



Da ist der Wurm Drin

von Carmen Kleinert

Für 2 bis 4 wühlfreudige Würmer ab 4 Jahren

Ziel des Spiels

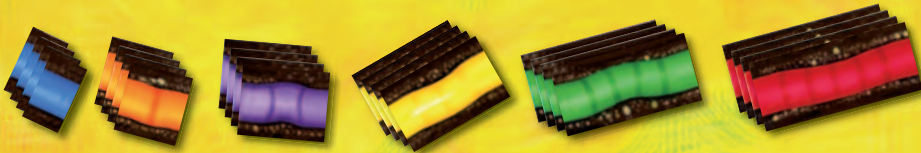
In die Erde, fertig los! Die erste Wurmwühlralley durch Nachbars Garten ist eröffnet. Lasst eure Würmer im Erdreich verschwinden und schätzt, welcher Wurm unterwegs am schnellsten ist. Wer das gut macht, darf seinen Wurm mit Gänseblümchen und Erdbeeren füttern, was ihn noch schneller wühlen lässt. Der Wurm, der als Erster beim Kompost seinen Kopf aus der Erde streckt, gewinnt.

Material und Spiel Aufbau

- 1 großer Spielplan
- 1 kleiner Spielplan mit Sichtschlitzen
- 4 Steine zur Befestigung des Spielplans



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



- 4 Wurmköpfe



- 4 Gänseblümchen



- 4 Erdbeeren



- 1 Farbwürfel



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



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



- Nehmt euch je einen Wurmkopf, ein Gänseblümchen und eine Erdbeere eines Farbmusters.



Robbi Rot



Karolinchen



Lady Silver



Streifen-Toni



Tina nimmt Kopf, Gänseblümchen und Erdbeere von Streifen-Toni.

- 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.

Tina hat rot gewürfelt und darf deshalb ein rotes Wurmteil einschieben.



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

Was machst du mit deinem Gänseblümchen  und deiner Erdbeere? 

Damit schätzt du, welcher Wurm als Erster bei den Gänseblümchen und später am Erdbeerbeet auftaucht.

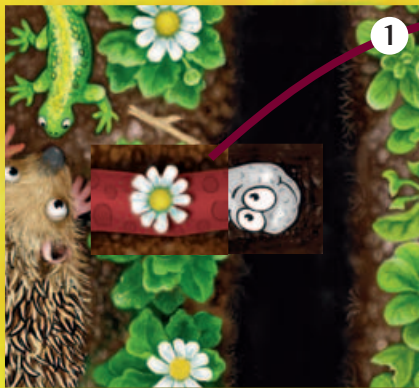
Und das geht so:

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, wenn dort schon andere Gänseblümchen liegen.



Wenn du glaubst, dass Lady Silver als Erste bei den Gänseblümchen erscheint, dann lege dein Gänseblümchen auf das Gänseblümchenfeld ihres Wurmanges.

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



Gut gemacht: Lino's Gänseblümchen liegt richtig, denn Lady Silver blinzelt als Erste aus dem Blumenbeet ...



... deshalb verfüttert Lino jetzt sein Gänseblümchen an seinen Wurm.

Später legst du dann genauso deine Erdbeere  auf eine Erdbeere des Erdbeerbeets und verfütterst sie an deinen Wurm, wenn dort tatsächlich der erste Wurm auftaucht.



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.

