



Une folle course de vers de terre pour 3 à 5 joueurs

But : être le premier ver à franchir la ligne d'arrivée.

Matériel

- 4 petits cylindres noirs ;
- 35 segments de vers (demi-sphères): 5 séries de 7 segments, de 5 couleurs différentes;
- 5 séries de tuiles numérotées (4, 5, 6, 7 et X) ;
- 1 panneau d'arrivée avec l'inscription "FINISH".

Préparation

Il faut jouer à Worm up! sur une surface plate et lisse.

- 2 des petits cylindres utilisés en guise de poteaux indiquent la ligne de départ, les 2 autres la ligne d'arrivée. Il faut mettre une distance de 60 à 70 cm environ entre la ligne de départ et la ligne d'arrivée. Enfilez le panneau "FINISH" sur les deux poteaux d'arrivée.
- Chacun choisit une couleur et reçoit la série correspondante de tuiles numérotées et de segments de vers. Ensuite les joueurs alignent leur ver derrière la ligne de départ. Les segments alignés doivent se toucher et la tête du ver doit être juste derrière la ligne. Environ 2 cm séparent les vers les uns des autres.

Mises

Chaque série de tuiles numérotées offre aux joueurs 5 possibilités de déplacement: 4, 5, 6, 7 et X

- Le chiffre indique de combien de segments vous souhaitez faire avancer votre ver;
- Les mises sont secrètes. Chaque joueur choisit une tuile numérotée et la pose face cachée devant lui. Quand tous les joueurs ont choisi, on retourne les tuiles simultanément;

- Si deux joueurs ou plus ont choisi le même chiffre ou X, leurs mises s'annulent et leurs vers ne bougent pas ;
- Seuls ceux dont la mise est unique (nombre ou X choisi par aucun autre joueur) peuvent faire avancer leur ver ;
- A chaque tour, le joueur qui a misé le plus bas commence à faire bouger son ver, suivi des autres joueurs dans l'ordre croissant (voir mouvement) ;
- Ensuite les mises uniques sont retirées du jeu pendant 1 tour. La mise suivante est donc faite avec les tuiles restantes qui seront remises en jeu à la fin du tour quand les vers auront de nouveau bougé. Ceci ne s'applique qu'aux mises qui ont été réussies: si deux joueurs ont choisi 7, annulant la mise l'un de l'autre, ils ont la possibilité de rejouer le 7 au tour suivant).

Mouvement

- Quand c'est votre tour, avancez votre ver d'autant de segments que vous aviez misé. Pour se déplacer il faut prendre le dernier segment de son ver et le placer devant le premier segment, ceci autant de fois que le chiffre indiqué par la tuile que vous aviez choisie et qui a été validée : par exemple, si vous aviez misé 5, transférez un à un les 5 derniers segments vers l'avant.
- Il n'est pas nécessaire d'avancer votre ver tout droit; vous pouvez tourner autant que vous voulez, à gauche ou à droite, comme un vrai ver de terre, et ainsi gêner la progression des autres vers. Par contre vos segments ne doivent jamais être séparés et vous ne devez pas toucher un autre ver.
- X. signifie que vous pouvez miser un nombre que personne d'autre n'a misé. Choisir la tuile X vous donne aussi le droit de déplacer un des poteaux de la carte "FINISH" et ainsi changer la direction de la course. Le joueur bloque un des poteaux avec son doigt et déplace l'autre. La carte "FINISH" doit naturellement rester attachée au poteau.

Fin du jeu

La course finit dès que la tête d'un ver touche la carte "FINISH".

Distribution en France et en Belgique:

Gigamic - BP 30

F 62930 Wimereux - France www.gigamic.com

Distribution Suisse: Carletto AG; Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

