

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



LA CIGALE ET LA FOURMI

T.Nr. 75515



C'est l'hiver. Un vent glacé souffle. Les fourmis se dépêchent de ramasser les derniers grains de blé enfouis sous la neige, pendant que les cigales crient famine.

BUT DU JEU : Les joueurs — c'est-à-dire les fourmis — tracent des chemins dans la neige pour ramasser le plus possible de grains de blé!

NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4

LE JEU CONTIENT :

- . 1 piste
- . 60 cartes "**chemin**" dont 6 portent une cigale
- . 13 cartes "**grain de blé**"
- . 4 fourmis

et la règle du jeu

PREPARONS LE JEU :

- 1 — Choisissez une fourmi et posez-la sur une case fourmi, à un angle de la piste.
- 2 — Posez une carte grain de blé sur toutes les cases où un grain est dessiné.
- 3 — Mélangez bien les cartes chemin et posez les en tas, image cachée, sur la table.
- 4 — Enfin, prenez chacun trois cartes chemin au hasard.

LE JEU :

Le plus jeune commence et les autres suivent à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour de jouer, chaque joueur a le choix entre trois possibilités:

- 1) soit de poser une **carte chemin** sur une case qui touche celle où se trouve sa fourmi (la case chemin sera évidemment posée de façon à prolonger le chemin existant); il met ensuite sa fourmi sur la carte chemin qu'il vient de poser et pioche une autre carte chemin pour remplacer celle qu'il vient d'utiliser.
- 2) ou bien de poser une **cigale**; la carte cigale peut être posée à l'extrémité de n'importe quel chemin pour le **bloquer**. Il pioche ensuite une autre carte chemin.
Pour débloquer le chemin et avancer sur la carte de la cigale, il suffit d'y déposer un grain de blé. Le joueur qui veut absolument passer perd un grain. Sinon, il doit repartir en arrière pour prendre un autre chemin.
- 3) ou encore, de ne poser aucune carte et de prendre un chemin déjà tracé. Il peut alors avancer de 1 ou de 2 cases, à son choix.

REMARQUES :

- 1 — Il n'est pas permis de poser une cigale :
 - . sur les cases qui portent un grain de blé
 - . dans les 4 cases d'angle, entourées d'une barrière (le jardin de fourmis)
- 2 — Pour prendre un grain, il suffit de poser une carte chemin puis sa fourmi sur la case où il était.

FIN DE LA PARTIE :

Lorsque toutes les cartes chemin ont été posées ou lorsqu'il est impossible d'en poser d'autres, la partie est finie. Le joueur qui a le plus de grains de blé gagne.