

CAN OF WORMS

VERS MYSTÈRES

RÈGLES

Contenu:

- 10 vers de terre
- 24 cartes numérotées
- 12 cartes spéciales
- 1 conserve tournante avec un couvercle
- 12 jetons ver de terre
- 1 règle



Plus d'info
sur foxmind.com



©2024 FoxMind Group LTD. Tous droits réservés.

FoxMind et Can of Worms sont des
marques déposées de FoxMind Group LTD.

Publié par: FoxMind Group LTD.
5530 St-Patrick, suite 1104,
Montréal, QC, Canada, H4E 1A8.

Imprimé en Chine.



OBJECTIF DU JEU

Soyez le premier joueur à remporter 4
cartes numérotées en associant les vers aux
nombres sur les cartes.

MISE EN PLACE

1. Placez aléatoirement les vers dans les trous de
la conserve, puis faites-la doucement tourner.
2. Assurez-vous que la règle et les jetons
ver de terre sont accessibles.
3. Mélangez les cartes et placez-les en une
pile face cachée.
4. Le joueur le plus âgé commence. Le jeu se
poursuit dans le sens des aiguilles
d'une montre.

COMMENT JOUER

1. Retournez une carte.
2. Prenez un
ver de terre.
3. Mesurez-le à l'aide de la règle.
*NOTE: La longueur du ver est indiquée
au bas de chaque ver.*
4. Atteignez le nombre et
gagnez 4 cartes numérotées
pour remporter la partie.



PLUS PETIT

Si le ver est **plus court** que le
nombre de la carte:

1. Prenez un autre ver, **OU**
 2. Passez et laissez votre ver sur la règle.
- À leur tour, chaque joueur prend au moins 1
ver. Gardez la carte numérotée en jeu.



CORRESPONDANCE
Si le nombre **correspond**, gagnez la carte!
Remettez les vers dans la conserve et faites-la
tourner. Le joueur suivant retourne une carte.



DÉPASSÉ

Si le(s) ver(s) **dépasse(nt)** le nombre de la carte:

- Remettez les vers dans la conserve.
- Défaussez la carte numérotée.
- Prenez 1 jeton ver de terre.

Au prochain tour, retournez le jeton
côté +1/-1 (🐛) et passez votre tour.
Le joueur suivant retourne une
nouvelle carte.



JETONS VER DE TERRE

Lorsqu'un jeton ver est retourné sur sa face +1/-1
(🐛), le joueur peut l'utiliser pour ajuster son total afin
de correspondre à une carte. Un joueur peut utiliser
jusqu'à 2 jetons par tour. Ensuite, les jetons sont remis dans la
pile de jeu.

EXEMPLE: Thomas utilise un jeton ver de terre pour ajouter 1 et
faire correspondre la valeur de la carte.



Ajoutez des cartes spéciales
pour un défi encore plus relevé!

RETOURNEZ 2 CARTES

Retournez 2 cartes pour atteindre un des deux
nombres. Si une carte spéciale est révélée, placez-la en
dessous de la pile et retournez une autre carte. Si vous
obtenez deux cartes numérotées identiques et que vous
correspondes au nombre, gagnez les 2!



VER LE PLUS LONG

Tous les joueurs attrapent le ver le plus long! Le gagnant obtient un
jeton (face +1/-1 visible), remet les vers dans la conserve et la fait
tourner. En cas d'égalité, les deux joueurs gagnent un jeton. Le
même joueur retourne la prochaine carte.



VER DE TERRE BONUS

Un joueur prend un ver et le place sur la
table pour que n'importe quel joueur puisse
l'utiliser. Une fois utilisé, il est remis dans la
conserve. Le même joueur retourne
la prochaine carte.