

PETER LEWE

SAND- WÜRMCHEN



D
GB
USA
F
I

DAS VERBLÜFFENDE
»WÜRMCHEN-VERSTECK-UND-
SUCH-SPIEL«



1...2...3...
ALLE WÜRMCHEN
SCHNELL HERBEI!



MIT
ECHTEM
SAND!

• LITTLE SAND WORMS • CACHE-CACHE PETITS VERS • VERMICELLI •

PETER LEWE

CACHE-CACHE PETITS VERS

L'ÉTONNANT
« JEU-DE-CACHE-CACHE-
PETITS-VERS »

Joueurs: 2-6
Age: à partir de 4 ans
Durée: 10-15 minutes

Auteur: Peter Lewe
Illustrations: Rolf Vogt
Design: Johann Rüttinger
Rédaction: Kathi Kappler
©2004 by: DREI MAGIER SPIELE GmbH
Postfach 25, D-91486 Uehlfeld

AVEC
DU
VRAI
SABLE!

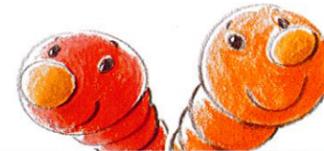


Contenu:

- 1 kg de sable fin dans un sac refermable
- 6 petits vers en bois de différentes couleurs
- 18 cartes ovales "vers de couleur" (3 séries)
- règles

Idée du jeu:

Le véritable «ver coloré des sables» ne peut se trouver que dans le sable et mène une vie secrète – rares sont ceux qui l'ont jamais vu ! Des chercheurs et des scientifiques de renom passent leur temps à chercher ces rares et précieux petits vers au nez rond.



Dernièrement, même des enfants se sont mis à rechercher ces animaux colorés, qu'ils n'avaient vus qu'en image, et à creuser dans le sable.

→ *Mais attention! Le fin sable blanc dans lequel ils vivent ne doit pas être renversé: les petits vers l'adore!*

Si vous voulez chercher vous aussi, creusez avec précaution! Et si c'est le cas, vous découvrirez sans cesse des petits vers – et à la fin de la recherche, comme par magie, ils sortiront de leur cachette (presque) d'eux-mêmes ...

Préparation du jeu :

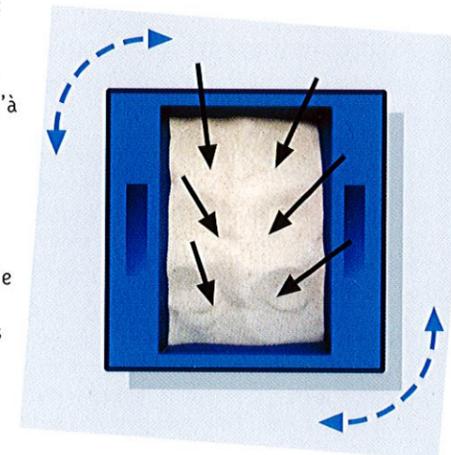
- détachez soigneusement les cartes
- Prenez une série (= 1x6 couleurs différentes) et mettez-la de côté pour le moment, mélangez soigneusement les cartes restantes (si vous voulez une partie plus courte, vous pouvez ne garder que 6 cartes).
- placez les autres cartes en paquet à côté de la boîte, faces cachées
- versez le sable du sac dans l'encart plastique vide

(Si vous le souhaitez, pour plus de précaution, vous pouvez remettre le sable dans le sac après la partie.)

- enfoncez les six vers dans le sable, au-dessus de chaque emplacement, jusqu'à ce qu'ils ne soient plus visibles
- tournez la boîte un certain nombre de fois

Maintenant vous pouvez commencer ! Une minute ! Il arrive qu'un grain de sable ou deux tombe sur la table lorsque vous creusez. Pour éviter de causer des rayures quand vous tournez et remuez la boîte, il est préférable de mettre une serviette (de table) en-dessous.

