

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Le Rallye des Vers de Terre

Un jeu de
Carmen
Kleinert

À vos vers, prêts ? Rampez !

Pour 2 à 4 vers de terre à partir de 4 ans. Durée 15 à 20 min.

But du jeu

Le premier rallye des vers de terre est ouvert ! Faites disparaître votre ver de terre sous le potager et encouragez-le pour qu'il remporte la course. Mais avant d'atteindre la ligne d'arrivée, vous devrez passer avec malice les deux étapes clés du parcours : la ligne des pâquerettes et celle des fraises. Faites vos pronostics et pariez sur le ver qui remportera chaque étape... si vous pariez bien, vous pourrez nourrir votre ver et lui donner un léger avantage sur ses adversaires avant le sprint final. Le premier ver de terre qui sort la tête du potager remporte la victoire !

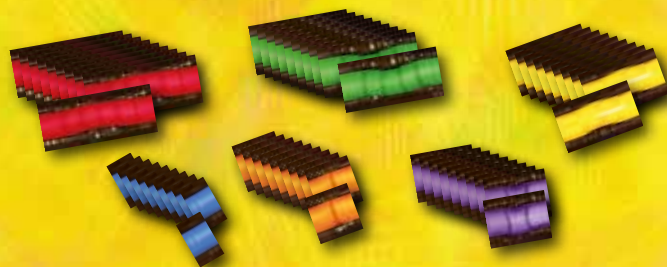
Contenu et préparation

1 grand plateau de jeu
1 petit plateau de jeu (avec des fentes)

Posez le petit plateau de jeu sur le grand et assemblez-les avec les 4 fixations, comme illustré sur l'image ci-contre

60 morceaux de vers
(6 x 10 pièces de 6 couleurs et 6 longueurs)

Triez les morceaux de vers de terre d'après leur couleur et mettez-les à proximité du plateau de jeu.



1 dé couleur



4 têtes de
ver de terre



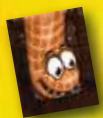
4 Fraises



4 Pâquerettes



Chaque joueur prend une tête de ver de terre, la pâquerette et la fraise de même couleur.



Willy Carreaux



Tony Rayure

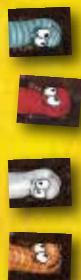


Lady Argentée



Robin Le Rouge

Chaque joueur fait disparaître la tête de son ver de terre dans le couloir correspondant à sa couleur.



Déroulement de la partie.

On joue dans le sens horaire. Le joueur le plus jeune débute la partie et lance le dé.

Quelle couleur indique le dé ?

À son tour, le joueur lance le dé. Puis il insère dans le tunnel de son ver de terre le morceau de ver de la couleur désignée par le dé. Le morceau doit être poussé jusqu'à ce qu'il disparaisse complètement. Puis c'est au tour du joueur suivant.



Le dé de Claire indique rouge : elle doit donc insérer un morceau de ver de terre rouge dans son tunnel.

1




2



Important : si plus aucun morceau de ver de terre de la couleur désignée par le dé n'est disponible, alors le joueur en choisit un autre.

Pâquerettes et fraises.

Elles servent à parier sur le ver de terre qui apparaîtra en premier sur la ligne de pâquerettes puis sur la ligne de fraisiers. Les joueurs ne sont pas obligés de parier à leur tour mais, s'ils veulent le faire, ils doivent parier avant de lancer le dé. Une fois qu'un joueur a parié, il ne peut pas changer d'avis : sa pâquerette ou sa fraise ne peuvent plus être déplacées. Attention : dès qu'une tête de ver dépasse la ligne de fraisiers ou de pâquerettes (les yeux du ver doivent être visibles), il n'est plus possible de parier dessus !

Durant son tour, le joueur pose sa pâquerette  sur la ligne de pâquerettes du plateau de jeu, face au tunnel du ver de terre qui, à son avis, passera sa tête en premier. Plusieurs joueurs peuvent parier sur le même ver de terre.



Claire pense que Robin le Rouge apparaîtra en premier au niveau de la ligne des pâquerettes. Elle pose donc sa pâquerette sur la pâquerette du couloir de Robin le Rouge.

Si le joueur a raison et que le ver de terre sur lequel il a parié montre sa tête en premier, alors il glisse sa pâquerette dans le tunnel de son ver de terre...ce dernier avance de quelques centimètres !



