

Das Wurmt

von Robert Brouwer



Ist ein Wurm zu kurz, kann es lang dauern, bis er dir Punkte bringt. Ist ein Wurm zu lang, dann kürzt er deine Punkte. Kurzum: Was zu lang wächst, das wurmt ...

SPIELZIEL

Erreiche die optimale Länge für die ausliegenden Würmer, um Punkte zu sammeln. Sind die Würmer zu lang, verlierst du Punkte.

SPIELMATERIAL

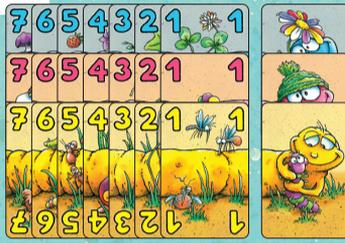
110 Spielkarten davon:



5 Punkteablagen



6 Wurmenden



99 Wurmkarten in 3 verschiedenen Farben (Rückseite: Kopf) mit 15 Aktionskarten

SPIELAUFBAU



für jeden Spieler:

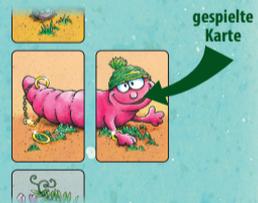
- 1 Legt ein Wurmende jeder Farbe untereinander in die Mitte. Lasst daneben Platz zum Anlegen weiterer Karten.
- 2 Die anderen Wurmenden legt ihr ‚als Reserve‘ beiseite. Sie kommen erst später ins Spiel.
- 3 Gebt jedem Spieler eine Punkteablage. Mischt die **99 Wurmkarten** und entfernt davon ...
im Spiel **zu zweit 30** Karten,
im Spiel **zu dritt 20** Karten,
im Spiel **zu viert 10** Karten,
im Spiel **zu fünft keine** Karte.

- 4 Teilt dann jedem Spieler **5 Wurmkarten** aus. **Das sind eure Handkarten.** Die Köpfe auf den Rückseiten sind für alle Spieler sichtbar.
- 5 Die übrigen Wurmkarten haltet ihr als **Nachziehstapel** bereit. Wer zuletzt einen Wurm gesehen hat, beginnt das Spiel.

SPIELABLAUF

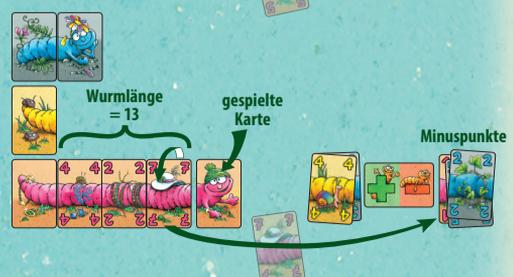
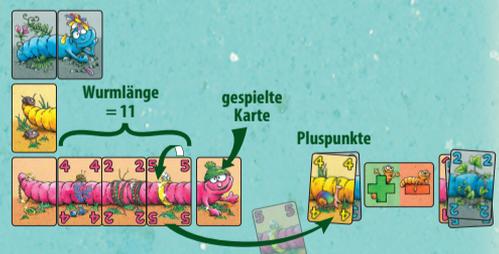
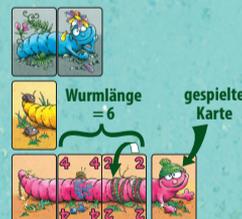
Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Bist du am Zug, legst du eine Wurmkarte aus deiner Hand mit dem Kopf nach oben an einen farblich passenden Wurm. Das ist der neue Kopf des Wurms.

Hat dieser Wurm schon einen Kopf, deckst du diesen auf. Jetzt seht ihr, wie lang der Wurm schon geworden ist: Dazu rechnet ihr alle jetzt sichtbaren Wurmkarten dieses Wurms zusammen. Diese Summe ist die **Wurmlänge**.



Es gibt diese Möglichkeiten:

- Die Summe der Wurmkarten ist kleiner als 10:**
Nichts passiert!
Der Wurm ist *noch zu kurz*.
Der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Die Summe der Wurmkarten ist 10, 11 oder 12:**
Super! Du hast eine *optimale Länge* erreicht! Nimm dir sofort die Wurmkarte, die du eben aufgedeckt hast und lege sie auf die **Plusseite** deiner Punkteablage.
- Die Summe der Wurmkarten ist größer als 12:**
Oh nein! Der Wurm ist *zu lang*. Nimm dir die Wurmkarte, die du eben aufgedeckt hast und lege sie auf die **Minusseite** deiner Punkteablage.



