

# 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 fraises 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



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