

# Notice Jeu des Colonies de fourmis

---

## I Matériel

---

Le matériel est constitué de :

1. Un **plateau de jeu** :

constitué

- d'une case de départ 'Colonie'.
- d'une case d'arrivée 'Nourriture'.
- de deux cases de jonction 'Jonction1' et 'Jonction2'.
- et de chemins (représenté par une couleur) constitué de cases chemins.

2. Des **pions fourmis** :

Sur chaque **pion fourmis**, il y a une direction, un numéro (par fourmi) et une lettre (par joueur).

Les fourmis peuvent être :

- en mode aller (en noir).
- ou en mode retour (en bleu).

3. Des **perles de couleur** représentant les chemins.

4. Des **sacs choix chemin** :

- associés aux cases 'Colonie', 'Jonction1' et 'Jonction2'.
- et contenant les **perles de couleur** des chemins empruntables à partir de ces cases.

5. Des **tableaux de chemins** :

qui indique pour un numéro de fourmi donné, les chemins par lesquels elle est passée.

6. Une réserve de **pastilles de couleur**.

7. Une réserve de **perles de couleur**.

## II Objectif

---

L'objectif est de comprendre comment des comportements simples et naturels propre aux fourmis permettent à la colonie de trouver une source de nourriture de manière efficace.

## III Installation

---

Voici comment installer le matériel pour commencer une partie :

- Placez le **plateau** et les **sacs choix chemin** au milieu de la table.
- Placez dans chaque **sac choix chemin** une **perle** de la couleur des chemins empruntables.

*Exemple : Dans le sac choix chemin de la case 'Jonction1', il y a une perle violette, une perle jaune et une perle rose.*

- Chaque joueur reçoit 10 **pions fourmis** d'une même lettre.
- Chaque joueur reçoit également un **tableau de chemins**.

## IV Déroulement de la partie

---

- La partie se joue en plusieurs *tours de jeu*.
- Un *tour de jeu* se fait de la manière suivante :
  - Tous les joueurs placent une fourmi en mode aller sur la case départ.
  - Tous les joueurs avancent toutes leurs fourmis d'une case dans la direction indiquée par la fourmi.

Selon la case

- La fourmi en mode aller quitte la case départ ou quitte une case de jonction -> voir *Lorsqu'une fourmi en mode aller quitte la case départ ou une case de jonction*.
- La fourmi en mode aller arrive sur la case d'arrivée -> voir *Lorsqu'une fourmi en mode aller arrive sur la case d'arrivée*.
- La fourmi est en mode retour -> voir *Lorsqu'une fourmi est en mode retour*.
- La fourmi en mode retour arrive sur la case départ ou arrive sur une case de jonction -> voir *Lorsqu'une fourmi en mode retour arrive sur la case départ ou une case de jonction*.

Lorsqu'une fourmi en mode aller quitte la case départ ou une case de jonction

Quand une fourmi quitte la case 'Colonie', la case 'Jonction1' ou la case 'Jonction2', il faut choisir le prochain chemin que la fourmi empruntera.

Pour cela :

- Piocher au hasard une **perle de couleur** dans le **sac choix chemin** de la case où est située la fourmi.

*Attention, la fourmi ne peut pas revenir sur ses pas, tirer une nouvelle fois si la couleur indique le chemin par lequel la fourmi est arrivée.*

- Coller dans le **tableau de chemins**, la **pastille** de la couleur du nouveau chemin que la fourmi va emprunter.
- Remettre dans la boîte la **perle**.

Lorsqu'une fourmi en mode aller arrive sur la case d'arrivée

Lorsqu'une fourmi a trouvé la nourriture, elle doit revenir vers la colonie.

Pour cela :

- Passer la fourmi en mode retour (en bleu).

Lorsqu'une fourmi est en mode retour

En s'aidant du **tableau de chemins**, la fourmi devra emprunter au retour les chemins qu'elle a utilisé à l'aller.

- Marquer d'un trait, chaque cases chemins que traverse la fourmi.

Lorsqu'une fourmi en mode retour arrive sur la case départ ou une case de jonction

- Ajouter une **perle** de la couleur du chemin qu'elle vient d'emprunter dans le **sac choix chemin** de la case.
- Enlever le **pion fourmi** du **plateau** si elle est sur la case départ.

## V Récapitulatif de la notice

---

La fourmi	en mode aller (noir)	en mode retour (bleu)
quitte la <u>case départ</u> ou une <u>case de jonction</u>	Tirer au hasard une <b>perle de couleur</b> et coller une pastille dans le <b>tableau de chemins</b>	X
arrive sur la <u>case d'arrivée</u>	Passer le <b>pion fourmi</b> en mode retour	X
arrive sur une <u>case de jonction</u>	X	Ajouter une <b>perle de couleur</b> dans le <b>sac choix chemin</b> de la case
arrive sur la <u>case départ</u>	X	Enlever le <b>pion fourmi</b> du plateau

## VI Fin de partie

---

La partie se termine lorsque les 10 **pions fourmis** de tous les joueurs sont revenus à la Colonie.

## VII Production

---

Lorsque la partie est terminée, répondre en plusieurs lignes à la question suivante :

Quel est donc l'avantage qu'obtient la colonie si ses fourmis respectent les règles de la partie