

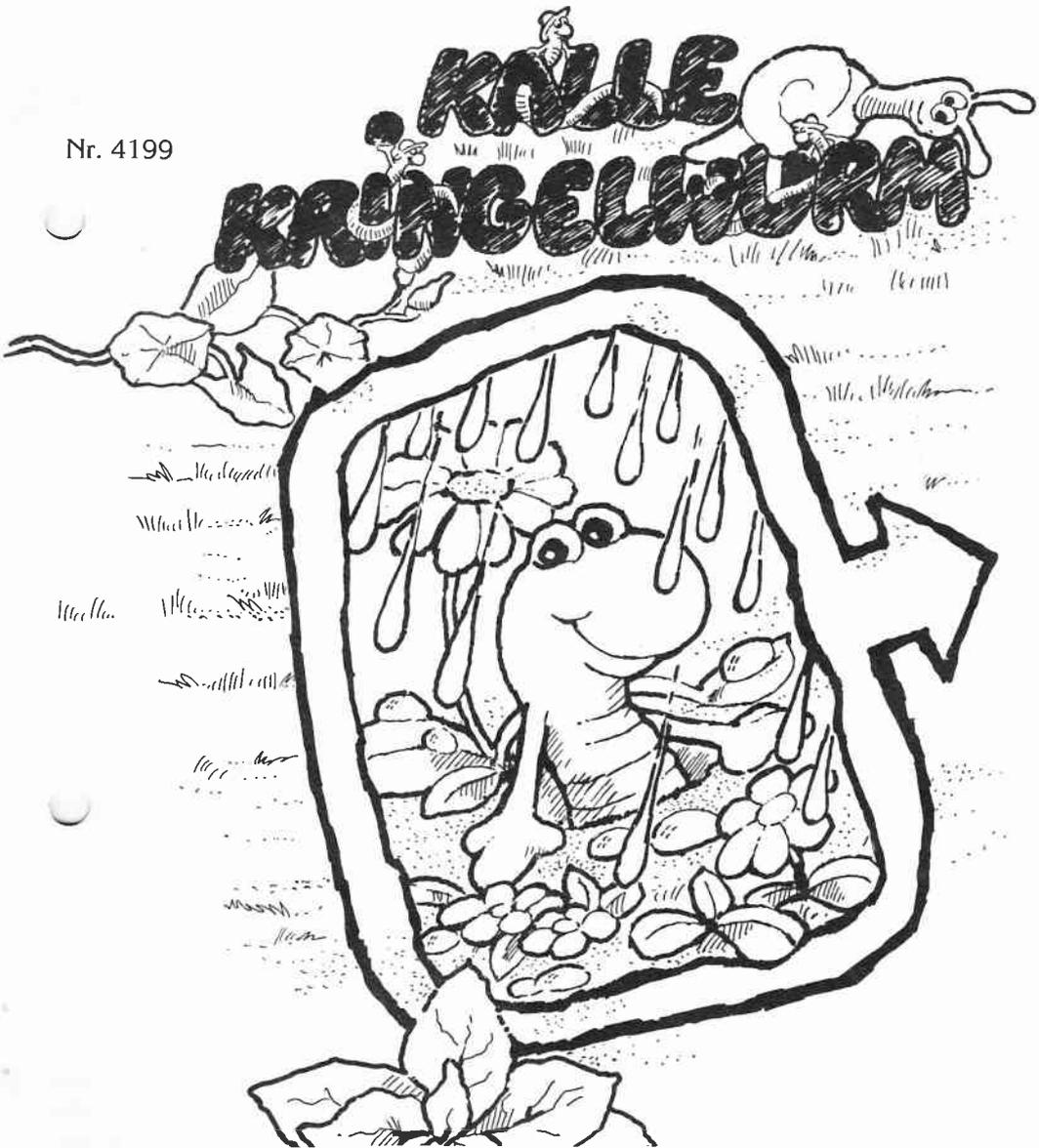
1757

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4199



Copyright Habermäß-Spiele Rodach 1994



Vert, le ver de terre

- Un jeu de dés pour 2 joueurs et plus à partir de 4 ans.
 Auteurs du jeu: Gina et Bernard Kraus.
 Dessin: Doris Matthäus
 Durée du jeu: 15 à 20 minutes

Trois jardiniers ont aménagé un tas de compost et veulent à présent le „peupler“ de vers de terre. Mais voilà que ces pauvres vers de terre sont sans cesse chassés par le soleil brûlant ou par de vilaines taupes, des souris et des merles affamés. Ils ne leur restent donc plus qu'à s'enfuir rapidement et à se réfugier dans la terre.

