

WORMLORD

ANDREW CEDOTAL & JONATHAN BITTNER

GYOM



2-4



20'



6+

On a longtemps cru que les lombrics étaient des créatures lentes et dénuées d'ambition. Il n'en est rien. Ils rêvent de conquérir le monde mais souffrent de conflits internes qui empêchent leur grand projet de prendre forme : les roses sont persuadés que c'est à eux de mener les troupes. Pareil pour les bleus. Et les bruns. Sans compter les jaunes. Il était donc inévitable qu'ils en viennent aux mains. Wormlord raconte leur histoire.

MATÉRIEL

- 60 lombrics (les cordes : 15 roses, 15 bleues, 15 jaunes et 15 brunes),
- 4 quartiers généraux (les cubes : 1 rose, 1 bleu, 1 jaune et 1 brun),
- 1 plateau de jeu modulable composé de :
 - 8 éléments de bordure,
 - 8 connecteurs,
 - 52 tuiles recto / verso,
- 1 règle du jeu.

APERÇU & BUT DU JEU

Wormlord est un jeu compétitif qui se pratique en **simultané**, sans tour de jeu, consistant à conquérir des cases en y plaçant des nœuds. Il est possible de repousser ses adversaires en dénouant leurs cordes et en les leur rendant. La condition de victoire consiste à conquérir trois cases Objectif.

INSTALLATION

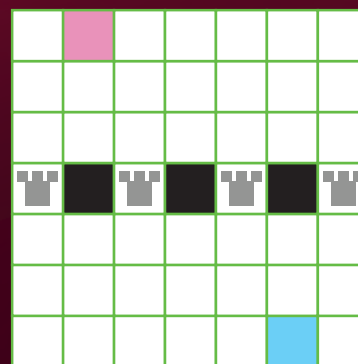
Installez le plateau au centre de la table : disposez 49 tuiles **1** en carré selon le nombre de joueurs et la configuration choisie, puis maintenez-les en place en les entourant des bordures **2** solidarisées par les connecteurs **3**. Idéalement, chaque joueur prend place d'un côté de la table et pose devant lui ses cordes **4** non nouées et son quartier général **5**, constituant ainsi sa réserve.

Remarques

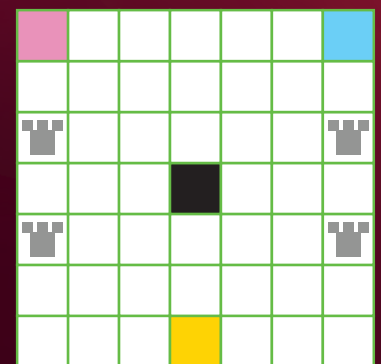
- Certaines faces de tuiles montrent une grande surface de terre qui signifie que **rien** ne peut être posé dessus.
- D'autres configurations sont proposées en fin de livret.



Configuration à 4 joueurs



Configuration à 2 joueurs



Configuration à 3 joueurs

DÉROULEMENT DU JEU

Débuter la partie

Chaque joueur prend une de ses cordes en main et tend les deux bras vers le centre de la table en tenant les deux extrémités de la corde. Les joueurs décomptent simultanément : « 3, 2, 1... » puis crient « **NOUEZ !** ». C'est le signal pour commencer à jouer.

Chacun noue alors sa corde, puis la pose sur une case adjacente à sa base **1**.

Désormais, chaque joueur a accès à de nouvelles cases **2** où il peut poser de nouveaux nœuds : celles adjacentes à la case occupée par son premier nœud en plus de celles adjacentes à sa base.

Chaque joueur prend ensuite une nouvelle corde dans sa réserve, la noue, puis la pose sur une case valide, et ainsi de suite...



La conquête

Il y a deux actions qu'un joueur peut réaliser :

- A. conquérir une case libre,**
- B. conquérir en libérant une case occupée par un nœud adverse.**

Chaque joueur enchaîne les actions de son choix – plusieurs fois la même si nécessaire – le plus vite possible **sans jamais attendre**.

