

Preparation

Place the 16 roasted worm portions next to each other in ascending order. This row forms the worm grill.



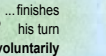
How to play

The youngest player begins the game. He rolls all 8 dice at once, then lays aside **all dice of any one value**, e.g. all dice showing a 2 or all dice showing a worm.

2

The player may roll once more the dice that he has **not laid aside**. From this roll, he now picks **all** the dice of **another value**. (If the player has for example laid aside all the dice showing a 2, he may not choose the 2 now.)

The player **may** continue rolling the dice and laying dice aside, until he ...



... finishes his turn voluntarily

or



... causes a failed attempt.

3

Finishing a turn voluntarily

A player may finish his turn voluntarily at any time. If **at least one** of the dice **shows a worm**, the player adds the values of all the dice that he has laid aside. Each worm laid aside is worth **5 points**.

- If the sum reaches **exactly the value** of a roasted worm portion still **face-up** on the grill, the player collects this portion and places it in front of him. If he has already collected roasted worm portions, he places the new one **on top** of the others, thus building **one stack** with only the topmost portion visible.

4

• If the dice a player has laid aside add up to **exactly the number** of a **visible** roasted worm portion that is lying **on top of another player's stack**, he can collect it and place it on top of his own stack.

Special case

If the portion that corresponds to the sum of the dice that the player has laid aside is neither on the grill nor on top of another player's stack, he takes the **available next lower** portion from the grill. If there is no portion with a lower value available, the player has caused a failed attempt (see **B**).



5

Causing a failed attempt

It may occur that a player ...

- ... cannot collect any worm portion at the end of his turn, because the **sum of the dice** that he has laid aside is **not high enough** or he didn't lay aside **any worms**.
- ... gets a dice roll that has **only numbers** and worms that he has **already laid aside**.

The player's attempt has **failed** and he does not get anything. In addition, he must return the worm portion on top of his stack back to the grill.

6

Then,

he turns over (face-down) the highest available worm portion on the grill. This portion cannot be collected for the remainder of the game. If the returned portion is the currently highest number on the grill, it remains face-up. In this case, no portion is turned over. If the player cannot return any worm portion because he has none, no worm portion on the grill is turned over.

After this (either **A** or **B**), it is the next player's turn (in a clockwise direction).



7

End of the game and final score

The game ends as soon as there are **no more worm portions face-up** on the grill.

Now, each player adds up the worms on their portions. The player with the most worms wins the game. In the case of a tie, the tied player who has the most valuable single worm portion (the one with the highest number) prevails.

Detailed rules can be found here:
www.zoch-verlag.com

8



Author: Reiner Knizia
Illustrations: Doris Matthäus
Translation: Birgit Janka

2019 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com



9



Please keep this information. **WARNING!**
Not suitable for children under three years.
Choking hazard! Small parts!

Art.Nr.: 60 110 5091

10



Material

- 8 Würfel
- 16 Bratwurmportionen (Werte 21-36)



Spielziel

Es gewinnt, wer sich am Spielende die meisten Bratwürmer gekrallt hat.

Art.Nr.: 60 110 5091

Spiel- vorbereitung

Die 16 Bratwurmportionen werden in aufsteigender Zahlenfolge nebeneinander gelegt. Diese Reihe heißt „Bratwurmgrill“.



Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt alle 8 Würfel und legt dann **alle** Würfel eines beliebigen Werts beiseite, z.B. jede gewürfelte 2 **oder** alle Würfel, die einen Wurm zeigen.

2

Mit den **nicht beiseite gelegten** Würfeln darf der Spieler erneut würfeln. Aus diesem Wurf legt er wieder **alle** Würfel eines **anderen Werts** beiseite. (Hat der Spieler beispielsweise im ersten Wurf alle 2er beiseite gelegt, so darf er nun keine 2er mehr dazu legen.)

Dieses Würfeln und das anschließende Beiseitelegen von Würfeln **darf** der Spieler so lange fortsetzen, bis er...

... seinen Zug **freiwillig** beendet

oder

... einen **Fehlwurf** verursacht.

3

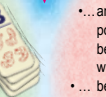
Zug freiwillig beenden

Dies kann der Spieler jederzeit tun. Hat er bis dahin **mindestens einen Wurm** beiseite gelegt, zählt der Spieler die Werte aller beiseite gelegten Würfel zusammen. Jeder Wurm zählt dabei **5 Punkte**.

• Erreicht die Summe **genau den Zahlenwert** einer Bratwurmportion, die auf dem Grill **sichtbar** ausliegt, erhält der Spieler diese Portion. Er legt sie offen vor sich ab. Hat er bereits Bratwurmportionen gesammelt, legt er die neue **oben auf** seine anderen. So entsteht ein **Stapel**, bei dem nur die oberste Portion sichtbar ist.

4

• Erreicht der Spieler mit seinen beiseite gelegten Würfeln **genau den Zahlenwert** einer Bratwurmportion, die **sichtbar** (oben) **auf dem Stapel eines Mitspielers** ausliegt, so darf er diese **stehlen und oben auf seinen eigenen Stapel legen**.



Sonderfall Liegt die erwürfelte Bratwurmportion weder auf dem Grill noch sichtbar vor einem Mitspieler, so nimmt man die verfügbare Portion mit dem **nächstniedrigeren Wert** vom Grill. Liegt keine solche Portion mehr aus, handelt es sich um einen Fehlwurf (siehe **B**).

5

Fehlwurf verursachen

Es kann passieren, dass der Spieler...

- ... am Ende seines Zugs keine Bratwurmportion ergattern kann, weil **der Wert** der beiseite gelegten Würfel **nicht ausreicht** oder weil er **keinen Wurm** beiseite gelegt hat.
- ... bei einem seiner Würfe **ausschließlich** Zahlen/Würmer würfelt, die er **bereits beiseite gelegt** hat.

Wer so einen **Fehlwurf** verursacht, geht leer aus und muss zusätzlich die oberste Bratwurmportion seines Stapels wieder auf den Grill zurücklegen.

6

Die höchste dort auslie- gende Portion wird dann umge- dreht (und kann somit nicht mehr erwür- felt werden). Zeigt die zurückgelegte Portion den aktuell höchsten Zahlenwert aller Bratwurm- portionen, wird gar keine Portion umgedreht. Kann der Spieler keine Bratwurmportion abgeben (weil er keine vor sich ausliegen hat), wird ebenfalls keine Portion umgedreht.

Danach (nach **A** oder **B**) ist der im Uhr-
zeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

7

Spielende und Schlusswertung

Das Spiel endet, wenn auf dem Grill **keine offene** Bratwurmportion mehr liegt.

Jetzt zählt jeder Spieler die Würmer seiner Bratwurmportionen zusammen. Wer die meisten Würmer hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand entscheidet der Spieler mit der wertvollsten Einzelportion (höchster Zahlenwert) das Unentschieden für sich.

Die ausführliche Regel gibt's hier:
www.zoch-verlag.com

8



Autor: Reiner Knizia
Illustration: Doris Matthäus

2023 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com



9



Informationen
bitte aufbewahren.

ACHTUNG! Nicht
für Kinder unter drei
Jahren geeignet.
Erstickungsgefahr.
Verschluckbare
Kleinteile!

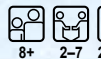
Art.Nr.: 60 110 5091

10



Material

- 8 dice
- 16 roasted worm portions (values 21 to 36)



Aim of the Game

Winner is the player with the most worms
in his claws when the game ends.

Art.Nr.: 60 110 5091