

Ein wurmwitziges Spiel für 2-6 Kinder ab 5 Jahren
von Mary Jo Reutter

Was wimmelt denn hier in der Dose? Die kleinen, geselligen Würmer möchten nichts lieber, als endlich herauszukrabbeln, um eine lange Wurm-Schlange zu bilden. Hintereinander-gelegt sollen sie gemeinsam so lang sein, wie es die Zahl der vorher gezogenen Zahlenkarte zeigt.

Wo aber die passenden Würmer stecken, ist immer wieder überraschend, denn die Dose wird nach jedem Zug gedreht.

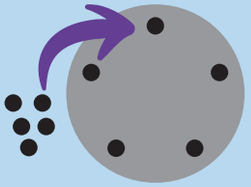
Wer die passende Kombination aus Würmern findet, bekommt die Karte. Und wer als Erster 4 Karten gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Wer von euch wird das sein?

Spielmaterial und Spielvorbereitung



1 drehbare Dose & 1 Set Anti-Rutsch-Sticker

(Klebt vor dem ersten Spiel die Anti-Rutsch-Sticker auf die Füßchen der Dosen-Unterseite.)



Stellt die Dose in die Tischmitte.

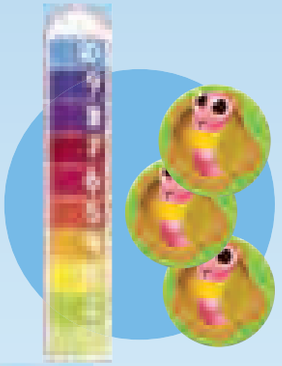


10 Würmer

Steckt alle Würmer, mit dem Kopf nach oben, in beliebige Löcher der Dose und dreht sie etwas.

1 Maßband und 12 Wurm-Chips

Legt Maßband und Wurm-Chips (als Vorrat) neben der Dose bereit.



36 Karten

Es gibt 24 Zahlenkarten

und 12 Spezialkarten.





Sortiert die 12 Spezialkarten aus und legt sie erst einmal zurück in die Schachtel. Sie werden für die Spielvarianten benötigt, die auf den Seiten 8 und 9 erklärt werden.



Mischt alle übrigen Karten. Legt sie so als Stapel neben der Dose ab, dass man die Kartenrückseite sieht.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft.
Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus Spiele Team

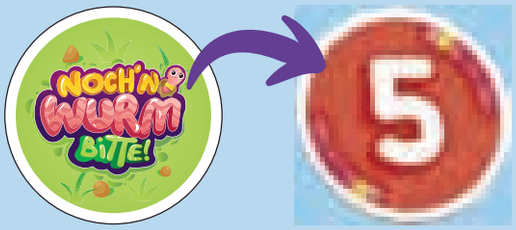
Spielziel

Euer Ziel ist es, 4 Karten zu sammeln.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.
Wer von euch zuletzt 1 Regenwurm gesehen hat, beginnt.
Bist du am Zug, führst du folgende Aktionen aus:



1. Karte aufdecken

Decke 1 Karte auf und lege sie so neben die Dose, dass alle die Zahl gut sehen können.

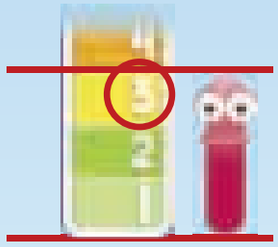
2. Wurm ziehen

Ziehe **genau 1 Wurm** aus der Dose. Lege den Wurm so neben das Lineal, dass sein Ende und das untere Ende des Maßbandes übereinstimmen.

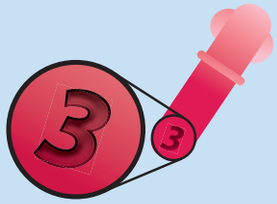


3. Wurmlänge

Lies die Länge* des Wurms am Maßband ab.



**Wie lang genau jeder Wurm ist, kannst du auch an seinem Ende auf dem Rücken ablesen.*

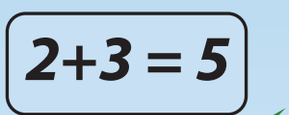


Kleiner

Ist der Wurm **kleiner** als die Zahl der Zahlenkarte, ziehst du 1 weiteren Wurm und legst ihn an den bereits liegenden Wurm an. Bilde so eine **Wurm-Schlange**, deren Länge du ausrechnen bzw. am Maßband ablesen kannst. Solange die Wurm-Schlange kleiner ist als die Zahl der Zahlenkarte, darfst du noch 1 Wurm ziehen.

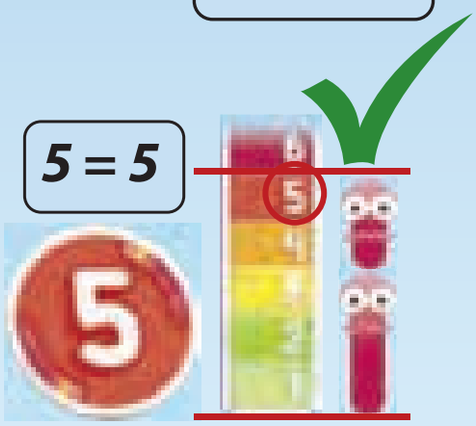






Gleichlang

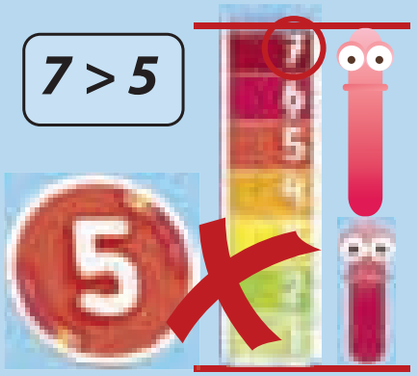
Ist dein Wurm oder die Wurm-Schlange **genauso lang** wie die Zahl auf der Karte, darfst du die Karte nehmen und vor dir ablegen.