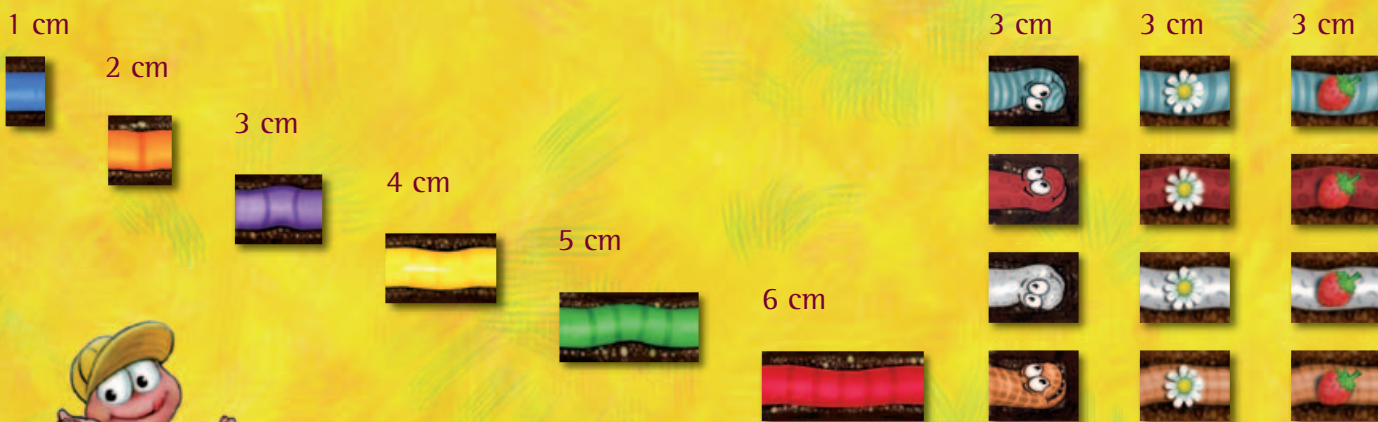


Spielende und Gewinner

Der Wurm, der seinen Kopf als Erster beim Kompost aus der Erde streckt, hat das Spiel gewonnen.

Variante: Wer länger spielen möchte, kann bis zum Spielplanrand spielen. Der Wurm, der dann als Erster seinen Kopf über den Spielplanrand hinaus streckt, gewinnt. So könnt ihr noch mit Spannung beobachten, was auf den letzten Zentimetern passiert.

Übrigens: Du hast bestimmt gleich erkannt, dass die Wurmteile verschiedene Längen haben. Das blaue ist das Kürzeste und genau 1 cm lang. Das rote 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.



©2011 Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
80333 München
Autorin: Carmen Kleinert
Illustration: Heidemarie Rüttinger
Satz & Layout: Manuela Schieder

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

Art. Nr.: 601132100

www.zoch-verlag.com





Da ist der Wurm Drin

by Carmen Kleinert

For 2 to 4 worm-loving burrowers, 4 years and up

Object of the Game

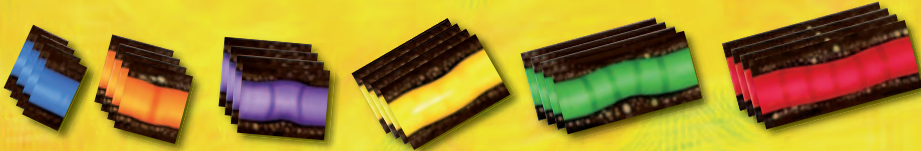
Ready, set, go! The first worm-burrowing rally through the neighbor's garden is on. Let your worms disappear in the soil, cheer them on, and estimate which worm will be the fastest. If you are good at that, you may feed your worm with daisies and strawberries, which lets him burrow even faster. The worm who is the first to stretch his head out of the soil at the compost heap wins.

Materials and Set-up

- 1 large gameboard
- 1 small gameboard (with viewing slits)
- 4 wooden cylinders to fasten the gameboard



- 60 worm sections
(6x10 pieces in 6 colors and 6 lengths)



- 4 worm heads



- 4 daisies



- 4 strawberries



- 1 color die



- Place the small gameboard on the large gameboard and fasten them with the four attaching cylinders as you see in the illustration



- Sort the worm sections according to colors and put them next to the gameboard.



- Each player takes a worm head, a daisy and a strawberry of one color pattern.



