



Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spieleshop

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 herauschaut 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.



Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spieleshop

Da ist der Wurm drin – Spielhilfe

Spielvorbereitung:

- Spielplan aufbauen
- Pro Spieler: 1 Wurmkopf in 1 Wurmgang

Spielablauf:

Reihum:

- **Würfeln**
- Wurmteil der Farbe in Wurmgang **schieben** (Farbe nicht vorhanden = aussuchen)

Spielende:

- Wurm kriecht am Ende heraus => Spieler gewinnt

Variante: Wettwühlrennen

- Pro Spieler: Erdbeer- und Gänseblümchen-Wettplättchen
- Jederzeit dürfen Wettplättchen auf Wurmgänge gelegt werden
- Erster Wurm kriecht bei Erdbeeren / Gänseblümchen heraus => alle die, auf Wurm getippt haben, dürfen Wettplättchen in Wurmgang schieben