

# Règles de Das Wurmt

Salut à toi, amateur de petites bêtes rigolotes ! Installe-toi, on va décortiquer ensemble **Das Wurmt**, un petit jeu de cartes malin signé Robert Brouwer où tu vas devoir faire grandir des vers... mais pas trop ! Le principe est simple comme bonjour, mais il va te falloir un poil de mémoire et une bonne dose de flair pour rafler la mise.

## Comment jouer à Das Wurmt

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Faire atteindre aux vers une longueur idéale (entre 10 et 12) pour marquer des points.
- **Mécanique principale** : Pose de cartes à l'aveugle avec mémoire et bluff.
- **Condition de victoire** : Avoir le plus de points quand la pioche est épuisée.

Das Wurmt se joue de 2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans, pour des parties d'environ 20 minutes.

C'est un petit jeu de cartes nerveux et fun, parfait en apéro ou en famille. Si tu aimes les jeux de cartes avec un peu de mémoire comme [Cat in the Box](#) ou [Hanabi](#), tu vas te régaler.

## Le matériel dans la boîte

Avant de commencer, fais un petit inventaire pour être sûr que tout est là :

- **99 cartes Ver** réparties en 3 couleurs différentes (dont 15 **cartes Action** glissées dedans).
- **6 cartes Queue de ver** (les extrémités des vers).
- **5 plateaux de score** (un pour chaque joueur).

Chaque carte Ver a deux faces : une face **tête** (visible par tous quand elle est en main) et une face **valeur** (cachée). C'est tout le sel du jeu !

# La mise en place

On prépare la table en deux temps trois mouvements :

- Place **une carte Queue** de chaque couleur au centre de la table, alignées les unes sous les autres. Laisse de la place à côté pour allonger les vers.
- Mets les autres Queues de côté, en **réserve** (elles apparaîtront plus tard grâce à une carte Action).
- Distribue un **plateau de score** à chaque joueur.
- Mélange les 99 cartes Ver et retire-en un certain nombre selon le nombre de joueurs : 30 à 2 joueurs, 20 à 3, 10 à 4, et aucune à 5 joueurs.
- Distribue **5 cartes** en main à chacun. Attention : tu tiens tes cartes avec la face tête vers les autres, donc tout le monde voit les têtes sauf toi !
- Le reste forme la **pioche**.

Le joueur qui a vu un ver le plus récemment commence (oui, c'est le genre de règle un peu loufoque de ce jeu !).

[IMAGE\_MATERIEL]

## Déroulement d'un tour

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À ton tour, tu vas poser **une carte Ver** de ta main à côté d'un ver de la couleur correspondante. Cette nouvelle carte devient la **tête** du ver, posée face tête vers le haut (donc tu ne vois toujours pas sa valeur !).

## Révélation de l'ancienne tête

Si le ver avait déjà une tête, tu la retournes pour révéler sa valeur. Tu additionnes alors **toutes les valeurs visibles** du ver (sauf la nouvelle tête que tu viens de poser, elle reste cachée).

Cette somme est la **longueur du ver**.

## Les trois scénarios possibles

- **Moins de 10** : le ver est encore trop court. Rien ne se passe, au joueur suivant !

- **10, 11 ou 12** : longueur parfaite ! Tu prends la carte que tu viens de révéler et tu la places sur le côté **plus** (+) de ton plateau de score.
- **Plus de 12** : aïe, le ver est trop long ! Tu prends la carte révélée et tu la places sur le côté **moins** (-) de ton plateau. Ces points seront déduits à la fin.

*Petite astuce de joueur aguerrri : regarde bien les têtes visibles dans les mains des autres, ça te donne une idée des cartes qui circulent et donc du risque quand tu poses !*

## Le nettoyage du ver

À chaque fois que tu prends une carte pour ton plateau de score (cas B ou C), tu **nettoies** le ver : toutes les cartes visibles de ce ver partent à la **défausse**, sauf la Queue. Tu glisses ensuite ta nouvelle tête (celle que tu viens de poser) juste à côté de la Queue. Le ver repart à zéro !

## Piocher et jouer des cartes Action

### Quand piocher

Tu ne piochais pas tant que tu as plus de 2 cartes en main. Dès que tu tombes à **2 cartes ou moins**, tu complètes immédiatement ta main à 5 cartes. Si tu n'as plus aucune carte Ver en main (que des Actions), tu défausses tout et tu pioches 5 nouvelles cartes.

### Les cartes Action

Avant de poser ta carte Ver, tu peux jouer **autant de cartes Action** que tu veux de ta main. Tu exécutes leur effet puis tu les défausses. Elles ne servent jamais à allonger un ver !

- **Retirer** : enlève une carte visible d'un ver (pas la tête, pas la Queue).
- **Rafraîchir la main** : défausse autant de cartes que tu veux puis remonte ta main à 5.
- **Nouveau ver** : ajoute une Queue de la réserve pour créer un quatrième ver (ou plus).
- **Espionnage** : regarde discrètement la valeur sous la tête d'un ver. Motus et bouche cousue !
- **Passer** : si tu joues cette carte, tu ne poses pas de carte Ver ce tour-ci.

Ces Actions sont le nerf de la guerre : un bon espionnage au bon moment peut transformer un tour risqué en coup de maître. Comme dans [Mind Up](#), la lecture des autres fait toute la différence.

## Fin de partie et décompte des points

Le jeu se termine dès que la **pioche est vide** et qu'un joueur ne peut plus compléter sa main à 5 cartes.

Pour compter les points, rien de plus simple :

Zone du plateau	Action
Côté Plus (+)	Additionne toutes les valeurs des cartes
Côté Moins (-)	Additionne les valeurs puis soustrais ce total
Score final	Total Plus moins Total Moins

Le joueur avec le **plus de points** gagne la partie. En cas d'égalité, tout le monde se congratule et on relance une manche !

[IMAGE\_FIN]

## La variante avec annonce

Envie de pimenter un peu tes parties ? Essaie cette variante : chaque fois que tu poses une tête, tu **annonces à voix haute** la valeur que tu prétends avoir posée (et la longueur totale qui en découlerait). Tu peux dire la vérité... ou mentir effrontément ! Les autres joueurs devront décider s'ils te croient ou non lors de leur propre tour. C'est hilarant et ça ajoute une belle couche de bluff, un peu dans l'esprit de [Sea Salt & Paper](#) ou [Barbu](#).

Voilà, tu sais tout ! Distribue les cartes, sers un café, et que le meilleur éleveur de vers gagne.

Amuse-toi bien !