

## La chenille qui fait des trous

### Jeu de cartes

### Règle du jeu



#### Contenu

- 54 cartes : 36 cartes repas, 10 cartes joker (feuille verte),  
4 cartes Papillon, 4 cartes Chenille
- Règle du jeu

#### Préparation

- Chaque joueur place devant lui une carte Chenille sur la table.
- S'il y a moins de 4 joueurs, les autres cartes Chenille sont retirées du jeu.
- Bats les autres cartes : chaque joueur reçoit 5 cartes.
- Si un joueur possède plus d'une carte Papillon, il la remet dans la pioche et tire une nouvelle carte. Un joueur ne peut jamais avoir en main plus d'une carte papillon.
- Les cartes restantes constituent la pioche placée au centre de la table, face cachée.

#### But du jeu

Essaie d'être le premier joueur à te débarrasser de tes cartes et à changer la Chenille en un superbe papillon.

#### Ça y est, on joue !

- C'est le plus jeune joueur qui commence en retournant la carte supérieure de la pioche.
- Il joue alors la carte du jour qui suit celui de la carte retournée. (Par exemple, s'il a retourné la carte *mercredi*, il devra jouer la carte *jeudi*.)
- Si le joueur ne possède pas cette carte, il a le droit de jouer une carte Joker (feuille verte). Ces feuilles vertes sont



« bonnes pour la santé » et peuvent être jouées à n'importe quel moment de la partie. Après avoir joué une carte Joker, le joueur joue la carte de son choix : la semaine recommence.

- Si le joueur ne possède pas la bonne carte et qu'il n'a pas non plus de carte Joker (feuille verte), il tire une carte de la pioche et la joue si elle correspond à la carte demandée ou si c'est un Joker.
- La main passe alors au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

#### Les cartes Samedi

Comme dans le livre, *la Chenille qui fait des trous* grignote plusieurs snacks (gâteau, glace, fromage...) le samedi. Les joueurs peuvent donc jouer plusieurs cartes samedi l'une après l'autre, à condition que la Chenille n'ait pas encore mangé le snack en question. (Mais ce snack pourra de nouveau être joué dès qu'une carte Joker aura été jouée : en effet, la semaine recommence.) Pour éviter les cartes en double, le mieux est que chaque joueur annonce à voix haute la carte samedi qu'il est en train de jouer.



**Exemple** : un joueur joue la carte samedi « glace ». Le joueur suivant joue lui aussi une carte samedi, mais comme il ne peut plus jouer la carte « glace », il devra jouer, par exemple, la carte samedi « tranche de cake ». Dès qu'un joueur aura joué une carte Joker, le cake et la glace pourront être rejoués.



#### Cartes Papillon

Si un joueur tire de la pioche une carte Papillon et s'il en a déjà une, il remet la carte dans la pioche, on bat les cartes de la pioche et le joueur tire une nouvelle carte.

Un joueur ne peut donc jamais avoir en main plus d'une carte Papillon. Cette carte Papillon doit être la dernière carte jouée par le joueur.

#### Le gagnant

Dès qu'un joueur n'a plus de cartes en main et que sa dernière carte défaussée est la carte Papillon, la partie est terminée – et ce joueur a gagné.

© 2008 University Games Corporation.  
© 2008 Eric Carle™ LLC. Licensed by Chorion Silver Lining, Inc.



This document was created with Win2PDF available at <http://www.win2pdf.com>.  
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.  
This page will not be added after purchasing Win2PDF.