Ruddy Rod



Little Gritty



Lady Silver

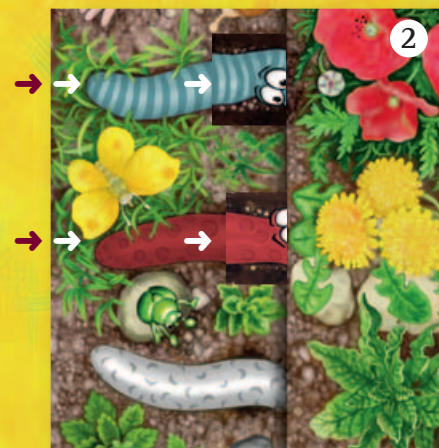


Streamer Sam



Tina takes Streamer Sam's head, daisy and strawberry.

- Let your worm head disappear into your worm's tunnel.



How the Game Plays

The youngest "burrower" rolls the die first. The other players follow clockwise.

What color does the die show?

The color you rolled shows you what worm section you shove into your worm's tunnel – until he has disappeared inside.

Tina rolls red and so she may shove in a red worm section



If there is no worm section of this color left, you pick any other section.

What do you do with your daisy  and your strawberry? 

You use them to estimate which worm will be the first to come up at the daisies and later at the strawberry patch.

And that's how you do it:
During any of your turns,
you then lay your daisy  on one of the daisies of the gameboard. – namely, exactly on that worm tunnel where you think the first worm will show up. You may do this even if other daisies are lying there.



If you think that the silver worm will be the first to come up at the daisies, then put your daisy on the daisy space of his worm tunnel.

When the first worm appears at the daisies – and later also at the strawberry patch – you check who has correctly placed his daisy or his strawberry, respectively. These players shove their daisy (their strawberry) into their worm's tunnel in order to feed him.



Well done: Lenny's daisy is lying in the right place because Lady Silver is the first to peer out of the flower bed.



So Lenny now feeds his daisy to his worm.

Later on, in the same manner, you lay your strawberry on a strawberry of the strawberry patch, as long as no worm has come up there yet.



Incorrectly played daisies or strawberries are removed from the game.

Hint: It is best to wait until you can guess which worm might come up first. But don't wait too long: As soon as the first worm appears at the daisies, you may not place your daisy any more. The same goes for the strawberry at the strawberry patch.

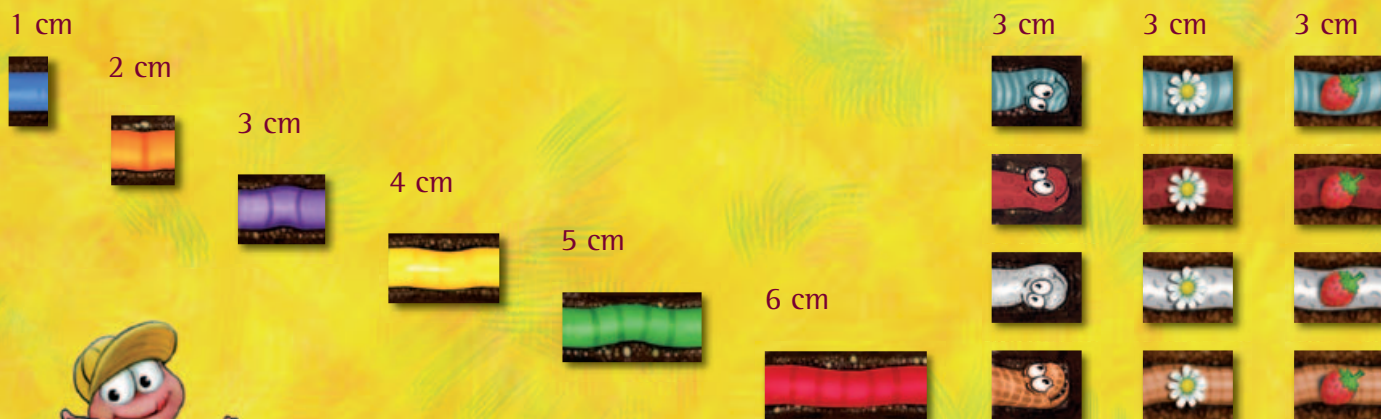


Ending and Winning the Game

The worm that is first to stretch his head out of the soil at the compost heap wins the game.

