, le joueur passe son tour)
Le mouvement indiqué par le domino n'est pas autorisé si la reine:
 - atterrit sur une fourmilière déjà occupée par des fourmis adverses
 - atterrit sur la reine adverse
 - sort du plateau
- Déplace sa reine** en fonction du domino choisi (elle peut passer par-dessus les autres pièces), mais auparavant en fonction de la position d'arrivée :
 - Case occupée par une fourmi adverse : le joueur retire la fourmi adverse, la rend à l'adversaire et pose une de ses fourmis sur la case.
 - Fourmilière non occupée : le joueur pose 2 ou 3 fourmis selon le nombre indiqué sur la fourmilière.
 - Case ordinaire non occupée : le joueur pose une fourmi.
 - Case ordinaire occupée par une de ses fourmis : le joueur ne pose pas de fourmi.

Fin de partie

La partie se termine quand :

- L'un des joueurs a placé toutes ses fourmis sur le plateau de jeu : il gagne la partie.
- Il ne reste plus de domino sur le distributeur.
- Les dominos visibles du distributeur ne permettent à aucun des adversaires de jouer.

Dans les deux derniers cas, le joueur qui a le plus de fourmis sur le plateau gagne.

Variante pour 3 ou 4 joueurs

Chaque joueur dispose d'une reine et de 16 fourmis de la même couleur.



Domino indiquant un déplacement de 2 vers la gauche et 1 vers le bas



Reine



Fourmi



Fourmilière : poser 3 fourmis



Case ordinaire



Case centrale