IMPORTANT

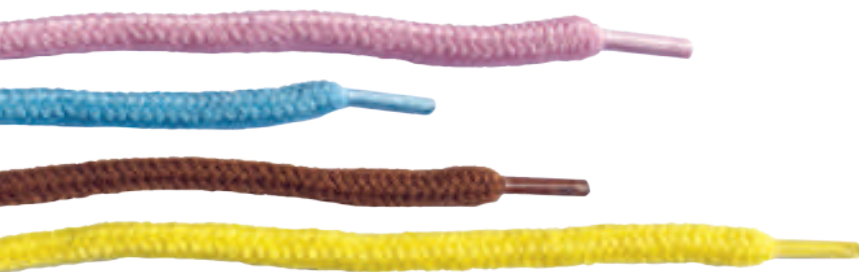
Il est interdit d'attendre ! Chacun doit en permanence jouer le plus vite possible, au maximum de ses possibilités et en toute bonne foi.

A. Pour conquérir une case libre

1. Prenez une corde dans votre réserve personnelle,
2. Formez un nœud avec cette corde,
3. Posez ce nœud sur une case libre adjacente à une case que vous occupez déjà.

B. Pour conquérir en libérant une case occupée par un nœud adverse

1. Prenez une corde dans votre réserve personnelle.
2. Formez un nœud avec cette corde.
3. Posez ce nœud sur une case occupée par un nœud adverse adjacent à une case que vous occupez déjà et récupérez en main ce nœud adverse.
4. Dénouez-le.
5. Lancez-le dans la réserve de son propriétaire, sur la table, devant lui.



IMPORTANT

Il est interdit de serrer un nœud ! Un nœud doit toujours pouvoir être délié sans effort.

À tout moment, on ne peut avoir en main qu'une seule corde à la fois.

Une case du plateau ne peut contenir qu'un seul nœud à la fois. Quand on conquiert une case occupée par un nœud adverse, on pose son propre nœud et on retire immédiatement le nœud adverse.

La réserve d'un joueur ne peut contenir que ses propres cordes **dénouées**.

On place toujours le nœud au centre d'une case. C'est la position du nœud qui définit quelle case a été conquise ; les extrémités de la corde ne sont pas prises

en compte pour cela – elles peuvent déborder sur d'autres cases, même s'il est préférable de l'éviter.

Il est interdit de préparer des nœuds pour les utiliser plus tard. Tout nœud réalisé doit **immédiatement** être posé sur le plateau.

Il est interdit de dénouer ses propres nœuds posés sur le plateau.

Si un joueur n'a plus de corde disponible dans sa réserve, il doit attendre qu'un adversaire lui en rende une en dénouant un de ses nœuds posés sur le plateau.

Remarque

Dans Wormlord, la notion d'adjacence ne concerne que les éléments **orthogonalement** adjacents.



La base

Chaque joueur dispose d'une case à sa couleur sur le plateau : il s'agit de sa base. Elle compte comme une case qui lui appartient en permanence et qui ne peut donc en aucun cas lui être prise. La base ne peut jamais être occupée, ni par un nœud, ni par un quartier général, quelle que soit sa couleur.



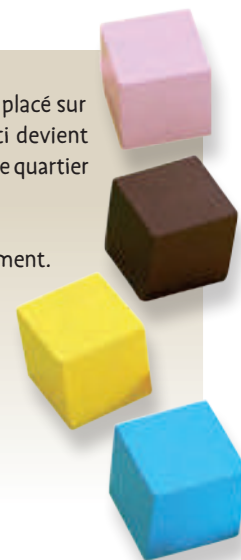
Le quartier général

Chaque joueur dispose d'un quartier général. Une fois placé sur une case occupée par un de ses propres nœuds, celle-ci devient **incontestable** et reste donc la propriété du joueur auquel le quartier général appartient, tant qu'il n'est pas déplacé.

Un joueur peut déplacer son quartier général à tout moment. Il est interdit de déplacer un quartier général adverse.

Il est interdit de poser un quartier général sur une case Objectif ou sur une base.

Le quartier général est un élément essentiel du jeu. De son bon usage dépend la victoire.

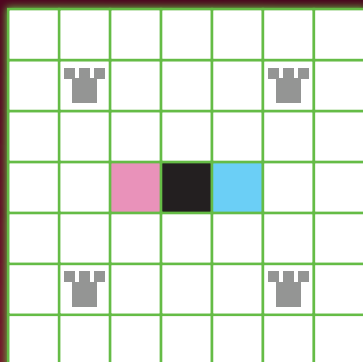


VICTOIRE

Une partie de Wormlord se joue en 2 manches gagnantes.

