

Jeu Habermas N° 4169

Vers-ficelle

Un jeu plein d'action et de surprises pour **2 à 4 enfants à partir de 4 ans.**

Idée : Gunter Baars
Illustration : Renate Seelig
Durée du jeu : env. 15 minutes

Quel festin pour les merles ! Après la pluie, c'est la fête pour les vers de terre qui grouillent sur le gazon. Les oiseaux sautillent de ver en ver pour les prendre. Mais les petits vers de terre disparaissent aussi vite qu'ils sont apparus.

Contenu du jeu :

1 plateau de jeu avec 28 vers de terre
4 merles
24 cartes-vers de terre



Règle résumée :

But du jeu :

Qui va choper le plus possible de vers aux autres merles ?

vers en position
de départ

Préparatifs :

Le jeu se joue **dans la boîte**. Regardez les vers de terre et tirez-en un du trou : un autre va disparaître en même temps ! Pour pouvoir commencer, les **vers** doivent être mis en **position de départ** : tirez les 28 vers de manière à ce que les ficelles soient posées sur le gazon ou bien que les vers aient disparu pour ne laisser passer que leur **tête du trou**.

cartes

Attention : les ficelles ne doivent pas se croiser. Poser les 24 **cartes-vers de terre** sur une pile à côté de la boîte, le motif étant tourné vers le haut.

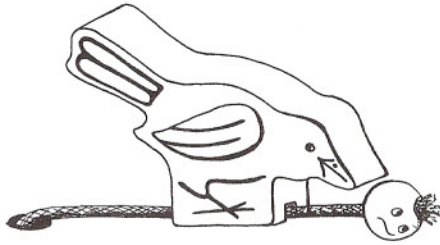
figurines

Chaque joueur prend un merle. S'il n'y a que deux joueurs, chacun d'eux prendra deux merles.

Déroulement du jeu :

Qui a mangé des spaghettis le dernier ? Tu as le droit de commencer.

Pose **ton merle** sur **n'importe quel ver** qui est sorti. Pose ta figurine sur le ver de manière à ce que la ficelle orange soit entre les pattes de l'oiseau. Le bec doit être tourné vers la tête du ver.



poser le merle sur le ver

tirer le ver de terre, le poser

Chaque joueur pose à tour de rôle son merle sur un ver quelconque.

Le joueur qui commence en premier tire un ver dont on ne peut voir **que la tête** de manière à le sortir **complètement** du trou.

Poser alors ce ver sur le gazon. Attention : la ficelle ne doit pas en croiser une autre.

Que s'est-il passé ?

Pendant que tu as sorti un ver du trou, un autre ver a disparu dans le gazon !

le ver a été chopé : prendre une carte

- Un ver sur lequel est **posé un autre merle** vient de disparaître ? Tu es doué pour sortir les vers ! En récompense tu as droit à une **carte-ver** de terre. L'autre merle est retiré du jeu. Il n'a plus de droit de jouer pendant ce tour.
- Le ver sur lequel est posé **ton merle** disparaît ? Pas de chance. Tu n'as **pas le droit de prendre de carte et tu dois retirer ton merle du jeu**. Il n'as plus le droit de participer pendant ce tour.
- Un ver disparaît sur lequel il n'y avait **pas de merle** ? Il ne se passe rien.

Maintenant c'est au tour du joueur suivant **dans le sens des aiguilles d'une montre**.

tirer les vers même sans merle

Attention : les joueurs dont le merle a été retiré du jeu ont à nouveau le droit de jouer. A chaque fois qu'ils peuvent choper le ver d'un autre merle, ils prennent une carte-ver de terre.

fin du 1er tour

tourner la boîte

autre tour

Toutes les cartes ont été prises ? Qui en a le plus ?

Il n'y a plus qu'un seul merle sur le gazon ?

Ce merle gagne le **premier tour**. En récompense, le joueur auquel appartient le merle prend une carte-ver de terre. Après, ce merle est aussi retiré du jeu. Ensuite, on tourne **la boîte plusieurs fois** afin que personne ne puisse remarquer comment les ficelles sont raccordées entre elles.

Un nouveau tour commence. Les joueurs posent à tour de rôle leurs merles sur les vers comme indiqué au début. Et chacun tire comme il peut sur les vers !

Fin du jeu :

Le jeu est terminé dès que **les 24 cartes-vers de terre ont été toutes prises** de la pile. Maintenant comptez vos cartes. Le joueur qui a pu prendre le plus de cartes possible gagne le jeu.

