



BANC D'ESSAI : JEUX D'INSECTES

3 jeux de fourmis

Par Sébastien Legrand

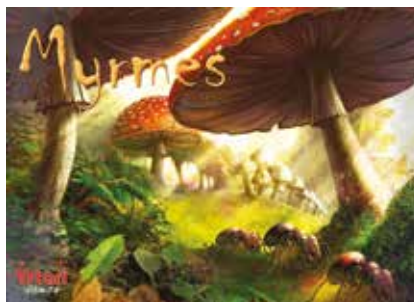


Émerveillé depuis toujours par le monde des insectes, ce n'est qu'assez tard que j'ai eu la chance de découvrir des jeux de société dont ils sont les héros. En effet, les petites bêtes inspirent aussi les créateurs de jeux de société et on en trouve un certain nombre, faits pour le plaisir des petits comme des grands ! Au fil de cette rubrique entomo-ludique, je me propose de vous présenter quelques-uns de ceux que j'ai pu tester... et apprécier ! À commencer par mes insectes préférés : les fourmis.

Myrmes : le plus réaliste, le plus cognitif, mon préféré

L'ultime bataille se prépare... chez les fourmis on s'active : elles chassent d'autres petites bêtes, répandent des phéromones, creusent des galeries de plus en plus profondes, fourragent et accumulent des ressources, nourrissent leur reine et leurs larves, pratiquent l'élevage de pucerons... La partie suit le rythme des saisons sur trois ans et joue subtilement sur la concurrence entre l'extension de la fourmilière et la nécessité de se préparer à l'hiver meurtrier en accumulant des provisions, tribut à son activité qui sera chaque année un peu plus élevé... Un défi pour le myrmécologue ! L'atout principal de ce jeu est donc le réalisme, soutenu par des figurines fourmis et des plateaux représentant une fourmilière en coupe.

Myrmes est un jeu qui laisse peu de place à l'erreur, chaque action y a une conséquence directe et prévisible et rien ne peut être laissé au hasard. Véritable jeu de gestion de ressources, il nécessite une anticipation de tous les instants. En misant



tout sur la réflexion, *Myrmes* en oublie presque le *fun* et les interactions entre joueurs (surtout à deux). Il ne sortira donc pas à chaque occasion du placard, mais pour les amoureux des jeux de gestion – dont je suis – où la réussite ne dépend que des actions mises en place, c'est un régal.

À partir de 12 ans, pour 2 à 4 joueurs, pendant environ 1 à 2 h.

Myrmes, par Yoann Levet, ill. Arnaud Demaegdt, 2012. – Éd. Ystari. - www.ystari.com/accueil/jeux/jeux-originaux/myrmes/

En haut, le jeu *Fourmidable* : vue partielle du plateau de jeu collectif et sa boîte.

Ci-contre, boîte du jeu *Myrmes* et plateau individuel avec divers éléments en situation.

**Fourmidable :
une version cartoon et fun**

Fourmidable reprend le principe de gestion d'une fourmilière : pour acquérir des points les joueurs devront aller chercher des ressources (insectes, fruits, sable...) en employant des ouvrières spécialisées (agricultrice, chasseuse, mineuse) dont l'effectif augmente à chaque tour (enchaînement de jour et de nuit). Principale différence avec *Myrmes*, ici la fin du jeu intervient quand un joueur a le premier accompli les objectifs fixés. Un peu moins de réalisme ici, et des visuels inspirés de la BD éponyme, mais un jeu qui gagne en simplicité.

Dans *Fourmidable*, les adversaires sont une menace : ils peuvent vous barrer la route avec leurs phéromones, voire même attirer des prédateurs dans vos zones de chasse,

pire... dans votre fourmilière ! Entre chercher les denrées et bloquer les adversaires, tous les ingrédients d'un jeu fun sont réunis et vous devriez vous amuser ! On notera également le caractère évolutif du jeu qui propose une version simplifiée pour les jeunes joueurs ainsi qu'une version enrichie. Il accompagnera donc parfaitement les après-midi entomo-ludiques de toute la famille. Pas de défaut majeur sur ce jeu, si ce n'est la rédaction des règles qui manque de clarté et le temps un peu long de mise en place surtout pour la première fois (beaucoup de matériel ce qui se ressent sur le prix).

À partir de 8 ans (voire un peu moins en version simplifiée), pour 2 à 6 joueurs durant environ 1 h à 1 h 30
Fourmidable, par Maxime Tardif, ill. Gong Studios, 2017. – Éd. Sphere Game - <https://spheregames.ca/fr/project/fourmidable/>

***Micropolis* : Une autre vision**

Micropolis est le jeu qui prend le plus de liberté avec la réalité entomologique, puisqu'il est visuellement transposé dans la Grèce antique. Il s'appuie toujours sur les mêmes grands principes : puisque



les joueurs, pour accumuler des points font appel à différents types de fourmis spécialisées (reines, soldates, puéricultrices, architectes...) et tentent d'accumuler des ressources (fruits).

Les joueurs doivent choisir comment étendre au mieux leur réseau de galeries en optant pour diverses stratégies : soit de longues galeries avec une seule reine à l'intérieur, soit des galeries avec beaucoup de fourmis, ou encore avec le plus de fruits différents... Bien entendu, chaque choix implique de renoncer à d'autres possibilités. L'avantage de *Micropolis*, c'est sa

durée : en 20 à 30 minutes, la partie est finie. C'est un jeu simple et très accessible. À noter que les créateurs de *Micropolis* sont des références en termes de jeu de société : ils ont entre autres travaillé sur le jeu *Abyss*, excellent jeu de stratégie.

À partir de 10 ans, pour 2 à 6 joueurs pendant environ 30 min.

Micropolis, par Bruno Cathala et Charles Chevallier, ill. par Camille Chaussy, 2018. – Éd. Matagot. - www.brunocathala.com/micropolis/

L'auteur

Sébastien Legrand est animateur à l'OPIE
Contact : sebastien.legrand@insectes.org

L'auteur remercie Alice Giraudon pour son aide lors de la rédaction de cet article.



Figurine *Fourmidable* introduite dans un terrarium à la Maison des insectes et visitée par la Fourmi rousse des bois *Formica rufa* (Hym. Formicidé) - Cliché Sébastien Legrand