

asticots RIGOLOs

2-5
joueurs

10
minutes

3-99
ans

contenu :

- 10 asticots multicolores
- 1 colline d'herbe verte
- 1 roue avec flèche tournante (recto couleurs, verso nombres de 1 à 6)



Assemblage du jeu



Fixer une tête et une queue sur chaque asticot.

Retourner la colline d'herbe : fixer les petits tas de terre dans les trous. Glisser une tête d'asticot dans la fente de chaque petit tas de terre.

Avant de jouer

- Poser la colline au milieu de la table en prenant soin de cacher dessous les corps des asticots. Seules les têtes doivent être visibles.
- Fixer la flèche tournante sur la roue, côté couleurs.



ATTENTION! RISQUES D'ÉTOUFFEMENT

Contient de petites pièces.
Ne convient pas aux enfants
de moins de 3 ans.

1 Le jeu des couleurs

Le plus jeune fait tourner la flèche. Elle désigne...

... une couleur :

le joueur choisit un asticot sur la colline verte et tire doucement sur sa tête :

- **lorsque la couleur indiquée par la flèche apparaît :** stop !
Le joueur arrête de tirer l'asticot et son tour est fini.
Puis c'est au suivant de faire tourner la flèche.
- **si le joueur tire l'asticot jusqu'à la queue sans que la couleur indiquée n'apparaisse :** bravo, le joueur gagne l'asticot ! Il le prend et le pose à côté de lui.
Puis c'est au suivant de faire tourner la flèche.

... l'asticot :

bravo, le joueur a gagné un asticot ! Il en choisit un sur la colline, le tire en entier et le pose à côté de lui. Puis c'est au suivant de faire tourner la flèche.

La partie est finie quand il n'y a plus d'asticots sur la colline. Chaque joueur assemble ses asticots de la queue à la tête. Le gagnant est celui qui a la plus longue ribambelle.

2 Variante : le jeu des nombres de 1 à 6

Avant de jouer, mettre la flèche en place sur la roue, côté chiffres.

Le déroulement du jeu est le même que pour le **jeu des couleurs**, sauf que le joueur compte des anneaux plutôt que de tenir compte de leur couleur.

Il choisit un asticot et tire doucement sur sa tête en comptant les anneaux jusqu'au nombre indiqué par la flèche (la queue compte comme un anneau).

Par exemple, si la flèche indique 5, il tire l'asticot en comptant 5 anneaux, puis il s'arrête de tirer. Son tour est fini et c'est au suivant de faire tourner la flèche.

- **Le nombre indiqué correspond au nombre d'anneaux de l'asticot :**
le joueur tire complètement l'asticot, le gagne et le pose à côté de lui.
- **Le nombre indiqué est supérieur au nombre d'anneaux de l'asticot :**
par exemple, la flèche désigne le 6 et l'asticot tiré par le joueur n'a que 4 anneaux.
Le joueur tire complètement l'asticot, le gagne et le pose à côté de lui.
Puis, il tire sur la tête d'un autre asticot pour faire apparaître 2 anneaux.
C'est alors au suivant de faire tourner la flèche.

La partie est finie quand il n'y a plus d'asticots sur la colline. Chaque joueur assemble ses asticots de la queue à la tête. Le gagnant est celui qui a la plus longue ribambelle.

Nathan

© Diset, 2019

This product & ©2018 are licensed by NPD Partnership Ltd. All rights reserved.
Manufactured by Ooba Ltd, Rm. 901,9/F., Easey Commercial Building,
253-261 Hennessy Rd., Hong Kong.

Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan par Diset S.A :
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelone - Espagne
Groupe Jumbodiset - www.diset.fr

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur jeux.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com

ooba
oobagames.com