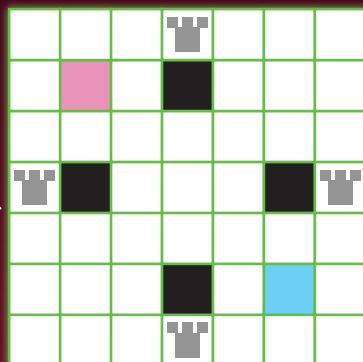
CONFIGURATIONS ALTERNATIVES

Duel

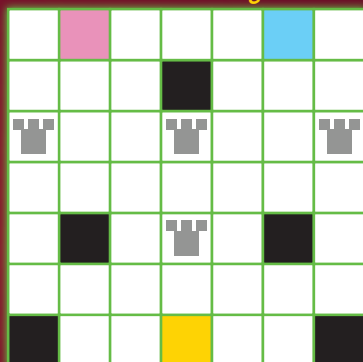


2 joueurs

Crossfire

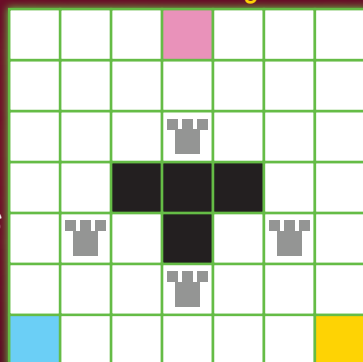


Mountain King

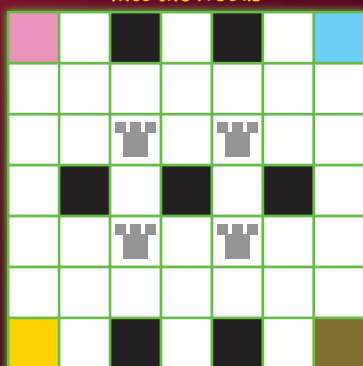


3 joueurs

Bermuda Triangle

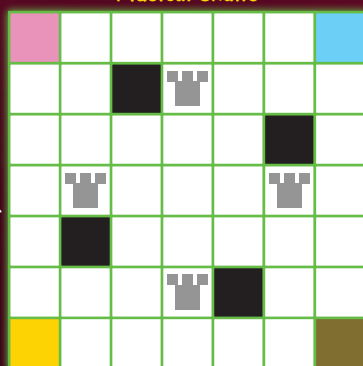


Into the Woods



4 joueurs

Musical Chairs



VARIANTES

Jeu en équipes

Wormlord peut être pratiqué par paires de joueurs, jusqu'à un maximum de 8 joueurs (4 équipes).



Dans cette variante, deux joueurs d'une même équipe tiennent chacun l'extrémité d'une même corde, et doivent ainsi réaliser un nœud. Ils ne peuvent chacun utiliser qu'une seule main, la même du début à la fin de l'opération.

N'importe lequel des membres de l'équipe peut poser le nœud en jeu. Dans le cas d'une conquête en libérant une case occupée par un nœud adverse, c'est le joueur qui pose le nœud qui reprend le nœud adverse. Celui-ci doit être dénoué en utilisant une main de chaque joueur, la même du début à la fin de l'opération.

Les deux membres d'une équipe peuvent parler autant qu'ils le souhaitent et peuvent tous les deux déplacer le quartier général comme bon leur semble.

Temps limité

Vous pouvez jouer à Wormlord en décidant de limiter le temps de chaque manche. Pour ce faire, utilisez simplement une minuterie. Nous vous conseillons de jouer en 3 minutes, mais libre à vous de fixer la durée de votre choix.

Si personne n'a conquis 3 cases Objectif avant le terme de la partie, c'est le joueur occupant le plus de cases qui l'emporte, les cases Objectif comptant double. En cas d'*ex-æquo*, il est impératif de rejouer une nouvelle partie.



Sit Down! rue Sanson 4, 5310 Longchamps, Belgique

Tél. +32 468 37 51 31

info@sitdown-games.com

www.sitdown-games.com

Un jeu Sit Down! publié par Megalopole. ©Megalopole (2019). Tous droits réservés. - Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. • **ATTENTION**: ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. • Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. • Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Megalopole.

AUTEURS

Andrew CEDOTAL
Jonathan BITTNER

ILLUSTRATEUR

Gyom

INFOGRAPHISTE

Marie OOMS

GESTIONNAIRE DE PROJET

Didier DELHEZ