Variant: If you want a longer game, you can play to the edge of the gameboard. The worm who is then the first to stretch his head beyond the edge of the gameboard wins. So you can observe in suspense what happens in the final few centimeters.

For your information: You have certainly realized immediately that the worm sections are of different lengths. The blue ones are the shortest, exactly 1 cm long. The red ones, 6 cm, are the longest. This way, you can become familiar with the lengths from one to 6 centimeters. The daisies, strawberries and worm heads are 3 cm long, as are the purple worm sections.



©2011 Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
80333 München
Author: Carmen Kleinert
Artist: Heidemarie Rüttinger
Layout: Manuela Schieder

Distribution Switzerland:
Carletto AG
Moosacherstraße 14, Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

Art. Nr.: 601132100

www.zoch-verlag.com

English translation: Sybille & Bruce
Whitehill, "Word for Wort"





Da ist der WURM Drin

de Carmen Kleinert

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

But du jeu

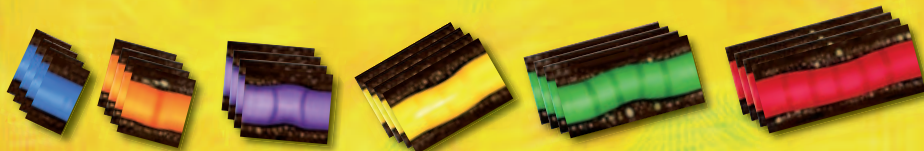
A vos vers, prêt, partez ! Le premier rallye des vers de terre est ouvert. Faites disparaître vos vers de terre dans la terre, encouragez-les et faites vos pronostics : quel ver de terre sera le plus rapide ? Le joueur qui désigne le bon peut nourrir son propre ver de terre avec la pâquerette et la fraise, 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)
- 4 fixations pour les plateaux de jeu



- 60 portions de vers
(6 x 10 pièces de 6 couleurs et 6 longueurs)



4 têtes de ver de terre

4 Pâquerettes

4 Fraises

1 dé Couleur



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



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



- Prenez la tête de ver de terre, la pâquerette et la fraise d'une même couleur.



Robin Le Rouge



Willy Carreaux



Lady Argentée



Tony Rayure



Tina prend la tête, la pâquerette et la fraise de Toni Rayure.

- Faites 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 de Tina indique Rouge elle doit 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



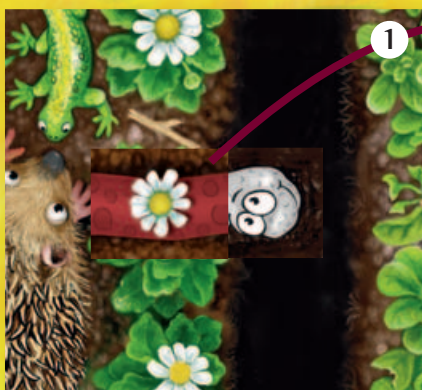
Elles servent à estimer quel ver de terre apparaîtra en premier d'abord aux pâquerettes puis à la ligne de fraise.

Durant son tour, le joueur pose sa pâquerette sur la ligne de pâquerettes du plateau de jeu (sur la sortie) et ce sur le couloir du ver de terre dont il pense qu'il apparaîtra en premier.



Simon pense que Lady Argentée apparaîtra en premier au niveau des pâquerettes, alors il pose sa pâquerette sur la pâquerette correspondant au couloir de Lady Argentée.

Si le premier ver de terre apparaît réellement à cet endroit, le joueur peut donner sa pâquerette à manger à son ver de terre. (Il insère donc sa pâquerette dans le couloir de son ver)



Bien joué: Simon a bien posé sa pâquerette car Lady Argentée apparaît en premier au niveau de la ligne des pâquerettes.



Simon nourrit donc son ver avec sa pâquerette.

