



10'



2



8+

# ANTS

n°4

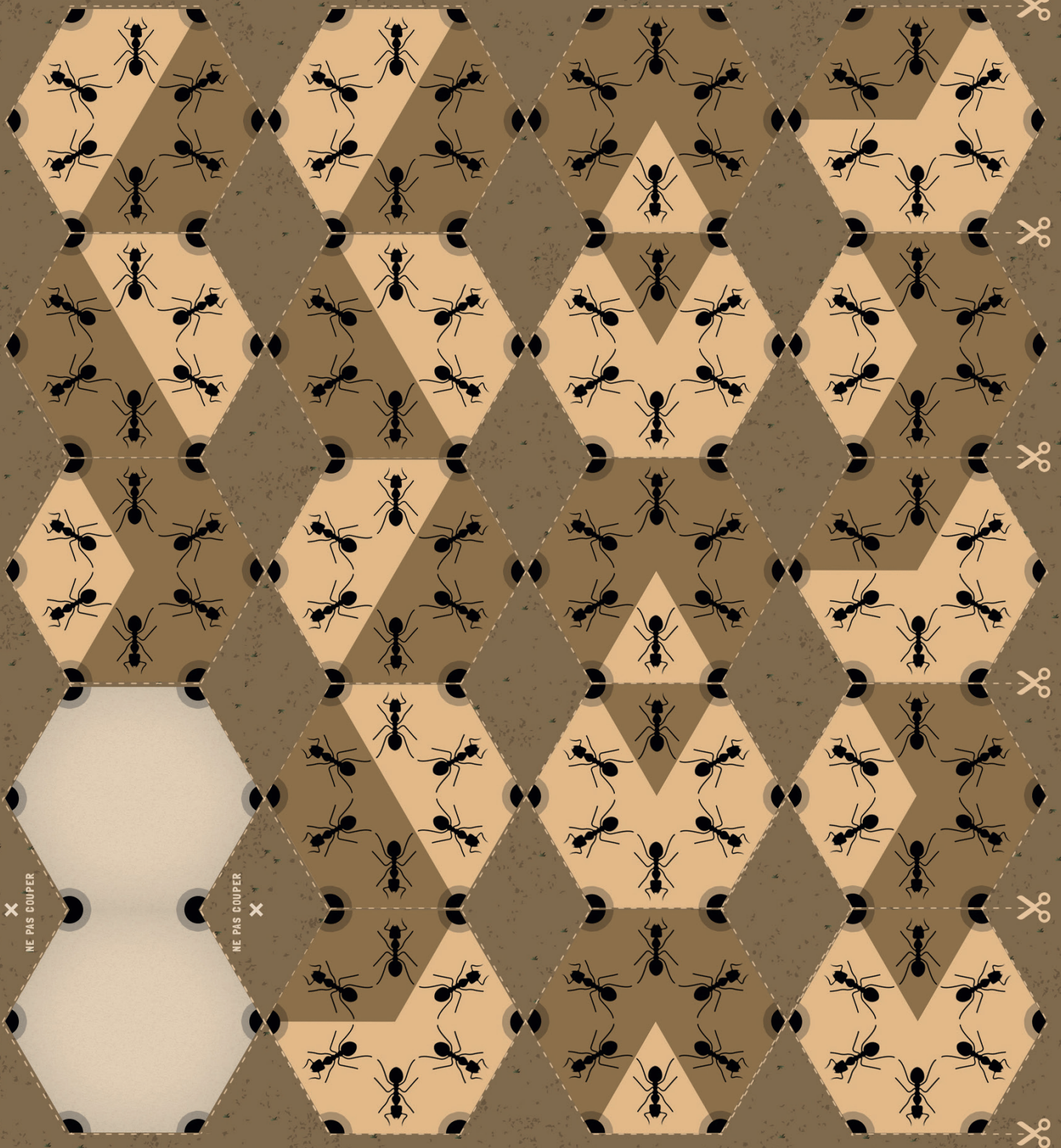
created by Léandre Proust

Téléchargez la règle du jeu  
Download the rule of the game

[www.tipeee.com/leandreproust](http://www.tipeee.com/leandreproust)

**Vous tenez entre les mains un jeu de société gratuit qui a la particularité d'être composé d'une feuille cartonnée à découper soi-même. Chaque mois, je vous propose un nouveau jeu que vous pourrez acquérir gratuitement auprès d'un partenaire.**

TELECHARGEZ LA RÈGLE DU JEU



Auteur : Léandre Proust - Mise en page / Design : Clément Proust - Illustrations : freepik  
Ne pas jeter sur la voie publique. Jeu de société gratuit, ne peut être vendu.

