



CAN OF WORMS™

The title 'CAN OF WORMS' is rendered in a highly stylized, bubbly font. The word 'CAN' is yellow, 'OF' is green, and 'WORMS' is pink with horizontal stripes. Each letter is outlined in purple and has a white highlight, giving it a 3D, glossy appearance. The letters are set against a light blue sky background with some green foliage elements.

by Mary Jo Reutter

RULES



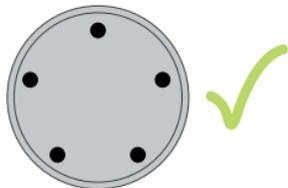
The background of the lower half of the image is a light green grassy field. It features several tufts of grass, small brown worms, and small brown mounds of earth scattered across the landscape.

## CONTENTS:

- 1 Spinning can with lid
- 10 Worms
- 24 Number cards
- 12 Special cards
- 12 Worm tokens
- 1 Ruler

- 1 Set of adhesive pads\*

\*Apply the slip-resistant pads per the image shown:



## OBJECT OF THE GAME:

To win a card, pull worms from the can, lay them on the ruler and match the number on the card. First player to get four cards wins!

## SET UP:

1. Randomly place all the worms into the holes, head side up.
2. Spin the can gently.
3. Place the ruler and the Worm tokens within reach of all players.
4. Shuffle the cards and make a face down pile in the center of the table.



## HOW TO PLAY:

The oldest player goes first. Play proceeds clockwise.

The first player flips the top card from the pile and looks at the number on the card. The player pulls out one worm of their choice from the can and lays it on the ruler.

*NOTE: The worm's length is also written at the bottom part of each worm.*

If the player's worm is shorter than the number on the card, they may continue to pick more worms, or they can pass. When a player passes their turn, the worm(s) stays on the ruler. It's now the next player's turn, using the same card.

- **When a player matches the number:** they win the card and keep it in front of them. They put the worm(s) randomly back in the can and spin the can! Next player flips a new card.

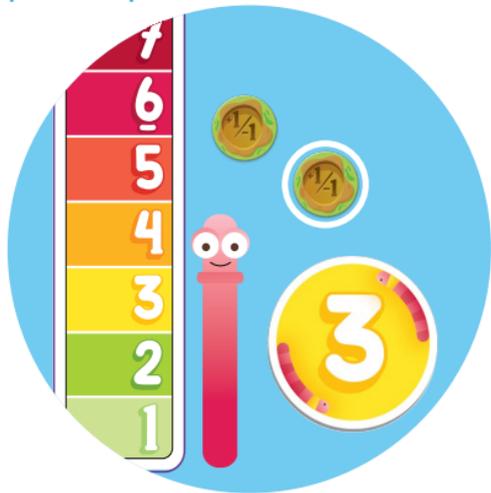
- **If a player goes over the number on the card:** they take a Worm token, placing it in front of them, worm-side-up . On their next turn, instead of taking a worm, they flip the token to the +1/-1 face up . Put the worms back into the can and discard the number card. Next player flips a new card.

## WORM TOKENS

A player can have up to two Worm tokens. When a Worm token is flipped on its +1/-1 side, it can be used by the player to add or to subtract to match a card. Players can use one or two tokens at a time. They are then put back into the game pile.

*NOTE: When a player owns 2 tokens and makes a mistake, they flip one of their tokens on the worm-side-up and skip their next turn.*

**EXAMPLE:** Thomas has two Worm tokens. The card he needs to match has a value of 3. Thomas picked a worm of a length of 4. Thomas can use a Worm token to subtract 1 to match the value of the card.



## HOW TO USE SPECIAL CARDS

For game variants after playing the base game a few times, players can add one set or more of these special cards in their card deck:

## FLIP TWO CARDS (4 cards)



The player turns over two numbered cards from the top of the deck. If one of the cards is a special card, they place it at the bottom of the draw pile and pick a new card. They can match either of the two cards. When a card is matched, they win that card. The second card goes back at the bottom of the pile.

*NOTE: If both cards have the same number, one player can win 2 cards!*

## LONGEST WORM CARDS (4 cards)



All players race to pick one worm from the can. The player with the longest worm wins a Worm token (+1/- 1) face up. In case of a tie, the tied players each get a Worm token. Place the worms back and spin the can. The player now flips the next card on the pile.

## **BONUS WORM CARDS (4 cards)**



### **WINNING THE GAME:**

**The first player to earn four cards wins the game.**

Can of Worms is a TM of FoxMind Group LTD.

© 2023 FoxMind Group LTD.

All rights reserved

Design by: Mary Jo Reutter

Made in China.

Published by :

FoxMind Canada Enterprises LTD.

5530 St-Patrick, suite 1104

Montreal, QC, Canada H4E 1A8

The player pulls a worm from the can and places it in the middle within reach of all players. That worm is available for any player to use on their turn, instead of drawing from the can. The player flips the next card and continues play as normal. The worm will go back in the can once it has been used.