Contenu du jeu:

- 1 plan de jeu en bois
- 2 jardiniers en vert
- 1 maître jardinier en rouge
- 14 vers de terre
- 1 dé

But du jeu:

Tous les enfants s'aident entre-eux afin de réunir neuf vers de terre dans le tas de compost.

Préparation au jeu:

Le plan de jeu représente un tas de compost avec neuf cases qui devront être occupées par les vers de terre à la fin du jeu, une allée de jardin sur laquelle les jardiniers recueilleront les vers et la partie „terre“ où les petites bêtes pourront s'enfuir, s'il y a danger.

4 vers de terre sont placés dans le compost. Les 10 autres sont posés sur les cases représentant l'allée de jardin. Sur chacune des cases doit être posé un ver de terre. Les trois jardiniers se mettent sur la case „ver de terre“ qui est entourée d'une flèche.

4 vers de terre dans le compost, 10 vers de terre sur l'allée de jardin, tous les jardiniers sur la case „ver de terre“.

Le dé:



si c'est le merle:
un ver de terre
sort du compost
pour aller dans
la terre.



si c'est un
chiffre rouge:
jouer avec le
jardinier rouge.



si c'est un
chiffre noir:
jouer avec
n'importe quel
jardinier.

2 jardiniers se
rencontrent:
recueillir le ver
de terre.

Les cases de
l'allée:

si c'est sur la
taupe, la souris,
le soleil: un ver
de terre va
dans la terre.

Déroulement du jeu:

Le plus jeune enfant a le droit de commencer. Ensuite, chaque enfant lance le dé à son tour:

- Si le merle apparaît, sans perdre de temps, un des vers de terre s'enfuit du compost pour se réfugier dans la terre.

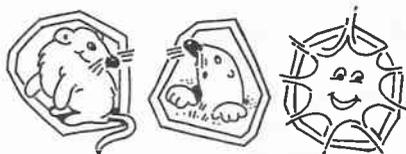
- Si un chiffre rouge apparaît, les joueurs doivent jouer avec le jardinier rouge.

- Si un chiffre noir apparaît, les joueurs peuvent alors jouer avec un jardinier quelconque (soit rouge soit vert).

Les jardiniers vont toujours dans le sens de la flèche. Ils ont aussi le droit de se retrouver à plusieurs sur une case.

A chaque fois que deux jardiniers se rencontrent (aucune importance, s'il s'agit d'un vert ou d'un rouge) sur une même case de l'allée sur laquelle est posé un ver de terre, celui-ci doit être placé sur le tas de compost.

Les cases cerclées en rouge représentant différents animaux:



Si un jardinier vient à se poser sur une de ces cases, un ver de terre se trouvant sur le compost doit immédiatement aller dans la terre. Car, comme nous le savons déjà, les vers de terre ont très peur des taupes ou des souris affamées et aussi du soleil brûlant.



La case „ver de terre“:
tous les vers de terre placés dans la partie „terre“ retournent dans le compost.

neuf vers de terre dans le tas de compost.

plus aucun ver de terre dans la compost.

La case „ver de terre“ entourée d'une flèche:

A chaque fois qu'un jardinier tombe sur cette case, tous les vers de terre rassemblés dans la terre peuvent alors récupérer leur place sur le compost.

Fin du jeu:

Le jeu sera terminé et tous les joueurs auront gagné aussitôt que neuf vers de terre seront retournés sur le tas de compost.

S'il n'y a plus aucun ver de terre sur le compost, le jeu sera perdu.





