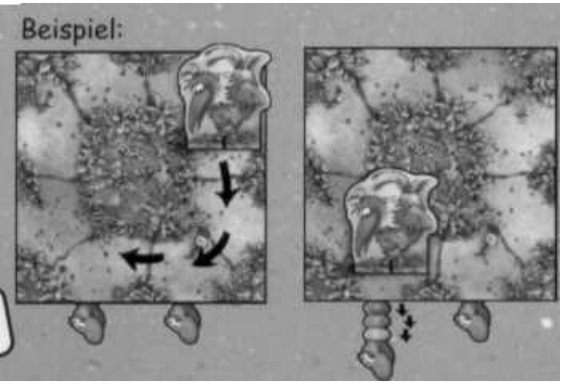




# Komm raus, du Wurm

3



Für 2-4 Spieler  
ab 4 Jahren.

## Spielmaterial:

- I Spielplan
- Flip, der freche Vogel  
(bestehend aus zwei Teilen)
- 16 empörte Würmer
- I Würfel (2, 3, 4, 5, 6, Stern)

Nicht schon wieder - Flip, der freche Vogel, ist im Anmarsch! Wommy Wurm und die anderen Kringelwürmer sind empört. Noch ehe sie sich's versehen, wird einer nach dem ändern aus seinem Erdloch gezogen - Kringel für Kringel!

Und weil's so lustig ist, helfen die Spieler Flip eins, zwei, drei beim Herausziehen. Das macht Spaß. Alle zählen jeden Kringel mit, um den die kurzen und langen Kringelwürmer herausgezogen werden. Wer schließlich als Erster drei Würmer aus der Erde zieht, gewinnt.

Dann atmen auch Wommi und die Seinen auf und verkriechen sich sofort wieder im schützenden Erdreich - bis zur nächsten kringeligen Spielrunde.

## Spielvorbereitung:

- Vor dem ersten Spiel werden Flip, der Vogel, sowie Wommy Wurm und die anderen Kringelwürmer vorsichtig aus der Stanztafel gelöst.
- Der Spielplan wird auf den Kunststoffeinsatz in der Schachtel gelegt. Er zeigt 8 Lauffelder.
- Flip wird aus zwei Teilen zusammengesteckt (Schlitz in Schlitz) und dann auf ein beliebiges der 8 Spielfelder des Spielplans gestellt.

- An jeder Seite der Schachtel befinden sich zwei Schlitze. Die Spieler stecken je einen beliebigen Wurm in jeden der Schlitze so weit ein, dass nur noch der Wurmkopf herauschaut. Die übrigen Würmer werden in Reichweite auf einen Haufen gelegt.
- Der Würfel wird bereitgelegt - und schon kann's losgehen.
- Der Jüngste beginnt, danach geht das Spiel reihum im Uhrzeigersinn weiter.

## Spielverlauf:

Ist ein Spieler an der Reihe, tut er Folgendes:

- Er würfelt.
- Er bewegt Flip im Uhrzeigersinn um die angezeigte Zahl an Feldern auf dem Spielplan im Kreis voran.
- Er zieht den Wurm, bei dem Flip zum Stehen kommt, um so viele Kringel heraus, wie es der Würfel anzeigt. Dann kommt der nächste Spieler mit Würfeln an die Reihe.

Sascha hat eine „Drei“ gewürfelt. Er bewegt Flip 3 Felder im Kreis voran und zieht den Wurm, neben dem Flip zum Stehen kommt, um drei Kringel heraus.

- Falls ein Wurm im Spielverlauf beim Herausziehen ganz herauskommt (überzählige Würfelpunkte verfallen), nimmt der Spieler den herausgezogenen Wurm und legt ihn vor sich. In den *leeren* Schlitz steckt er einen beliebigen neuen Wurm vom Haufen und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

- Hat ein Spieler den Stern gewürfelt, so darf er sich aussuchen, ob er mit Flip 2, 3, 4, 5 oder 6 Felder weit geht und den zugehörigen Wurm um ebenso viele Felder herauszieht.

## Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 3 Würmer vor sich liegen hat. Dieser Spieler hat gewonnen.

Spiel mit den Jüngsten:  
Wenn mit sehr kleinen Kindern gespielt wird, empfiehlt es sich, zuerst mit den kürzeren Wurmern zu spielen.

Spielidee: Virginia Charves  
Gestaltung: Doris Matthäus  
Redaktionelle Bearbeitung: Bärbel Schmidts  
© BLA/VC  
© 2002 Kosmos / Klee-Spiele  
Pfizerstraße 5-7, D-70184 Stuttgart, German<sup>^</sup>  
Alle Rechte vorbehalten.  
MADE IN GERMANY.  
Art.-Nr: 910022'