# RÈGLE DU JEU

# ANTS

n°4  
created by Léandre Proust



## BUT DU JEU

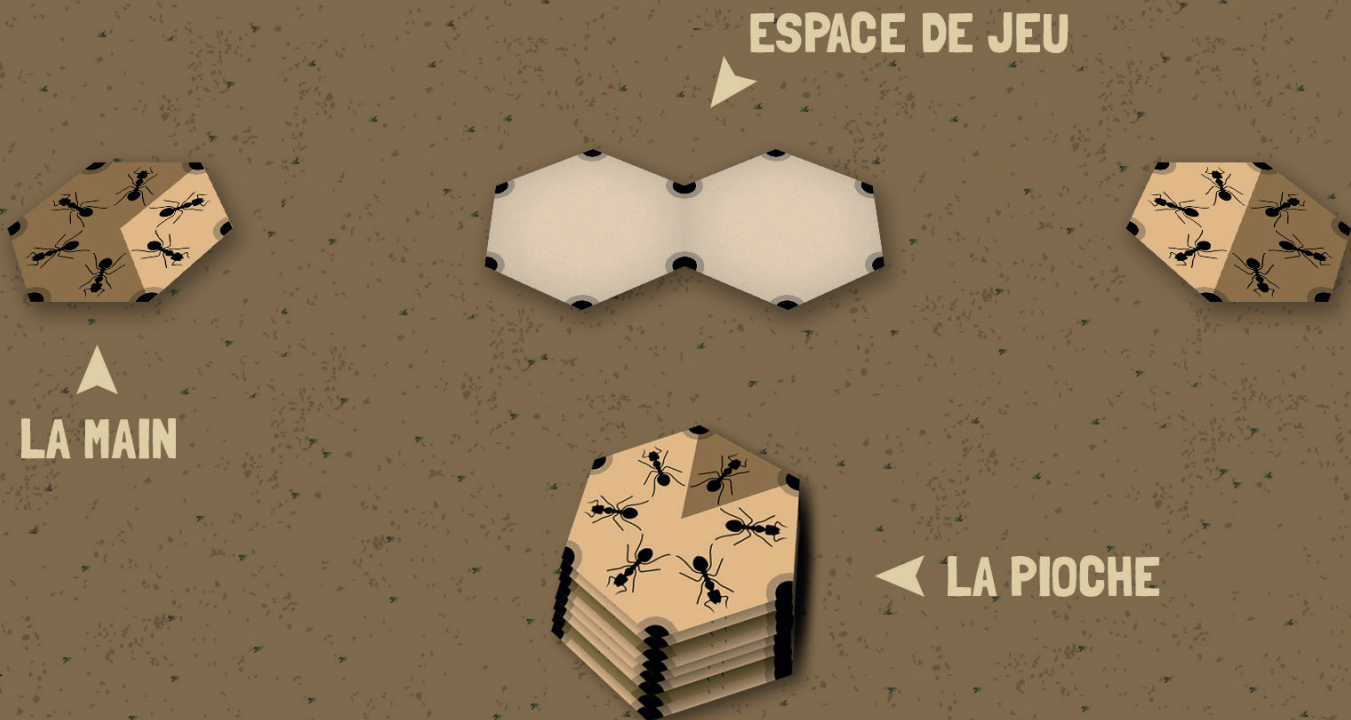
Le but du jeu consiste à poser des fourmis en jeu afin de créer la plus grande zone de phéromones à sa couleur.

