

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



Verflixxt Kompakt : Variante Worminator

- Le Worminator rend la partie encore plus excitante mais aussi plus déroutante!!

- Au début du jeu le Worminator est placé sur la tuile de départ avec les pions des joueurs.

Les règles sont les mêmes que dans le jeu de base, avec les aménagements suivants :

Déplacement(s)			
	Résultat du dé	Worminator n'est pas en dernière position	Worminator est en dernière position
Joueur qui a lancé le dé	1	Le joueur peut (ce n'est pas obligatoire) avancer le worminator d' 1 case	Le joueur doit avancer le worminator d'1 case
Joueur qui a lancé le dé	2	Le joueur peut (ce n'est pas obligatoire) avancer le worminator de 2 cases	Le joueur doit avancer le worminator de 2 cases

- Si le worminator arrive sur une tuile occupée par 1 ou plusieurs joueurs, ceux-ci doivent obligatoirement prendre la tuile négative inoccupée la plus proche (tuile située entre celle où se trouve les joueurs et la tuile d'arrivée - on respecte l'ordre du tour de jeu pour la prise de ces tuiles).

- S'il n'y a plus de tuile négative disponible, le joueur remet (sur le chemin et au plus proche de la tuile d'arrivée) la tuile négative de la plus faible valeur en sa possession.

- S'il n'y a plus de tuile négative disponible et que le joueur n'a pas de tuile négative et bien rien ne se passe pour lui.

- Le worminator ne prend jamais de tuile, même s'il était le dernier pion sur la tuile.

- Si un garde ou le pion d'un joueur arrive sur la tuile où se trouve le worminator rien ne se passe.

- Les pions sur la tuile d'arrivée n'ont plus rien à craindre du worminator. Si le worminator atteint la tuile d'arrivée, il est immédiatement remis sur la tuile départ et reprend sa course selon les règles de déplacement présente dans le tableau.

- Dans cette variante, les gardes peuvent être bougés si le worminator ou bien le pion d'un joueur est avec eux.

Fin de la partie

- Comme pour le jeu de base, lorsque tous les pions des joueurs sont arrivés on fait le décompte des points.

Vous pouvez aussi inclure le worminator dans la boîte de base du jeu.

Traduit et adapté (par sathimon) de la règle en anglais sur [boardgamegeek par fnord23](http://boardgamegeek.com/boardgame/23)