Aufräumen

Immer wenn du eine Wurmkarte **zu deiner Punkteablage** gelegt hast, **räumst** du die **übrigen offenen Wurmkarten** dieses Wurms **ab**:

Lege sie auf einen offenen Ablagestapel. Lass aber das **Wurmende liegen** und schiebe deinen **eben angelegten Kopf direkt daneben**, so dass wieder ein **„ganzer Wurm“** draus wird.

Dann ist der nächste Spieler am Zug.



Karten nachziehen

Du ziehst **keine** Karten **nach**, solange du **mehr als 2 Karten** auf der Hand hast. Sobald du **2 oder weniger** Handkarten hast, ergänzt du **sofort** deine Kartenhand wieder auf **5 Karten**.

Aktionskarten

Bevor du eine Wurmkarte ausspielst, darfst du aus deiner Hand **beliebig viele Aktionskarten** spielen! Führe diese **sofort** aus und lege sie dann **gleich auf den Ablagestapel**. (Verlängere damit also keinen Wurm!)

Hast du **keine Wurmkarte** auf der Hand, wirfst du **alle Handkarten ab** und ziehst **5 neue nach**.

Es gibt folgende Aktionskarten:



Entferne eine sichtbare Wurmkarte von einem Wurm deiner Wahl (keinen Kopf und nicht das Wurmende!).



Fülle deine Kartenhand vom Stapel auf 5 auf. Du darfst vorher beliebig viele Karten deiner Hand abwerfen (auf den Ablagestapel).



Lass einen neuen Wurm erscheinen! Lege dafür ein weiteres Wurmende deiner Wahl (von der ‚Reserve‘) unter die Wurmenden, mit denen ihr bereits spielt. Ab sofort könnt ihr auch bei diesem neuen Wurm Karten anlegen.



Schau kurz unter einen beliebigen ausliegenden Wurmkopf. So erfährst du seinen Kartenwert. Verrate ihn nicht!



Wenn du diese Aktionskarte ausspielst, spielst du in diesem Spielzug keine Wurmkarte aus!



SPIELENDE

Sobald ihr den **Nachziehstapel aufgebraucht** habt und ein Spieler seine Kartenhand **nicht mehr auf 5 auffüllen kann**, endet das Spiel.

SIEGER

Zählt jetzt die Werte eurer Wurmkarten an der Plusseite eurer Punkteablage zusammen und zieht davon die Kartenwerte der Minusseite ab. **Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.**

Wenn dein Sieg die anderen Spieler wurmt ... dann lass dich doch gleich nochmal herausfordern!

Mit Ansage spielen

Probiert auch mal folgende **Variante**: Immer wenn ihr einen Wurmkopf anlegt, **behauptet** ihr laut, welcher Kartenwert auf dessen Vorderseite zu sehen ist (und welche Wurmlänge sich daraus insgesamt ergibt, sobald er aufgedeckt würde). Ihr dürft bei dieser Behauptung die **Wahrheit sagen oder wild drauflos lügen**.



Das Wurmt

by Robert Brouwer



If a worm is too short, it can take a long time to score points. If a worm is too long, it could shorten your score. In short: longer worms can cause longer trouble...

GOAL OF THE GAME

Reach the optimal length for the worms to collect points. If the worms are too long, you lose points.

MATERIAL

110 Playing cards:



5 score cards



6 worm ends



99 worm cards in 3 different colors (back of the card: head) including 15 action cards

SET UP



for each player:

- Place one worm end of each color underneath each other in the middle. Leave space next to them for placing additional cards.
- Put the other worm ends to the side as a 'reserve'. They will only come into play later.
- Give each player a score card.

Shuffle the **99 worm cards** and remove...
30 cards for a **two-player** game,
20 cards for a **three-player** game,
10 cards for a **four-player** game,
no cards for a **five-player** game.

- Then deal **5 worm cards** to each player. **These are the cards in your hand.** The worm heads on the backs are visible to all players.
- Keep the remaining worm cards ready as a **draw pile**. The player who has seen a worm most recently starts the game.

COURSE OF THE GAME

You play in a clockwise order. On your turn, you place a worm card from your hand 'head up' on the front of a worm of the matching color. This is the new head of the worm.

If this worm already has a head, reveal it. Now you can see how long the worm has become: add up all the values of the visible worm cards of that worm. The sum is the **worm length**.



There are **3 possibilities**:

A. The sum of the worm card values is below 10:
 Nothing happens!
 The worm is still *too short*.
 The next player takes his turn

B. The sum of the worm card values is exactly 10, 11 or 12:
 Awesome! The worm has reached an *optimal length!* Immediately take the worm card you have just uncovered and place it on the **positive side** of your score card.

C. The sum of the worm card values is higher than 12:
 What a pity! The worm is *too long*. Take the worm card you have just revealed and put it on the **negative side** of your score card.