## 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.

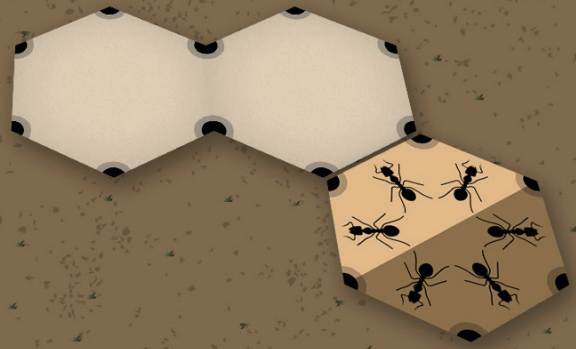
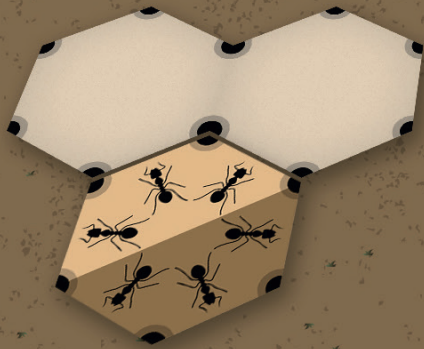
Le joueur le plus petit est désigné pour être le premier joueur.



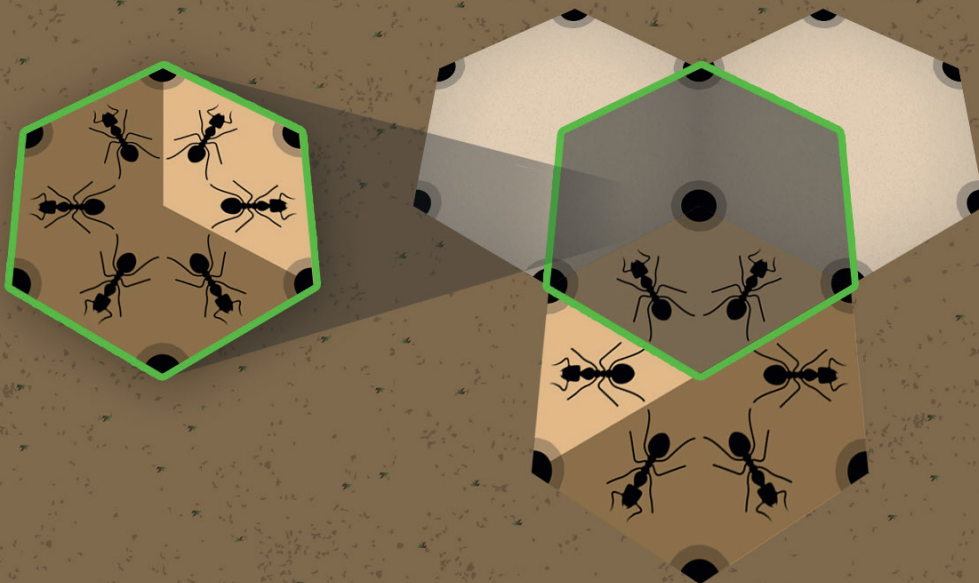
# DÉROULEMENT

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 disponible 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 connecté par au moins deux côtés aux tuiles déjà présentes dans l'espace de jeu.