Stecke alle herausgezogenen Würmer wieder in beliebige Löcher der Dose und drehe die Dose einmal. Damit ist dein Zug vorbei.

Größer



Ist dein Wurm oder die Wurm-Schlange **größer** als die Zahl der Zahlenkarte, ist dein Zug vorbei.



Du erhältst **1 Wurm-Chip**. Lege ihn mit der Wurmseite nach oben vor dir ab.

Stecke alle herausgezogenen Würmer in beliebige Löcher der Dose zurück, drehe die Dose aber **nicht**.



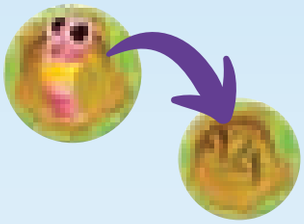
Lege die Zahlenkarte verdeckt unter den Stapel.

Wurm-Chips



Die Wurm-Chips helfen dir in deinem nächsten Zug, die Länge zu erreichen, die die Zahlenkarte zeigt.

Wurm-Chip aktivieren

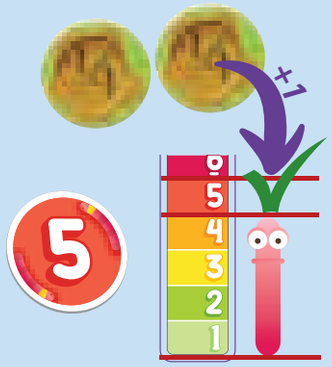


Um Wurm-Chips einsetzen zu können, musst du sie vorher aktivieren. **Anstatt eine Karte aufzudecken oder einen Wurm zu ziehen, drehst du in deinem Zug 1 oder mehrere Chips, sodass die Seite +1/-1 nach oben** zeigt. Dann ist dein Zug beendet. Liegt noch 1 Zahlenkarte offen, legst du sie unter den Stapel.

Wurm-Chip einsetzen

Wenn du Wurm-Chips aktiviert hast, darfst du in einem Zug maximal 2 davon einsetzen und damit die Länge eines Wurmes oder der Wurm-Schlange korrigieren. Du musst dazu den oder die Chips abgeben und pro Chip den Wert 1 deinem Wurm oder der Wurm-Schlange **hinzufügen oder abziehen**.

Beispiel: *Axel hat 2 aktivierte Wurm-Chips und die Karte, die er erreichen muss, zeigt 5. Axel hat aber einen Wurm mit der Länge 4 gezogen.*
Er setzt 1 seiner 2 aktivierten Wurm-Chips ein, um der Wurmlänge 1 hinzuzufügen, sodass sie nun zur Karte passt.



Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind **4 Karten** gesammelt hat. Dieses Kind gewinnt.



Varianten mit Spezialkarten



Mischt die jeweils 4 Spezialkarten von 1, 2 oder aller 3 Varianten in den Stapel mit den Zahlenkarten. Hast du 1 Spezialkarte gezogen, legst du sie vor dir ab. Führe sie, wie unten beschrieben, sofort aus. Lege sie danach verdeckt unter den Stapel.

Hast du die Aktionskarte **Schnapp den Wurm** oder **Bonuswurm** aufgedeckt, ziehst du danach noch 1 Karte, um deinen normalen Zug auszuführen. Erwischst du dabei 1 Spezialkarte, darfst du auch deren Aktion ausführen.



Schnapp den Wurm

Die Aktion dieser Karte gilt für alle! Seid schnell: **Zieht alle genau 1 Wurm** und vergleicht ihre Länge. Wer den längsten Wurm erwischt hat, gewinnt 1 Wurm-Marker und legt ihn mit der aktivierten Seite (+1/-1) nach oben für später vor sich ab. Haben 2 Kinder den längsten Wurm, gewinnen beide 1 Wurm-Marker und legen ihn mit der aktivierten Seite (+1/-1) nach oben vor sich ab.
Steckt danach alle Würmer zurück in die Dose und dreht sie.



Bonuswurm

Ziehe **1 Wurm** aus der Dose und lege ihn daneben ab. Spielt jetzt wie üblich weiter.

Diesen Bonuswurm kann nur 1 Kind von euch nehmen, aber nur dann, wenn es am Zug ist. Entscheidest du dich, den Bonuswurm zu nehmen, legst du ihn neben dem Maßband ab. Alle anderen Kinder können ihn nun nicht mehr haben.



Doppelte Chance

Ziehe so viele Karten, bis du **2 unterschiedliche Zahlenkarten** hast. Hast du **1 Spezialkarte** gezogen, unterbreche deinen Zug, und führe sie, wie beschrieben, sofort aus.
Spiele jetzt wie üblich weiter und versuche, mit 1 Wurm oder 1 Wurm-Schlange 1 der beiden Zahlen der Zahlenkarten zu treffen.

✓ Triffst du den Wert einer der Zahlenkarten, legst du diese vor dir ab. Die andere kommt verdeckt unter den Stapel.

✗ Ist der Wurm oder die Wurmschlange größer als beide aufgedeckten Karten, kommen die Karten zurück unter den Stapel.

Impressum

Spieldesign: Mary Jo Reutter
Illustrationen: Ana Solera Vasquez

Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Georg Wild | **Logo-Design:** Lisa Kalmring
Übersetzung & Realisation: VEB Spielekombinat Katja Volk

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
Deutschland, mit Genehmigung von FoxMind Group LTD.
© 2023 FoxMind Group LTD.
© der deutschen Ausgabe 2026 Pegasus Spiele GmbH.
v1.0 Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials
oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

FoxMind

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Pegasus Spiele