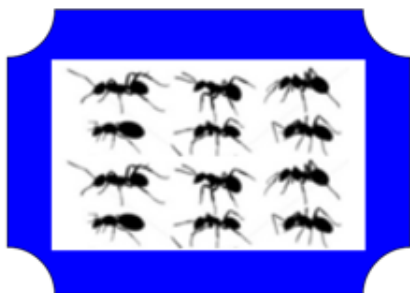


Le combat des fourmis



Un jeu pour Ameisli

Forme du jeu

Le jeu se déroule en deux ou plusieurs manches. Chaque course est identifiée par un ruban coloré porté à l'épaule. Chaque course a un anthill.

Il s'agit d'un champ (d'environ 4 m de diamètre) délimité par un ruban en plastique. Dans chaque anthille, il y a un queen ant (ou un king ant). C'est un leader qui supervise ce qui se passe dans le tas. Chaque joueur reçoit une carte de jeu et cinq cartes de jeu au début de la partie.

Objectif

L'objectif est de collecter autant de cartes de jeu que possible pour chaque course.

Voir le fichier PDF

pour plus de détails

[Battle of the ants](#)

[Playing Cards_II](#)



Stein

Crédit de source :

Auteur : Esther Salathé Images : Esther Salathé/ www.juopa.net

copyright : BESJ Switzerland www.besj.ch