https://www.siegpunktsammler.de/Da-ist-der-Wurm-drin

Da ist der Wurm drin – Kurzspielregel

Spielvorbereitung:

- Der große **Spielplan** wird ausgelegt, darauf wird der kleine Spielplan mit den Sichtschlitzen gelegt und mit den 4 Holzzylindern befestigt.
- Jeder Spieler wählt einen **Wurm** und schiebt dessen **Kopf** in einen Wurmgang.

Spielablauf:

Die Spieler kommen **reihum an den Zug:**

- Sie **Würfeln** mit dem Farbwürfel
- und **schieben ein Wurmteil der gewürfelten Farbe** in ihren Wurmgang.
  (Ist kein Teil der Farbe mehr im Vorrat, darf der Spieler sich eins aussuchen.)

Spielende:

Der Spieler, dessen **Wurm als Erstes** am Spielplanende **herauskriecht**, gewinnt.

Variante: Wettwühlrennen

- Die Spieler erhalten zu Beginn des Spiels ein Erdbeer- und einen Gänseblümchen-**Wettplättchen**.
- **Jederzeit** bevor der erste Wurm bei den Erdbeeren bzw. Gänseblümchen herausschaut dürfen die Spieler ihr **Wettplättchen an den Wurmgang eines Spielers** legen.
- **Kriecht der erste Wurm** bei den Erdbeeren bzw. Gänseblümchen heraus, dürfen alle Spieler die auf diesen Wurm gewettet haben, ihr **Wettplättchen in ihren Wurmgang** schieben.