Bien joué ! Claire a vu juste, c'est bien Robin le Rouge qui apparaît en premier au niveau de la ligne des pâquerettes...



...elle nourrit donc son ver avec sa pâquerette en la glissant dans son couloir.

La fraise fonctionne exactement de la même façon que la pâquerette mais pour la ligne de fraisiers ! Durant leur tour, les joueurs posent leur fraise sur la ligne de fraisiers du plateau de jeu, face au couloir du ver de terre qui, selon eux, passera la tête en premier.

Les pâquerettes ou fraises qui ont perdu leur pari sont retirées du jeu.

Conseil : il vaut mieux attendre un peu pour parier sur le ver de terre qui apparaîtra en premier ... mais il ne faut pas attendre trop longtemps non plus car dès que le premier ver de terre est apparu aux lignes de pâquerettes, ou de fraisiers, plus personne ne peut y miser !

Fin de la partie et vainqueur

Le premier ver de terre à sortir la tête du potager remporte la partie.

Variante

Ceux qui veulent faire durer la partie un peu plus longtemps peuvent prolonger la course jusqu'au bord du plateau de jeu. Le ver de terre dont la tête arrive en premier tout au bord du plateau l'emporte. Le suspense reste entier jusqu'aux dernières limites du plateau !

Note : les morceaux de vers ont des longueurs différentes. Les joueurs appréhendent les mesures en centimètres en comparant les différents morceaux de vers. Le bleu est le plus petit et mesure exactement 1 cm. Le rouge, avec ses 6 cm, est le plus grand. Les pâquerettes, les fraises et les têtes de ver ont la même longueur que les morceaux violets, c'est-à-dire 3 cm.



Auteur : Carmen Kleinert - Illustrations : Heidemarie Rüttinger
Édité par Zoch GmbH - Munich - Allemagne



© 2011 Zoch GmbH
www.zoch-verlag.com

4



Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Informations à conserver. 05 - 2014

Adaptation et distribution
pour la France et la Belgique :



BP 30 - F 62930
Wimereux - France
www.gigamic.com

Art Nb : 601132100002

DA IST DER WURM DRIN



CARMEN
KLEINERT

Pour 2 à 4 vers de terre à partir de 4 ans.

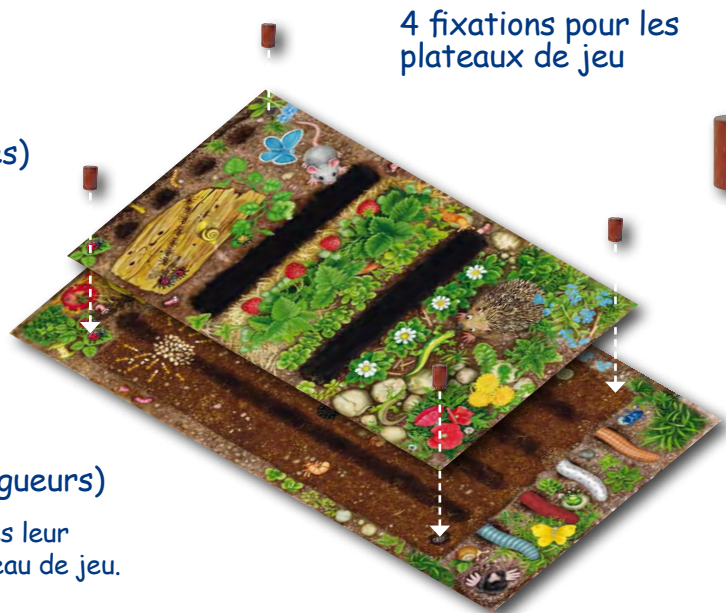
But du jeu

A vos vers, prêt, partez ! Le premier rallye des vers de terre est ouvert. Faites disparaître vos vers de terre dans la terre, encouragez-les et faites vos pronostics : quel ver de terre sera le plus rapide ? Le joueur qui désigne le bon peut nourrir son propre ver de terre avec la pâquerette et la fraise, ce qui le fait creuser encore plus vite. Le ver de terre qui sort sa tête en premier du compost, remporte la partie.