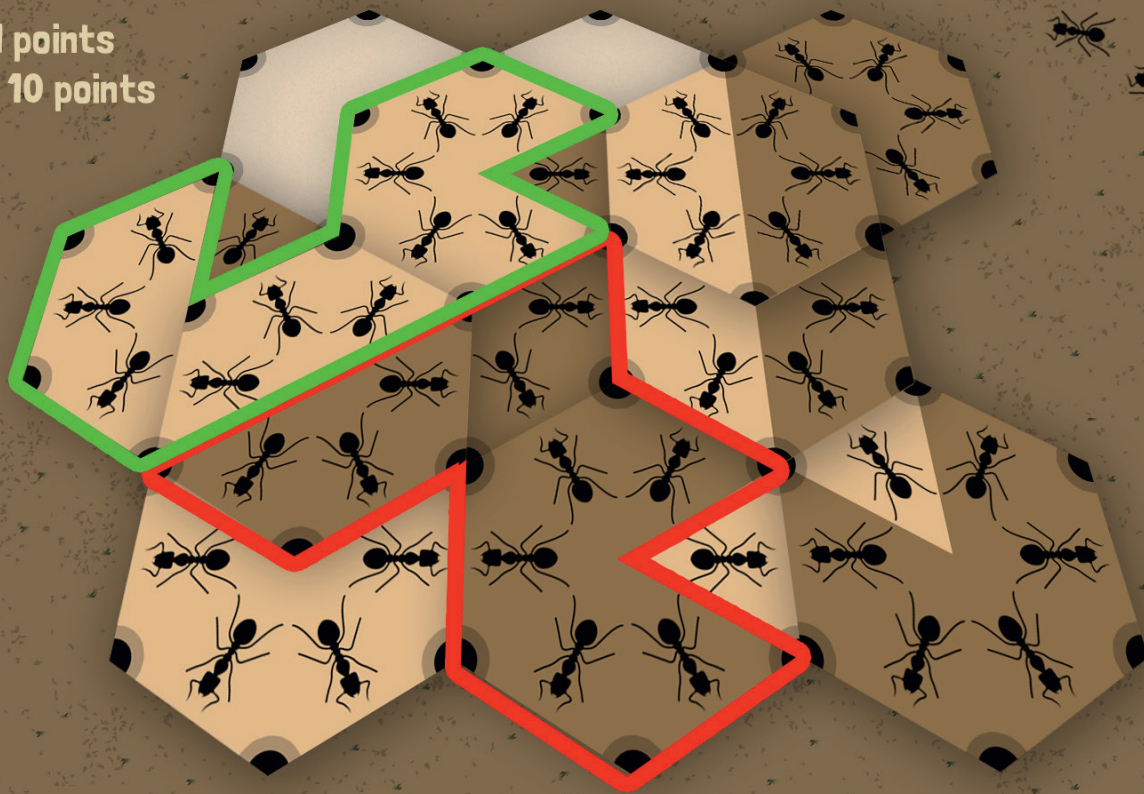
Il est possible de créer des étages en posant une tuile de telle manière qu'elle recouvre d'autres tuiles présentes dans l'espace de jeu. Pour cela, la tuile qui est posée doit recouvrir complètement un rond noir formé par plusieurs autres tuiles. Quand un joueur pose une tuile de cette façon, il n'est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



# GAME RULES

# ANTS

created by Léandre Proust

n°4



10'



2



8+

## Game Objective

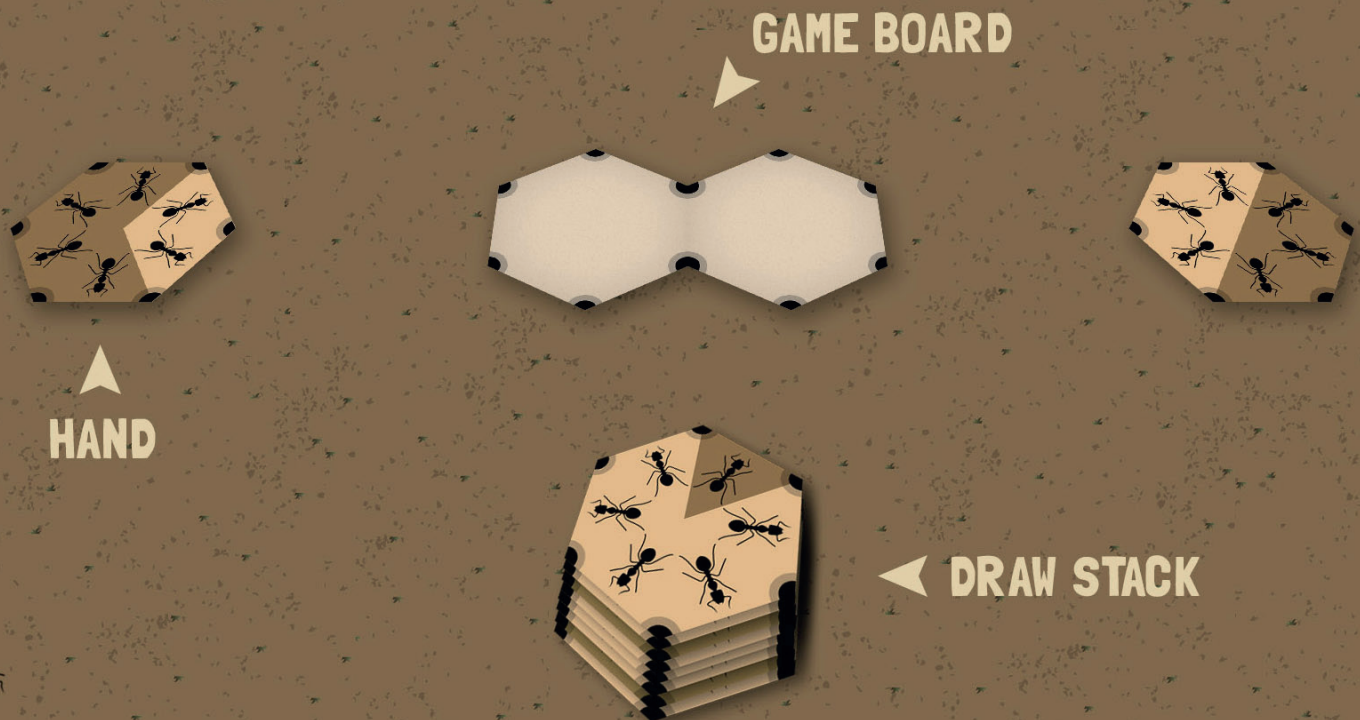
The game objective consists in placing ants on the Game Board in order to achieve the greatest area of pheromone of its color