La Fraise fonctionne exactement de la même façon mais pour la ligne de fraise ! Les joueurs placent leur fraise sur la ligne de fraise. Le ou les joueurs qui ont placé leur fraise sur le couloir du ver qui apparaît en premier, peuvent donner leur fraise à manger à leur vers de terre.



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 !

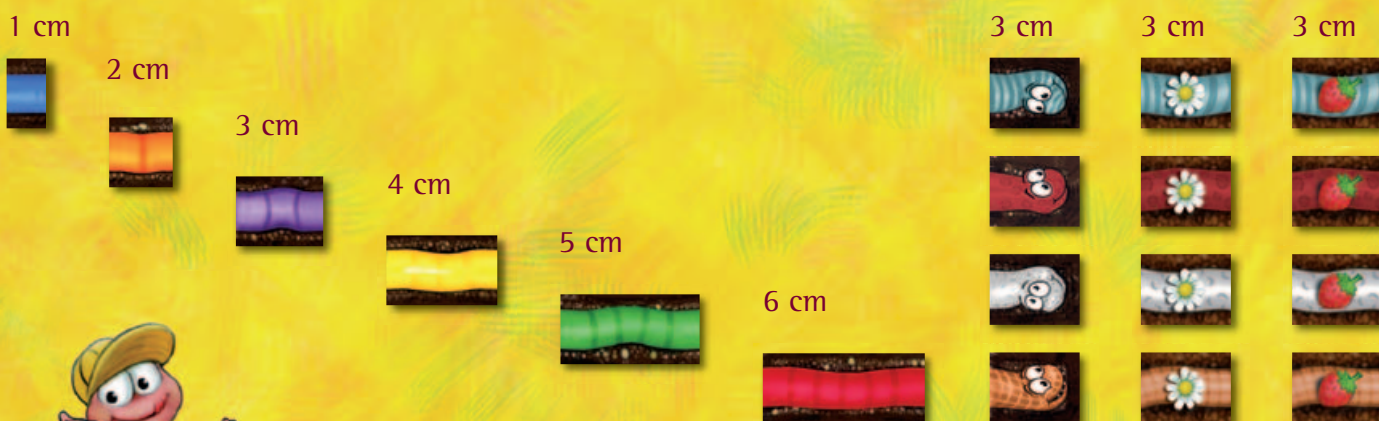


Fin de la partie et vainqueur

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 6cm, est le plus grand. Ainsi, les joueurs apprennent 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.



©2011 Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
80333 München
Auteur: Carmen Kleinert
Illustrations: Heidemarie Rüttinger
Traduction française :
gigamic et Ludigaume

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

Art. Nr.: 601132100

www.zoch-verlag.com





Da ist der Wurm Prin

di Carmen Kleinert

Per 2-4 lombrichi scavatori, a partire da 4 anni

Obbiettivo del gioco

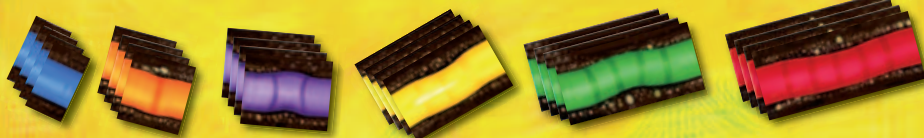
Pronti a scavare, partenza, via! È cominciato il primo rally di lombrichi che passa dritto attraverso il giardino del vicino. Lasciate che i vostri lombrichi spariscano nel suolo, spronateli a più non posso e stimate quale di loro sarà il più rapido. Chi ci azzecca potrà cibare il proprio lombrico con margheritine e fragole, che gli daranno la forza per scavare ancora più rapidamente. Vince il lombrico che per primo fa capolino dal compostaggio.

Materiale e preparazione del gioco

- 1 tavoliere grande
- 1 tavoliere piccolo con fessure
- 4 sassi per fissare il tavoliere



- 60 parti di lombrico
(6x10 pezzi di 6 colori e 6 lunghezze diverse)



- 4 teste di lombrico

- 4 margheritine

- 4 fragole

- 1 dado a colori



- Posate il tavoliere piccolo su quello grande e fissate entrambi con i sassi, come è rappresentato nell'immagine.



