

DA IST DER WURM DRIN



Ein Spiel von
Carmen Kleinert
für 2 bis 5
schnelle Würmchen
ab 4 Jahren

DAS KARTENSPIEL

Streifen Toni lädt seine Freunde zur Schrebergartenparty ein. Sogar seine Freundin Pamela Pink ist gekommen. Heute wollen sie ohne Würfel um die Wette wühlen. Und weil es geregnet hat, beschließen sie, aus der Erde zu kriechen und das Rennen unter freiem Himmel zu starten. Da gilt es sich zu recken und zu strecken. Also aufgepasst und lasst euch von den anderen Würmchen nicht überholen. Wer sich am längsten macht, wird das Wettrennen gewinnen.

Spielmaterial

55 Karten



5 Wurmköpfe



50 Wurmteile

Spielvorbereitung

Legt eure Wurmköpfe mit etwas Abstand auf gleicher Höhe nebeneinander. Seid ihr weniger als 5 Spieler, legt ihr übrige Wurmköpfe in die Schachtel zurück.



Spielt ihr zu fünft, benutzt ihr alle 50 Wurmteilkarten. Im Spiel zu viert spielt ihr mit 45, im Spiel zu dritt mit 35 und im Spiel zu zweit mit 25 Karten. Von diesen gut gemischten Karten nimmt sich jeder 3 Stück auf die Hand, die ihr vor den Blicken der Mitspieler schützt. Dann legt ihr 6 Wurmteilkarten verdeckt und für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Die restlichen Karten bilden den verdeckten Nachziehstapel. Jetzt kann das Rennen starten.



Spielablauf

Der Jüngste von euch beginnt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Wenn du an der Reihe bist, legst du eine Karte aus deiner Hand verdeckt zu den 6 Karten in die Tischmitte. Dann nimmst du von dort eine andere Karte, deckst sie auf und legst sie als Wurmteil an deinen Wurm.

So legst du richtig an:

Das erste Wurmteil legst du an deinen Wurmkopf.



Jedes Wurmteil, das du bei nachfolgenden Spielzügen aufdeckst, legst du immer am Stöckchen deiner zuletzt gelegten Wurmteilkarte an. So wird dein Wurm länger.

Nachdem du das neue Wurmteil angelegt hast, ziehst du vom Nachziehstapel eine neue Karte und nimmst sie auf die Hand. Damit endet dein Zug. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, kommt jeder noch drei Mal an die Reihe ohne anschließend eine neue Karte nachzuziehen.

Spielende und Gewinner

Haben alle Spieler ihr neuntes Wurmteil angelegt, endet das Spiel. Eventuell noch verdeckt auf dem Tisch liegende Wurmteile verbleiben dort, ohne angelegt zu werden. Wer jetzt den längsten Wurm hat, gewinnt.



DA IST DER WURM DRIN



A game by
Carmen Kleinert
for 2 to 5 fast
worms, 4 years
and up

DAS KARTENSPIEL

Stripy Toni has invited his friends to a garden plot party. Even his friend Pamela Pink is coming. Today, they want to out-burrow one another, this time without a die. And since it has been raining, they decide to crawl out of the soil and to start the race under the open sky. So they have to strain and stretch. So watch out and don't let the other worms pass you. The one who can do this the longest will win the race.

Game Materials

55 cards



5 worm heads



50 worm sections

Set-up

Each player gets a worm head. Place the worm heads next to one another at the same level, keeping a little distance between them. If there are fewer than 5 players, you put the remaining worm heads back in the box.



In the 5-player game, you use all 50 worm section cards. With 4 players, you use 45 of these cards; in the 3-player game, 35; and in the 2-player game, 25 cards. Shuffle the cards well. Each player takes 3 cards in his hand, holding them so the other players can't see them. Then place 6 worm section cards in the middle of the table, face down and easily accessible to all. The remaining cards form the face-down draw pile. Now you can start the race.



How the Game Plays

The youngest player begins. The other players follow clockwise. On your turn, you put a card from your hand face down next to the 6 cards in the middle of the table. After that, you take a different card from there, reveal it and add it as a worm section to your worm.

This is how you lay out worm sections correctly:

Put the first worm section next to your worm head.



Place all further worm sections revealed by you on the small stick of your previously laid-out worm section card, in such a way that the worm sections are connected. In this way, your worm gets longer and longer.

After adding the new worm section, you draw another card from the draw pile and take it in your hand. This ends your turn. When the draw pile has been depleted, each player has three more turns, without drawing a new card at the end.

End of the Game

When all players have added their ninth worm section, the game ends. Any worm sections that are still lying face down on the table remain there without being laid out.



The player who now has the longest worm wins.