

# Da ist der Wurm Drin



CARMEN  
KLEINERT

Pour 2 à 4 vers de terre à partir de 4 ans.

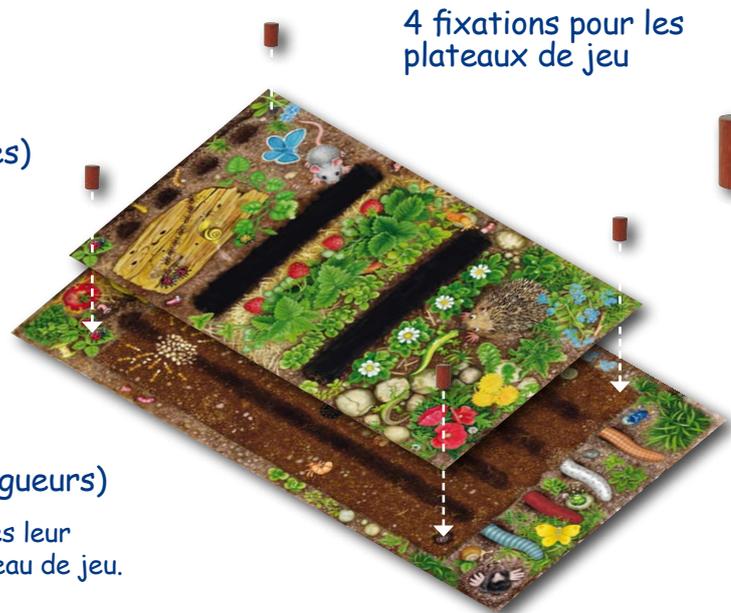
## But du jeu

A vos vers, prêt, partez ! Le premier rallye des vers de terre est ouvert. Faites disparaître vos vers de terre dans la terre, encouragez-les et faites vos pronostics : quel ver de terre sera le plus rapide ? Le joueur qui désigne le bon peut nourrir son propre ver de terre avec la pâquerette et la fraise, ce qui le fait creuser encore plus vite. Le ver de terre qui sort sa tête en premier du compost, remporte la partie.

## Contenu et préparation

1 grand plateau de jeu  
1 petit plateau de jeu (avec des fentes)

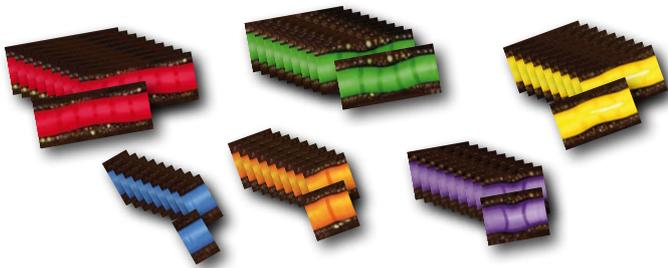
Posez le petit plateau de jeu sur le grand et assemblez-les avec les 4 fixations - comme illustré sur l'image.



4 fixations pour les  
plateaux de jeu

60 portions de vers  
(6x10 pièces de 6 couleurs et 6 longueurs)

Triez les portions de vers de terre d'après leur couleur et mettez-les à proximité du plateau de jeu.



1 dé couleur



4 têtes de ver de terre



4 fraises



4 pâquerettes



Prends la tête de ver de terre, la pâquette et la fraise d'une même couleur.



Willy Carreaux



Tony Rayure



Robin Le Rouge



Lady Argentée

Fais disparaître la tête de votre ver de terre dans le couloir correspondant à sa couleur.



## Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune débute la partie et lance le dé. La partie se poursuit dans le sens horaire.

### Quelle couleur indique le dé ?

La couleur du dé indique la couleur de la portion de ver de terre que le joueur doit pousser dans le couloir de son ver de terre - jusqu'à ce qu'elle ait disparu complètement.



Le dé indique rouge. Tu dois donc insérer une partie de ver de terre rouge.



Si plus aucune portion de ver de terre de cette couleur n'est disponible, le joueur en choisit une autre, n'importe laquelle.

## Pâquerette et fraise

Elles servent à estimer quel ver de terre apparaîtra en premier d'abord aux pâquerettes puis à la ligne de fraise.

Durant ton tour, tu poses ta pâquerette  sur la ligne de pâquerettes du plateau de jeu (sur la sortie) et ce sur le couloir du ver de terre dont tu penses qu'il apparaîtra en premier.



Tu penses que Robin Le Rouge apparaîtra en premier au niveau des pâquerettes, alors tu poses ta pâquerette sur la pâquerette correspondant au couloir de Robin Le Rouge.