Contenu et préparation

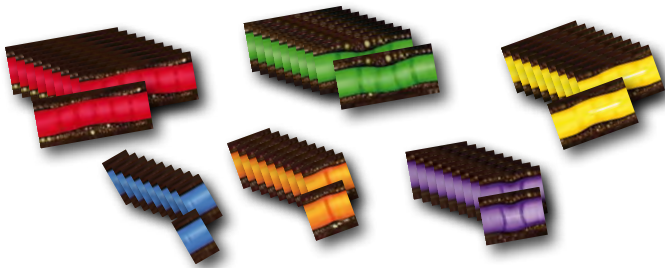
- 1 grand plateau de jeu
- 1 petit plateau de jeu (avec des fentes)

Posez le petit plateau de jeu sur le grand et assemblez-les avec les 4 fixations - comme illustré sur l'image.



- 60 portions de vers (6x10 pièces de 6 couleurs et 6 longueurs)

Triez les portions de vers de terre d'après leur couleur et mettez-les à proximité du plateau de jeu.



1 dé couleur



4 têtes de ver de terre



4 fraises



4 pâquerettes



Prends la tête de ver de terre, la pâquette et la fraise d'une même couleur.



Willy Carreaux



Tony Rayure



Robin Le Rouge



Lady Argentée

Fais disparaître la tête de votre ver de terre dans le couloir correspondant à sa couleur.



Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune débute la partie et lance le dé. La partie se poursuit dans le sens horaire.

Quelle couleur indique le dé ?

La couleur du dé indique la couleur de la portion de ver de terre que le joueur doit pousser dans le couloir de son ver de terre - jusqu'à ce qu'elle ait disparu complètement.



Le dé indique rouge. Tu dois donc insérer une partie de ver de terre rouge.



Si plus aucune portion de ver de terre de cette couleur n'est disponible, le joueur en choisit une autre, n'importe laquelle.

Pâquerette et fraise

Elles servent à estimer quel ver de terre apparaîtra en premier d'abord aux pâquerettes puis à la ligne de fraise.

Durant ton tour, tu poses ta pâquerette  sur la ligne de pâquerettes du plateau de jeu (sur la sortie) et ce sur le couloir du ver de terre dont tu penses qu'il apparaîtra en premier.



Tu penses que Robin Le Rouge apparaîtra en premier au niveau des pâquerettes, alors tu poses ta pâquerette sur la pâquerette correspondant au couloir de Robin Le Rouge.

Si le premier ver de terre apparaît réellement à cet endroit, tu peux donner ta pâquerette à manger à ton ver de terre : Tu insères donc ta pâquerette dans le couloir de ton ver.



Bien joué : Tu as bien posé ta pâquerette car Robin Le Rouge apparaît en premier au niveau de la ligne des pâquerettes...



...tu nourris donc ton ver avec ta pâquerette.

La Fraise fonctionne exactement de la même façon mais pour la ligne de fraise. Les pâquerettes ou fraises qui ont perdu leur pari sont retirées du jeu.

Conseil: Il vaut mieux attendre le plus longtemps possible pour évaluer quel ver de terre apparaîtra en premier mais sans attendre trop longtemps car dès que le premier vers de terre est apparu aux pâquerettes, plus personne ne peut y miser ! Ceci est également valable pour la ligne de fraise !

Fin de la partie et vainqueur

Le premier ver de terre à sortir la tête du compost remporte la partie.

Variante

Pour ceux qui veulent une partie plus longue, ils peuvent aller jusqu'au bord du plateau de jeu. Le ver de terre, dont la tête arrive en premier au bord du plateau, l'emporte. Ainsi, la tension est palpable jusqu'aux derniers centimètres du plateau de jeu.

Note : Les portions de vers ont des longueurs différentes. Le bleu est plus petit et mesure exactement 1 cm. Le rouge, avec ses 6 cm, est le plus grand. Ainsi, tu peux apprendre les valeurs des longueurs de 1 à 6 centimètres. Les pâquerettes, les fraises et têtes de ver ont la même longueur que les portions violet, 3 cm.



Auteur : Carmen Kleinert
Illustrations : Heidemarie Rüttinger
Traduction : gigamic et Ludigaume

Art.Nr. : 60 113 2100

Distributeur en Suisse :
Carletto AG
Moosacherstraße 14, Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

©2011 Zoch GmbH
Briener Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com

