JARDINAGE

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 reste dont plus qu'à s'enfuir rapidement et se réfugier sous terre.

Contenu : 1 plateau, 2 jardiniers verts, 1 jardinier rouge, 14 vers, 1 dé

Nombre de joueurs : 2 joueurs et + **Age** : à partir de 4 ans

But du jeu :

Tous les joueurs s'aident afin de réunir 9 vers de terre dans le tas de compost.

Mise en place :

4 vers de terre sont placés dans le compost. Les 10 autres sont posés sur les cases représentant l'allée de jardin. Les 3 jardiniers se mettent sur la case « ver de terre » entourée d'une flèche.

Déroulement de la partie :

Les joueurs jouent à tour de rôle en lançant le dé :
-Merle : 1 ver s'enfuit du compost pour se réfugier dans la terre.
-Chiffre rouge : Déplace le jardinier rouge dans le sens de la flèche.
-Chiffre noir : Déplace le jardinier de ton choix dans le sens de la flèche.
Quand 2 jardiniers sont sur la même case qu'un ver de terre, placez-le au compost.

Si un jardinier vient se poser sur une case rouge, un verre de terre se trouvant dans le compost doit aller dans la terre.
Si un jardinier tombe sur la case verre de terre entourée d'une flèche, tous les vers de terre rassemblés dans la terre peuvent récupérer leur place dans le compost.

Fin de partie :

Si 9 vers de terre sont sur le tas de compost, les joueurs gagnent la partie !
S'il n'y a plus aucun ver de terre sur le compost, le jeu est perdu.