

2 à 4 joueurs
Dès 4 Ans
10 à 15 mn

1034



MM RAUS, DU

un jeu de Virginia Charvès

Règles résumées

Etre le premier à attraper trois vers Arc-en-Ciel.

1 Plateau.
1 Flip.
16 Vers.
1 dé.

Sortez le matériel de la boîte.

A tour de rôle chaque joueur introduit un ver par une fente. Les vers restants sont posés en un tas.

L'Oya lance le dé et déplace Flip d'autant, puis tire le ver du même nombre.
Si le ver sort entièrement, le joueur le gagne et en réintroduit un de la réserve, sinon le ver est laissé en place. Une étoile permet de choisir la valeur du dé. Le premier à avoir 3 vers Arc-en-Ciel est le vainqueur.

But du jeu

Flip est un oiseau de des plus jovial lorsqu'il part à la chasse au vers Arc-en-Ciel. Ces dernier lui donnent bien du fil à retordre: il ne veulent pas se laisser attraper et lorsque Flip tente de les sortir du sol, il n'en voit jamais le bout. Aidez le donc à les attraper.

Matériel

- Un plateau de jeu représentant la prairie: au centre la flèche indique le sens de déplacement pour les cases qui sont autour.
- Une figurine Flip, à monter sur son socle en carton.
- 16 Vers Arc-en-Ciel de taille différente.
- 1 dé spécial avec une étoile à la place du "1".

Préparation

Sortez Flip, les vers et le dé de la boîte puis replacer le plateau à l'intérieur: le jeu se déroule à l'intérieure de celle-ci.

Chaque joueur à tour de rôle prend un ver qu'il place dans l'une des fentes libre qui se trouvent tout autour de la boîte: c'est magique, on ne voit plus que leur bout de nez dépasser. Cela jusqu'à ce que tous les trous soient occupés. Les autres vers sont posés en tas accessible des joueurs.

Le joueur le plus vieux positionne Flip sur l'une des cases de la prairie. Le joueur le plus jeune devient l'Oya (le joueur qui commence).

Déroulement de la partie

Chaque joueur à tour de rôle devient l'Oya.

L'Oya lance le dé et déplace Flip du nombre de cases indiquées par le dé, dans le sens de la flèche.

Là où Flip termine son déplacement, l'Oya doit tirer sur le nez du Ver d'autant de sections de Ver que le chiffre du dé l'indique:

En faisant cela, si la dernière section du Ver sort complètement: il est gagné par l'Oya qui l'expose devant lui. Il en prend un autre du tas et le glisse à la place de celui qu'il vient de gagner.

Si le Ver ne sort pas entièrement, le ver s'accroche à la terre et reste en place, laissant visible toutes les sections numérotées sorties jusque là.

(Ex: Si je fais 4, je doit déplacer Flip de 4 cases, puis je doit tirer sur le nez du Ver pour faire apparaitre 4 nouvelles sections du Ver: Si celui-ci n'avait jamais été tiré, le chiffre 4 doit alors apparaitre. Si celui-ci était déjà sorti de 5, et que ce soit un ver d'une taille de 6 à 9, en le tirant de 4, je le met forcément à nu et je le gagne).

Si le résultat du dé est étoile, le joueur en choisi sa valeur (entre 1 et 6). Le premier joueur à obtenir 3 vers Arc-en-Ciel est déclaré vainqueur.