- Dividete le parti di lombrico secondo il loro colore e posatele di fianco al tavoliere.



- Prendete ognuno una testa di lombrico, una margheritina e una fragola dello stesso colore..



Rodolfo Rosso



Quasimodo Quadretti



Lady Argento



Toni a Strisce



Martina prende la testa, la margheritina e la fragola di Toni a Strisce

- Lasciate che la testa del vostro lombrico sparisca nel suo cunicolo.



Svolgimento

Il “lombrico” più giovane tira il dado per primo. Gli altri giocatori seguono in senso orario.

Che colore mostra il dado?

Il colore indicato dal dado mostra quale parte di lombrico devi spingere nel cunicolo del tuo lombrico. Dovrai spingere il pezzo nel cunicolo finché sparisce.

Martina ha tirato il dado ed ha ottenuto “rosso”. Questo significa che può aggiungere un pezzo rosso al suo lombrico



Se non ci sono più parti di lombrico del colore indicato dal dado, ne puoi scegliere uno a piacimento.

Cosa fare con la tua margheritina  e la tua fragola? 

Queste servono a stimare quale lombrico farà capolino per primo vicino alle margheritine e in seguito nell'aiuola di fragole.

Ecco come funziona:

Durante uno dei tuoi turni poserai la tua margheritina  su una margheritina del tavoliere. Sceglierai il cunicolo dove pensi che si farà vedere il primo lombrico. Potrai fare questo anche se altri giocatori vi hanno già posato le loro margheritine.



Se credi che il lombrico argentato sarà il primo ad apparire dalle margheritine, posa la tua margheritina sul campo delle margheritine del suo cunicolo.

Quando il primo lombrico appare presso le margheritine, e più tardi nell'aiuola di fragole, bisogna controllare quali giocatori hanno posato la loro margheritina, rispettivamente la loro fragola, al posto giusto. Questi giocatori spingono la loro margheritina (o la loro fragola) nel cunicolo del loro lombrico per cibarlo.



Ben fatto: la margheritina di Roberto è al posto giusto! Infatti Lady Argento spunta per prima tra le margheritine.



Per questo Roberto può dare in pasto la sua margheritina al suo lombrico.

Più tardi, secondo lo stesso principio, poserai la tua fragola  su una fragola dell'aiuola, prima che vi appaia il primo lombrico

Le margheritine e le fragole messe al posto sbagliato vanno tolte dal gioco.



CONSIGLIO: è meglio aspettare finché sei in grado di stimare quale lombrico potrebbe apparire per primo. Ma non aspettare troppo a lungo: Se il primo lombrico è già apparso presso le margheritine, non potrai più piazzare la tua margheritina. Lo stesso vale per le fragole nell'aiuola.



Fine del gioco e vincitore

Vince il lombrico che per primo fa capolino dal compostaggio.

Variante: Se volete giocare più a lungo, potete continuare finché raggiungete il bordo del tavoliere. In questo caso vince il lombrico che per primo esce dal bordo e vi potrete togliere la curiosità di cosa succede negli ultimi centimetri.

A proposito: vi sarete accorti che le diverse parti di lombrico hanno svariate lunghezze. Il pezzo blu è il più corto e misura esattamente 1 cm. Il pezzo rosso è il più lungo e misura 6 cm. Potrete quindi imparare le misure da 1 a 6 centimetri. Le margheritine, le fragole e le teste dei lombrichi, come pure i pezzi viola, sono lunghi 3 cm.

1 cm



2 cm



3 cm



4 cm



5 cm



6 cm



3 cm



3 cm



3 cm



©2011 Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
80333 München
Autrice: Carmen Kleinert
Illustrazioni: Heidemarie Rüttinger
Layout: Manuela Schieder

Distribuzione in Svizzera:
Carletto AG
Moosacherstraße 14, Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

Art. Nr.: 601132100

www.zoch-verlag.com

