

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



wormi

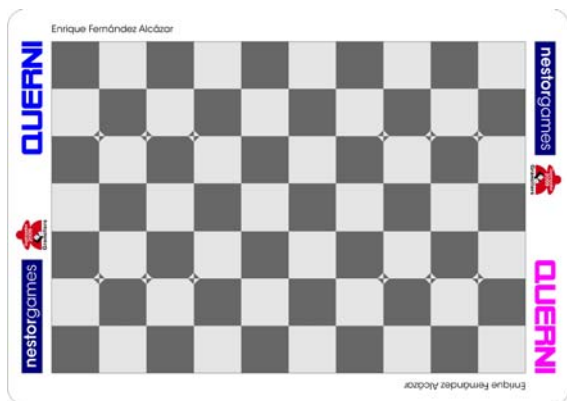
Un jeu pour 2 joueurs
par Enrique Fernández Alcázar

Le but du jeu, dans WORMI, est de former le premier une chaîne avec la totalité de ses 16 pièces, par ordre de valeurs.

CONTENU

Pour jouer à WORMI, vous avez besoin :

- d'un tablier de QUERNI de 7 x 10 cases, avec 32 cases de départ marquées à un coin :

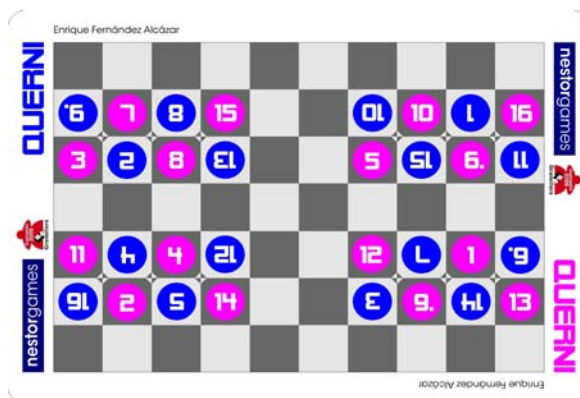


- de 16 pions bleus numérotés de 1 à 16,
- de 16 pions roses numérotés de 1 à 16.

MISE EN PLACE

Chaque joueur possède 16 pions, de sa couleur. Chaque série est retournée, mélangée et les pions sont placés aléatoirement sur le tablier :

- Les pièces bleues sur les cases claires,
- Les pièces roses sur les cases sombres.



Exemple de placement initial

Le but du jeu est de créer un « ver » avec ses 16 pions, consécutivement marqués de 1 à 16. Chaque pion doit toucher le pion précédent, sauf le pion 1.

DÉROULEMENT DU JEU

À chaque tour, vous pouvez déplacer un pion selon l'un des deux mouvements possibles :

- Déplacement en diagonale vers une case vide voisine ; ce type de déplacement ne peut être que d'une case.
- Saut par-dessus un autre pion (de n'importe quelle couleur) jusqu'à une case vide située dans l'immédiate prolongation. Il n'est possible de sauter qu'un seul pion (on ne peut pas sauter un ensemble de plusieurs pions) et le saut peut être orthogonal (par-dessus un pion adverse) ou diagonal (par-dessus un de ses propres pions). Si la situation le permet, le pion actif peut enchaîner plusieurs sauts, et cela ne compte que pour un seul tour de jeu. Le pion actif peut changer de direction après chaque saut.

À chaque tour, vous ne pouvez exécuter qu'un type de mouvement : déplacement ou saut. En cas de saut multiple, on ne peut jamais passer par la même case plus d'une fois par tour.

FIN DE LA PARTIE

- La partie est terminée quand un joueur a réalisé son « ver » : il gagne la partie.

**Vous pouvez télécharger
d'autres règles de QUERNIGAMES
sur le site de NESTORGAMES !**