## Setup

Game Tiles are of two different colors: Beige and brown. One player takes the beige ones, the other takes the brown ones.

Shuffle all Game Tiles together to form a Draw Stack, face up. Each player randomly draws one Tile and puts it in front of him, face up. It's his Hand. Put the Double Tile in the center of the table. It's the Game Board.

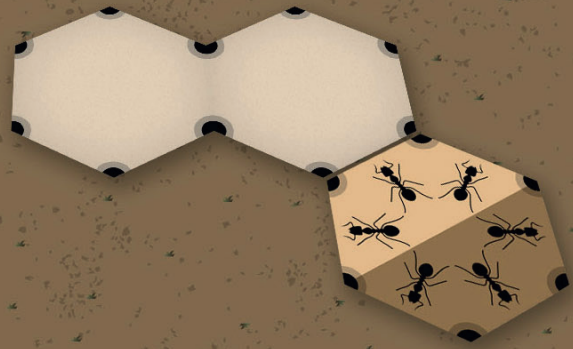
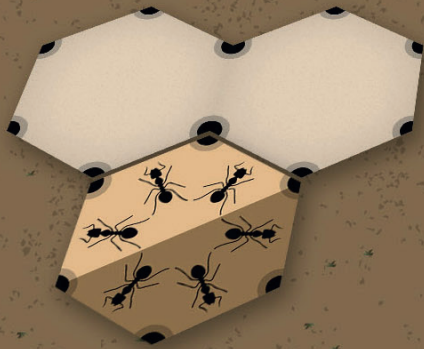
The smallest player plays first.



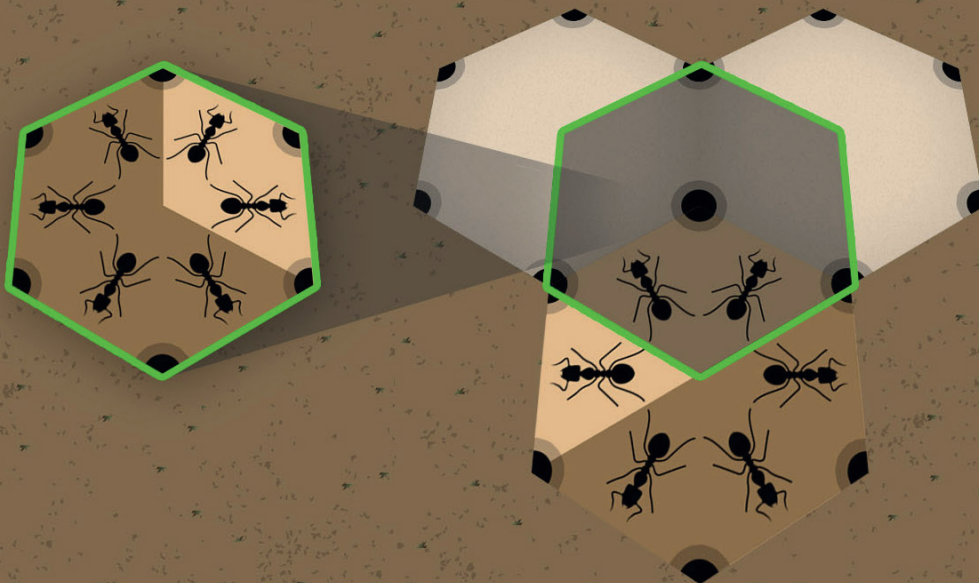
# How to play

Players perform their turn one after the other. During his turn, a player draws a new Tile and adds it to his Hand. He then chooses one of his two available Tiles and places it on the Game Board.