Si le premier ver de terre apparaît réellement à cet endroit, tu peux donner ta pâquerette à manger à ton ver de terre : Tu insères donc ta pâquerette dans le couloir de ton ver.



Bien joué : Tu as bien posé ta pâquerette car Robin Le Rouge apparaît en premier au niveau de la ligne des pâquerettes...



...tu nourris donc ton ver avec ta pâquerette.

La Fraise fonctionne exactement de la même façon mais pour la ligne de fraise. Les pâquerettes ou fraises qui ont perdu leur pari sont retirées du jeu.

**Conseil:** Il vaut mieux attendre le plus longtemps possible pour évaluer quel ver de terre apparaîtra en premier mais sans attendre trop longtemps car dès que le premier vers de terre est apparu aux pâquerettes, plus personne ne peut y miser ! Ceci est également valable pour la ligne de fraise !

## Fin de la partie et vainqueur

Le premier ver de terre à sortir la tête du compost remporte la partie.

### Variante

Pour ceux qui veulent une partie plus longue, ils peuvent aller jusqu'au bord du plateau de jeu. Le ver de terre, dont la tête arrive en premier au bord du plateau, l'emporte. Ainsi, la tension est palpable jusqu'aux derniers centimètres du plateau de jeu.

**Note :** Les portions de vers ont des longueurs différentes. Le bleu est plus petit et mesure exactement 1 cm. Le rouge, avec ses 6 cm, est le plus grand. Ainsi, tu peux apprendre les valeurs des longueurs de 1 à 6 centimètres. Les pâquerettes, les fraises et têtes de ver ont la même longueur que les portions violet, 3 cm.



Auteur : Carmen Kleinert  
Illustrations : Heidemarie Rüttinger  
Traduction : gigamic et Ludigaume

Art.Nr. : 60 113 2100

Distributeur en Suisse :  
Carletto AG  
Moosacherstraße 14, Postfach  
CH-8820 Wädenswil  
www.carletto.ch

©2011 Zoch GmbH  
Briener Str. 54a  
80333 München  
www.zoch-verlag.com



# DA IST DER WURM DRIN



CARMEN  
KLEINERT

Für 2 bis 4 wühlfreudige Würmer ab 4 Jahren.

## Ziel des Spiels

In die Erde, fertig, los! Die erste Wurmwühlparty durch Nachbars Garten ist eröffnet. Lasst eure Würmer im Erdreich verschwinden und feuert sie an. Der Wurm, der seinen Kopf beim Kompost am weitesten aus der Erde streckt, gewinnt.

Wenn Ihr bereits Meister im Wurmwühlen seid, könnt ihr beim Wettwühlrennen sogar schätzen, welcher Wurm unterwegs am schnellsten ist. Wer das gut macht, darf seinen Wurm mit Gänseblümchen und Erdbeeren füttern, was ihn noch schneller wühlen lässt.

## Material und Spielaufbau

- 1 großer Spielplan
- 1 kleiner Spielplan mit Sichtschlitzen

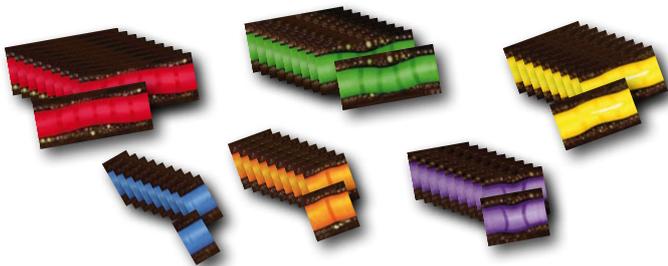
Legt den kleinen Spielplan auf den großen Spielplan und befestigt beide mit den Steinen - so wie ihr es im Bild seht.



4 Steine zur Befestigung der Spielpläne

- 60 Wurmteile  
(6x10 Stück in 6 Farben und 6 Längen)

Sortiert die Wurmteile nach Farben und legt sie neben den Spielplan.



1 Farbwürfel



4 Wurmköpfe



4 Erdbeeren



4 Gänseblümchen



# Spiel 1 - Wurmwühlparty ab 4 Jahren



Karolinchen



Streifen-Toni



Lady Silver



Robbi Rot

Nehmt euch einen Wurmkopf.

Gänseblümchen und Erdbeeren benötigt ihr nicht. Ihr könnt sie einfach in der Schachtel lassen.

Lasst euren Wurmkopf im Wurmgang eures Wurms verschwinden.



## Spielablauf

Der jüngste Spieler würfelt zuerst. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

### Welche Farbe zeigt der Würfel?

Die gewürfelte Farbe zeigt dir, welches Wurmteil du in deinen Wurmgang schiebst - bis es darin verschwunden ist.