[www.foxmind.com](http://www.foxmind.com)



# CAN OF WORMS™

VERS MYSTÈRES

par Mary Jo Reutter

## RÈGLES

## CONTENU:

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

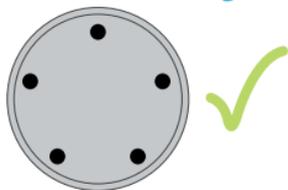
## OBJECTIF DU JEU:

Pour remporter une carte, prends les bons vers de terre, place-les sur la règle et atteins le chiffre sur la carte. Le premier joueur à obtenir 4 cartes gagne la partie.

## MISE EN PLACE:

1. Insère aléatoirement les vers dans les trous de la conserve, têtes vers le haut.
2. Fais tourner doucement la conserve.
3. Place la règle et les jetons à la portée de tous les joueurs.
4. Mélange les cartes et fais une pile face cachée au centre de la table.

- 1 ensemble de coussinets\*  
\*Applique les autocollants tel que montré sur l'image:



## COMMENT JOUER :

Le joueur le plus vieux commence. Le jeu se déroule en sens horaire.

Le joueur retourne la première carte de la pile et regarde le chiffre à atteindre. Il prend ensuite un vers de terre de la conserve et le place sur la règle pour le mesurer.

*NOTE: La longueur des vers de terre est également inscrite au bas de chaque vers.*

Si le vers est plus petit que le chiffre à atteindre, le joueur peut prendre d'autres vers ou mettre fin à son tour. Lorsqu'un joueur passe son tour, les vers restent sur la règle et le prochain joueur doit jouer avec la même carte.

- Lorsqu'un joueur réussit à atteindre le chiffre sur la carte, il garde la carte et la place devant lui. Il replace les vers dans la conserve et la fait tourner. Le prochain joueur retourne une nouvelle carte.

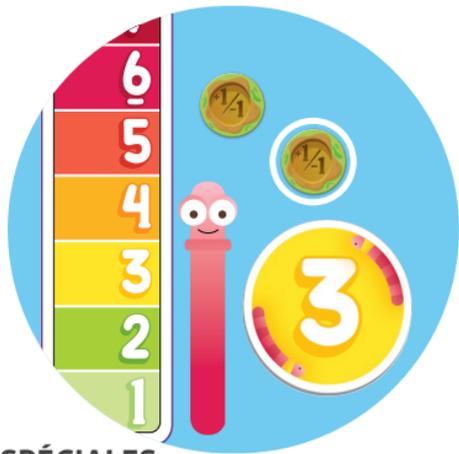
- Lorsqu'un joueur dépasse le chiffre à atteindre sur la carte : il prend un jeton et le place côté vers de terre sur le dessus  . À leur prochain tour, il retourne le jeton du côté +1/-1, mais ne peut pas prendre de vers et passe son tour de jeu  . Il replace les vers dans la conserve et défausse la carte. Le prochain joueur retourne une nouvelle carte.

## JETONS VERS DE TERRE

Un joueur peut avoir un maximum de 2 jetons. Lorsqu'un jeton est retourné du côté +1/-1, il peut être utilisé pour ajouter ou soustraire afin d'atteindre le chiffre sur une carte. Le joueur peut utiliser 2 jetons à la fois. Une fois utilisés, ils sont remis dans la pile de jeu.

*NOTE: Si un joueur a 2 jetons vers de terre et commet une faute, il retourne l'un de ses jetons côté vers de terre et passe le prochain tour.*

**EXEMPLE:** Thomas a deux jetons vers de terre. La chiffre à atteindre sur la carte est 3. Thomas prend un vers de longueur 4. Thomas utilise un jeton et soustrait une valeur de 1 pour atteindre le chiffre 3.



## COMMENT UTILISER LES CARTES SPÉCIALES

Pour des variantes de jeu, les joueurs peuvent ajouter une ou plusieurs cartes spéciales à la version de base.

## RETOURNE 2 CARTES (4 cartes)



*NOTE: Si 2 cartes ont le même numéro, le joueur peut remporter 2 cartes!*

## LE VERS LE PLUS LONG (4 cartes)



Retourne 2 cartes avec un chiffre au-dessus de la pile. Si une carte retournée est une autre carte spéciale, le joueur ignore son effet, la place sous la pile et pioche à nouveau. Le joueur peut alors atteindre 1 des 2 chiffres sur les cartes. Le joueur prend la carte remportée et place la carte restante sous le paquet.

Tous les joueurs prennent simultanément un vers de terre de la conserve. Le joueur avec le vers le plus long gagne un jeton vers de terre côté +1/-1 sur les dessus. En cas d'égalité, les 2 joueurs prennent un jeton. Replacez les vers et le joueur actif tourne la conserve. Le joueur actif tourne la carte suivante de la pile.

## VERS DE TERRE BONUS (4 cartes)



Le joueur prend un vers de la conserve et le place au centre de la table à la portée des autres joueurs. Ce vers est disponible pour tous les joueurs à utiliser à leur tour. Le joueur retourne la prochaine carte et joue normalement. Le vers est replacé dans la conserve lorsqu'il est utilisé par un joueur.

### BUT DU JEU:

**Le premier joueur qui obtient quatre cartes gagne la partie.**

Can of Worms est une marque de commerce de  
FoxMind Group LTD.  
© 2023 FoxMind Group LTD.  
Tous droits réservés  
Design de: Mary Jo Reutter  
Fabriqué en Chine.

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



[www.foxmind.com](http://www.foxmind.com)

