

Mon premier jeu de **PAPA FOURMI**



Retrouve la règle sur notre chaîne : Jeux Auzou

Dès
3 ans

10
min

1 à 5
joueurs

36
cartes



20 cartes
Plat



8 cartes
spéciales



8 cartes
Bébé Fourmi

BUT DU JEU :

Associer le bon plat avec le bon bébé fourmi.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le joueur le plus jeune commence et la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Prendre les 8 cartes Bébé Fourmi, sélectionner les 4 cartes avec une seule face illustrée (mettre de côté les 4 autres, elles serviront uniquement si on souhaite corser le jeu), et les aligner face visible sur la table.
- Retirer 2 cartes Oiseau, puis mélanger les autres cartes et faire une pioche à côté des bébés fourmis.
- Les joueurs jouent chacun leur tour, mais ils peuvent s'aider car il s'agit d'un jeu collectif (soit tout le monde gagne, soit tout le monde perd).
- À son tour, le joueur pioche une carte et la révèle. Si c'est une carte spéciale (voir ci-après), il active tout de suite son effet et la met de côté. Si c'est une carte Plat, il doit la placer face cachée en-dessous de la carte Bébé Fourmi correspondant à ce plat. Les joueurs peuvent discuter de la place de la carte, mais c'est le joueur dont c'est le tour qui prend la décision finale. C'est ensuite au tour du joueur à sa gauche.
- Il existe 3 cartes spéciales. Quand un joueur en pioche une, il déclenche son effet puis la met de côté, elle ne sert qu'une fois.



Oiseau : retourner face cachée 1 carte Bébé Fourmi.



Lézard : échanger la place de 2 cartes Bébé Fourmi (et les cartes placées en-dessous).



Hibou : retourner face cachée 2 cartes Bébé Fourmi.

FIN DE LA PARTIE :

La partie prend fin lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche. On retourne alors toutes les cartes sous chacun des bébés fourmis. Chaque bébé fourmi qui n'a que des cartes correspondant à son plat préféré placées en-dessous de lui rapporte 1 point. Consulter le tableau au verso après le décompte des points.

QUE SE PASSE-T-IL SI...

- ... on veut corser le jeu ? Utiliser les 4 cartes Bébé Fourmi recto verso, les fourmis avec des fleurs dans les mains vont créer une confusion dans l'esprit des joueurs. On peut aussi, au lieu d'échanger les places des bébés fourmis et de l'ensemble des cartes en-dessous d'elles, échanger uniquement la place des bébés fourmis : il faudra alors se souvenir des tas qui ont été inversés.
- ... on veut simplifier le jeu ? Jouer avec seulement les 4 Oiseaux au début. Après quelques parties, ajouter les 3 Lézards. Lorsque les joueurs seront bien habitués au jeu, remplacer 2 Oiseaux par 1 Hibou.





Nombre de points	Score
0	Il va falloir encore un peu d'entraînement.
1	C'est un bon début, essayez de bien discuter entre vous.
2	La moitié des fourmis est ravie, pas mal !
3	Vous y êtes presque, bravo !
4	Bravo, vous êtes des supers papas !