Du hast rot gewürfelt und darfst deshalb ein rotes Wurmteil einschieben.



Ist kein Wurmteil dieser Farbe mehr da, suchst du dir ein beliebiges anderes aus.

Danach würfelt dein linker Nachbar und schiebt ebenfalls ein Wurmteil der gewürfelten Farbe in seinen Wurmgang, usw. So wühlen sich die Würmer immer weiter voran. Bei den Gänseblümchen und am Erdbeerbeet könnt ihr unterwegs zweimal sehen, welcher Wurm vorne liegt.

## Spielende und Gewinner

Die letzte Runde läuft, wenn der erste Wurm seinen Kopf beim Kompost aus der Erde streckt. Wer in dieser Runde noch nicht am Zug war, kommt noch einmal an die Reihe. Danach endet das Spiel. Wer jetzt mit seinem Wurmkopf am weitesten vorn liegt, gewinnt.

## Spiel 2 - Wettwühlrennen ab 6 Jahren

Ihr baut alles wie beschrieben auf. Außerdem legt jetzt noch jeder Spieler die Erdbeere und das Gänseblümchen in seiner Wurmfarbe vor sich aus.



### Spielablauf

Der Spielablauf und das Spielende sind die gleichen und es gelten dieselben Regeln wie bei der Wurmühlparty. Zusätzlich darfst du dein **Gänseblümchen** und deine **Erdbeere** einsetzen. Damit **schätzt** du, welcher Wurm **als Erster** bei den Gänseblümchen und später am Erdbeerbeet auftaucht.

**Und das geht so:** Bei irgendeinem deiner Spielzüge legst du dein Gänseblümchen  auf eines der Gänseblümchen des Spielplans - und zwar genau auf den Wurmgang, von dem du glaubst, dass sich hier der erste Wurm blicken lassen wird. Das darfst du auch dann machen, wenn dort schon andere Gänseblümchen liegen.



Wenn du glaubst, dass Robbi Rot als Erster bei den Gänseblümchen erscheint, dann legst du dein Gänseblümchen auf das Gänseblümchenfeld seines Wurmgangs.

Taucht dort tatsächlich der erste Wurm auf, darfst du dein Gänseblümchen an deinen Wurm verfüttern: Du schiebst es in deinen Wurmgang.



Gut gemacht: Dein Gänseblümchen liegt richtig, denn Robbi Rot blinzelt als Erster aus dem Blumenbeet...



...deshalb verfütterst Du jetzt dein Gänseblümchen an deinen Wurm.

Das Gleiche darfst du später mit deiner Erdbeere am Erdbeerbeet machen. Falsch gelegte Gänseblümchen oder Erdbeeren werden aus dem Spiel genommen.

**Tipp:** Am besten wartest du mit dem Auslegen deines Gänseblümchens und deiner Erdbeere so lange bis du schon abschätzen kannst, welcher Wurm als Erster auftauchen könnte. Warte aber nicht zu lange: Ist der erste Wurm bei den Gänseblümchen aufgetaucht, darfst du dein Gänseblümchen nicht mehr legen. Dasselbe gilt für die Erdbeere am Erdbeerbeet.

## Variante zum Spielende

Wer länger spielen möchte, kann bis zum Spielplanrand spielen. So könnt ihr noch mit Spannung beobachten, was auf den letzten Zentimetern passiert. Die letzte Runde läuft, wenn der erste Wurm seinen Kopf über den Spielplanrand hinaus streckt. Wer in dieser Runde noch nicht am Zug war, kommt noch einmal an die Reihe. Danach endet das Spiel. Wer jetzt mit seinem Wurmkopf am weitesten vorn liegt, gewinnt das Wettwühlrennen.

**Übrigens:** Du hast bestimmt gleich erkannt, dass die Wurmteile verschiedene Längen haben. Das blaue ist das kleinste Wurmteil und genau 1 cm lang. Zwei davon sind zusammen genauso lang wie ein orangefarbenes Wurmteil - nämlich genau 2 cm. Das rote Wurmteil ist mit 6 cm das längste. So kannst du die Längen von einem bis sechs Zentimetern kennen lernen. Mit Gänseblümchen und Erdbeeren kannst du deinen Wurm um jeweils 3 cm verlängern.



Autorin: Carmen Kleinert  
Illustration: Heidemarie Rüttinger

Art.Nr.: 60 113 2100

Vertrieb in der Schweiz:  
Carletto AG  
Moosacherstraße 14, Postfach  
CH-8820 Wädenswil  
www.carletto.ch

©2011 Zoch GmbH  
Briener Str. 54a  
80333 München  
www.zoch-verlag.com