Mais à présent vous pouvez vraiment commencer ! → → → → →



Déroulement du jeu :

Le plus jeune enfant commence.
Prends la première carte du paquet, retourne-la et observe la couleur du ver qui s'y trouve.
Ensuite, tu peux doucement creuser le sable avec un doigt à un endroit, et à un endroit seulement.
Dès que le ver apparaît, tout le monde peut voir si sa couleur est la même que celle de la carte, ou pas.

1. Si c'est la même, tu peux garder la carte et recouvrir de sable le ver. C'est au prochain enfant de jouer. Il/elle prend la première carte du paquet...

2. Si ce n'est pas la même, passe la carte à l'enfant suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre), le ver dans le sable restant visible.

Si sa recherche est réussie, il/elle garde la carte et recouvre de sable les vers. Sinon, il/elle passe la carte à l'enfant suivant. Continuez jusqu'à ce que le bon ver soit découvert. L'enfant qui le trouve garde la carte et doit recouvrir de sable **tous** les vers, avant qu'une nouvelle recherche ne commence.

A propos, à la fin d'un tour (lorsqu'une carte a été gagnée), il est toujours permis de tourner la boîte de un, deux ou trois tours, mais un tour et demi et deux tours trois-quart sont aussi autorisés !

Quand toutes les cartes ont été prises de cette manière, chacun compte le nombre de cartes gagnées. La boîte est alors tournée une nouvelle tour.

Attention, voilà les vers !

Et maintenant voilà le grand test où il faut se souvenir où tel ou tel ver se cache.

Si tu es l'enfant qui a **le moins de cartes**, tu dois **le premier tirer une carte d'un ver de couleur** (par exemple le vert) **parmi les six cartes mises de côté au début, et le placer** (sur l'un des longs côtés de la boîte) **là où tu penses que le ver vert se trouve.**

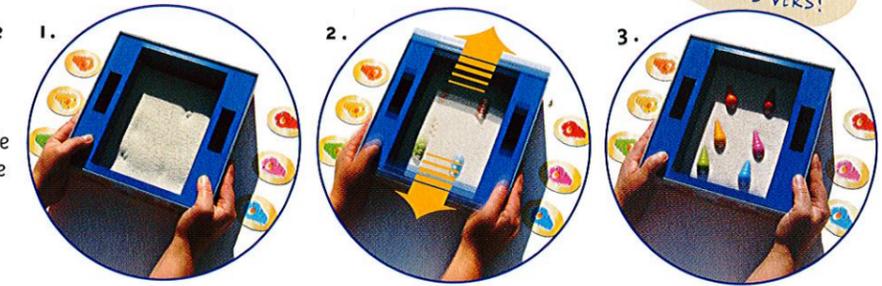
L'ordre dans lequel les enfants jouent est fonction du nombre de cartes que chacun a gagnées. L'enfant qui a gagné le plus de cartes joue en dernier. Si plusieurs enfants en ont le même nombre, l'âge les départage (le plus jeune d'abord) ...

Bien que chaque enfant doive chercher un ver d'une nouvelle couleur, il/elle est libre de choisir l'em-

placement de sa carte (cela signifie que plusieurs cartes peuvent être mises sur le même emplacement).

A quatre, cinq ou six, chaque enfant ne peut poser qu'une mise (une carte près de la boîte), deux enfants peuvent mettre trois mises chacun (trois cartes), trois enfants deux mises chacun (deux cartes).

Quand toutes les cartes ont été disposées autour de la boîte, l'un des enfants la saisit à deux mains et la remue d'avant en arrière (toujours en laissant la boîte sur la table) jusqu'à ce que tous les vers apparaissent. Qui a vu juste?



Les enfants qui ont deviné juste, peuvent prendre les cartes mises justes, et sortir soigneusement du sable les vers correspondants, puis les poser sur les cartes gagnées.

Fin de la partie :

Chaque carte rapporte un point, chaque ver rapporte deux points. Après que tous ont totalisé leurs points, qui en a le plus est, bien sûr, le gagnant. Cet enfant est **le roi ou la reine des chercheurs de ver des sables !**

Bravo et amusez-vous bien la prochaine fois que vous ferez des recherches dans le sable !

Si plusieurs enfants ont le même nombre de points, ils sont tous vainqueurs.