When a player places a Tile on the game board, it must be connected to other Tiles already on the Game Board by at least two of its sides.



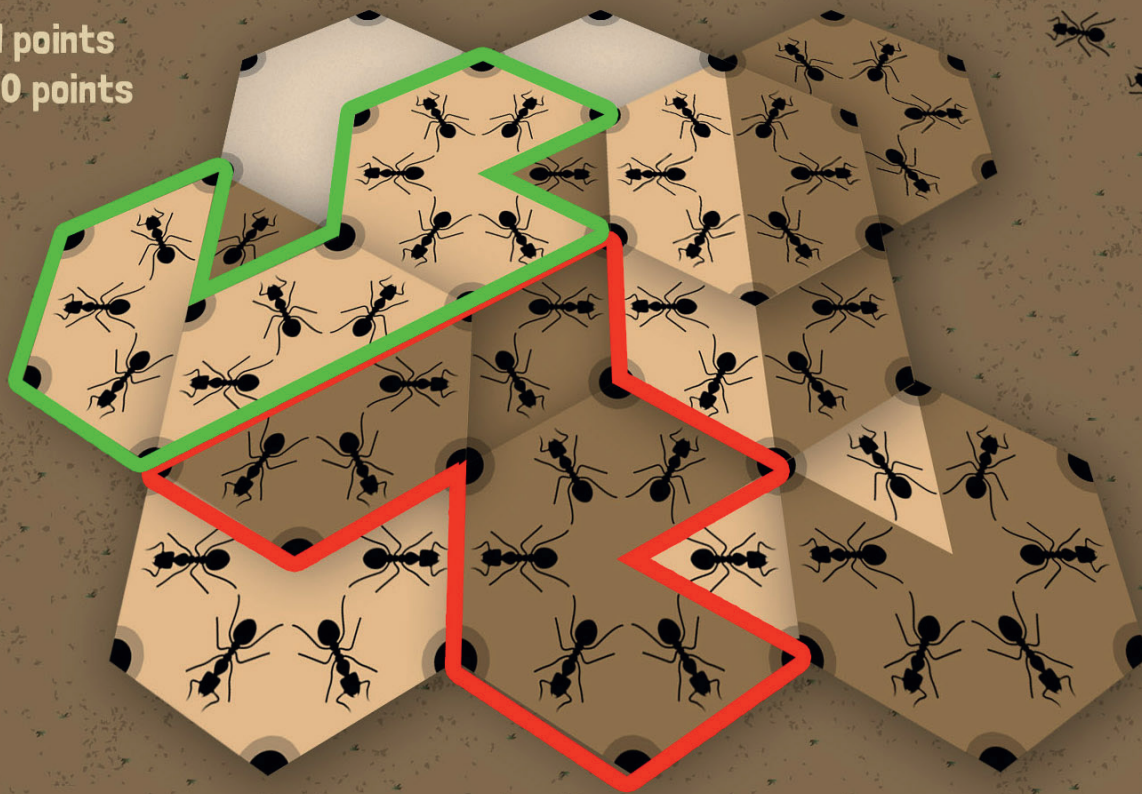
You can create different levels by putting a Tile in such a way it overlays other Tiles on the Game Board. To this end, the Tile must fully overlay the black dot constituted by other Tiles already on the Game Board. When a player puts a Tile this way, the latter doesn't have to be connected to other Tiles on the Game Board by two of its sides.



# Victory Conditions & End of Play

The game ends when the Draw Stack is empty, and all Tiles have been placed on the Game Board. The player who owns the largest ant's numbers in the greatest area of his color wins.

BEIGE : 11 points  
BROWN : 10 points



## MARCH'S ACKNOWLEDGEMENTS

Artificier  
Aymerick  
Azmohan  
Bébert  
Bernard  
Brigitte  
Brilam  
Bubufrance  
Cédric  
Cyrille  
Cyrille  
Delphine Senez  
Dott  
Éd44  
Einal

Ericcerisier  
Franck Bouvot  
Fred  
GillesP  
Gladys Lebon  
Guillaume PNP  
Héralya  
Hervine  
Ivan  
jcmag  
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  
Rvguegn  
Sébastien  
Sigfried38  
Solène Bourbon  
Stéphane Hibou  
Stouph  
Takylmor  
Toyotomi toya  
Valérie