Kalle Kringelwurm

Ein kooperatives Würfelspiel für 2 und mehr Spieler ab 4 Jahren.

Spielautoren: Gina und Bernhard Kraus

Grafik: Doris Matthäus

Spieldauer: 15 - 20 Minuten

Drei Gärtner haben einen Komposthaufen angelegt und wollen ihn nun mit vielen nützlichen Regenwürmern "bevölkern". Aber immer wieder vertreiben Sonne oder hungrige Maulwürfe, Spitzmäuse und Amseln die Würmer unter die Erde.

Spielinhalt:

- 1 Spielplan aus Holz
- 2 grüne Gärtner
- 1 roter Gärtnermeister
- 14 Regenwurmscheiben
- 1 Würfel

Spielziel:

Alle Kinder müssen zusammenhelfen, um neun Regenwürmer im Komposthaufen zu versammeln.

Spielvorbereitung:

Der Spielplan zeigt einen Komposthaufen mit neun Feldern für die Regenwürmer, einen gepflasterten Gartenweg, auf dem die Gärtner die Würmer einsammeln und das Erdreich, in dem sich die Regenwürmer bei Gefahr verkriechen.

**4 Würmer in
den Kompost
10 Würmer auf
den Gartenweg
Alle Gärtner auf
das Regenwurm-
Feld**

4 Würmer werden in den Kompost gelegt. Die restlichen 10 werden auf die normalen Wegfelder (ohne Symbol) gelegt, auf jedes Feld einen Wurm.

Die 3 Gärtner stellen sich auf das Regenwurm-Feld mit dem Pfeil.

Würfeln



Amsel: Einen Regenwurm vom Kompost ins Erdreich



rote Augenzahl: mit dem roten Gärtner ziehen



schwarze Augenzahl: mit beliebigem Gärtner ziehen

2 Gärtner treffen sich: Wurm aufsammeln

Wegfelder:

Maus, Maulwurf, Sonne: 1 Wurm vom Kompost ins Erdreich

Spielablauf:

Das jüngste Kind beginnt. Es wird reihum gewürfelt:

- Erscheint die Amsel, verkriecht sich sofort einer der Regenwürmer vor lauter Angst aus dem Kompost ins sichere Erdreich. (= einen Regenwurm vom Kompost nehmen und in die Spielplanecke legen, die das Erdreich zeigt.)

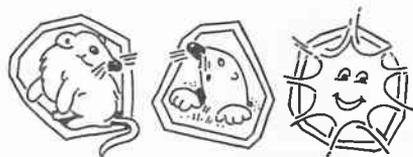
- Erscheint eine rote Augenzahl, muß man entsprechend weit mit dem roten Gärtnermeister ziehen.

- Erscheint eine schwarze Augenzahl, darf man mit einem beliebigen Gärtner (rot oder grün) ziehen.

Die Gärtner laufen immer in Pfeilrichtung. Auf allen Wegfeldern dürfen beliebig viele Gärtner stehen.

Immer wenn sich zwei Gärtner (egal ob rot oder grün) auf einem Wegfeld treffen, auf dem ein Regenwurm liegt, wird dieser Wurm in den Komposthaufen gesetzt.

Die rot umrandeten Symbol-Felder:



Kommt ein Gärtner auf einem dieser Felder zum Stehen, muß ein Wurm aus dem Kompost ins Erdreich gesetzt werden. Denn Regenwürmer haben auch vor hungrigen Spitzmäusen und Maulwürfen und vor der heißen Sonne schreckliche Angst.



Regenwurm-Feld: Das Regenwurm-Feld mit dem Pfeil:

**alle Würmer
vom Erdreich in
den Kompost**

Immer wenn ein Gärtner genau auf dieses Feld kommt, dürfen alle Regenwürmer aus dem Erdreich zurück in den Kompost.

**Würmer im
Kompost**

Spielende:

Das Spiel ist zu Ende und alle haben gewonnen, wenn 9 Regenwürmer im Kompost sitzen.

**Kein Wurm
mehr im
Kompost**

Sind aber alle Regenwürmer aus dem Kompost verschwunden, ist das Spiel verloren.

