



Objectif

- Récupérer le plus de vers possibles représentés sur les tuiles

Mise en place

Commun

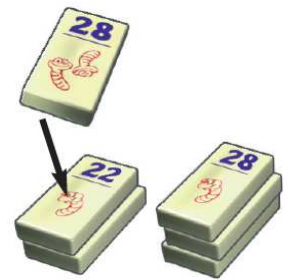
- Toutes les tuiles au centre triées dans l'ordre face visible
- Dés à disposition

Déroulement d'un tour (pour le joueur actif)

- Le joueur lance 8 dés → choisit une des valeurs représentées → met de côté tous les dés de cette valeur
- Possibilité de rejouer plusieurs fois les dés restants pour collecter de nouveaux dés **d'une nouvelle valeur** valeur déjà collectée interdite à conserver

Récupération d'une tuile

- Valeur récoltée = somme des dés mis de côté valeur ver = 5
- La tuile récoltée est mise **SUR** la pile de sa récolte (face visible)



Conditions

- obligatoire d'avoir au moins un dé ver pour récupérer une tuile
- Si valeur totale récoltée = valeur d'une tuile au centre → Possible de récupérer la tuile
- Si valeur totale récoltée = valeur visible **SUR** pile d'un autre joueur → Possible de lui prendre la tuile
- Si valeur totale récoltée = valeur tuile cachée **DANS** pile d'un autre joueur → Possible de prendre au centre une tuile de valeur inférieure

Fin de tour du joueur actif

- Lorsque le joueur récupère une tuile **OU** qu'il ne peut pas conserver de dés après un jet → Joueur suivant
- Si le joueur a déjà au moins une tuile et qu'il perd son tour
 - Il remet en jeu la dernière tuile acquise
 - On retourne face cachée la tuile de + forte valeur au centre **SAUF** si tuile qui vent d'être placée (pas de retournement)

Fin de partie

Condition

- Plus de tuile à récupérer

Décompte

- Vainqueur = joueur avec le + de vers dans les tuiles récupérées

Égalité

- Vainqueur = joueur avec la tuile de plus forte valeur

