

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

(D) (GB) (F) (I) (NL)

Nr. 4199



Copyright Habermäß-Spiele Rodach 1994

Kalle Kringelwurm

Ein kooperatives Würfelspiel für 2 und mehr Spieler ab 4 Jahren.

Spielautoren: Gina und Bernhard Kraus

Grafik: Doris Matthäus

Spieldauer: 15 - 20 Minuten

Drei Gärtner haben einen Komposthaufen angelegt und wollen ihn nun mit vielen nützlichen Regenwürmern "bevölkern". Aber immer wieder vertreiben Sonne oder hungrige Maulwürfe, Spitzmäuse und Amseln die Würmer unter die Erde.

Spielinhalt:

1 Spielplan aus Holz

2 grüne Gärtner

1 roter Gärtnermeister

14 Regenwurmscheiben

1 Würfel

Spielziel:

Alle Kinder müssen zusammenhelfen, um neun Regenwürmer im Komposthaufen zu versammeln.

Spielvorbereitung:

Der Spielplan zeigt einen Komposthaufen mit neun Feldern für die Regenwürmer, einen gepflasterten Gartenweg, auf dem die Gärtner die Würmer einsammeln und das Erdreich, in dem sich die Regenwürmer bei Gefahr verkriechen.

4 Würmer in den Kompost

10 Würmer auf den Gartenweg

Alle Gärtner auf das Regenwurm-Feld

4 Würmer werden in den Kompost gelegt. Die restlichen 10 werden auf die normalen Wegfelder (ohne Symbol) gelegt, auf jedes Feld einen Wurm.

Die 3 Gärtner stellen sich auf das Regenwurm-Feld mit dem Pfeil.

Würfeln

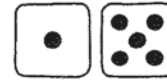


Amsel: Einen Regenwurm vom Kompost ins Erdreich

Spielablauf:

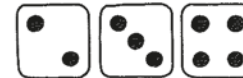
Das jüngste Kind beginnt. Es wird reihum gewürfelt:

- Erscheint die Amsel, verkriecht sich sofort einer der Regenwürmer vor lauter Angst aus dem Kompost ins sichere Erdreich. (= einen Regenwurm vom Kompost nehmen und in die Spielplanecke legen, die das Erdreich zeigt.)



rote Augenzahl: mit dem roten Gärtner ziehen

- Erscheint eine rote Augenzahl, muß man entsprechend weit mit dem roten Gärtnermeister ziehen.



schwarze Augenzahl: mit beliebigem Gärtner ziehen

- Erscheint eine schwarze Augenzahl, darf man mit einem beliebigen Gärtner (rot oder grün) ziehen.

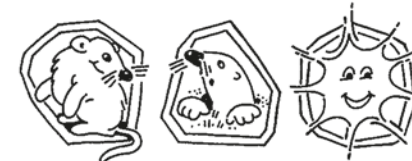
Die Gärtner laufen immer in Pfeilrichtung. Auf allen Wegfeldern dürfen beliebig viele Gärtner stehen.

2 Gärtner treffen sich: Wurm aufsammeln

Immer wenn sich zwei Gärtner (egal ob rot oder grün) auf einem Wegfeld treffen, auf dem ein Regenwurm liegt, wird dieser Wurm in den Komposthaufen gesetzt.

Wegfelder

Die rot umrandeten Symbol-Felder:



Maus, Maulwurf, Sonne: 1 Wurm vom Kompost ins Erdreich

Kommt ein Gärtner auf einem dieser Felder zum Stehen, muß ein Wurm aus dem Kompost ins Erdreich gesetzt werden. Denn Regenwürmer haben auch vor hungrigen Spitzmäusen und Maulwürfen und vor der heißen Sonne schreckliche Angst.



Regenwurm-Feld: Das Regenwurm-Feld mit dem Pfeil:

alle Würmer

**vom Erdreich in
den Kompost**

Immer wenn ein Gärtner genau auf dieses Feld kommt, dürfen alle Regenwürmer aus dem Erdreich zurück in den Kompost.

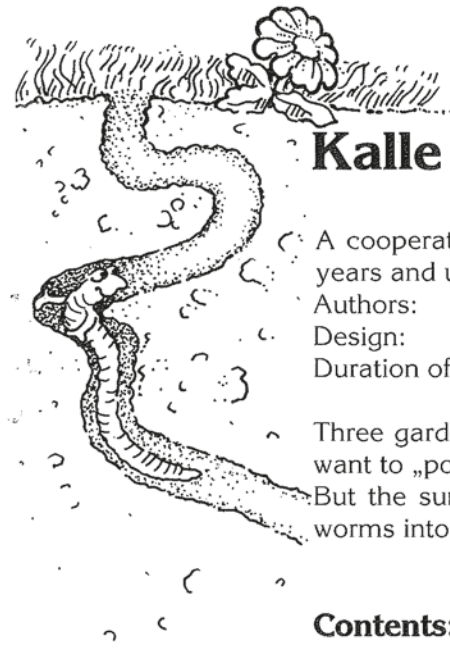
**9 Würmer im
Kompost**

Spielende:

Das Spiel ist zu Ende und alle haben gewonnen, wenn 9 Regenwürmer im Kompost sitzen.

**Kein Wurm
mehr im
Kompost**

Sind aber alle Regenwürmer aus dem Kompost verschwunden, ist das Spiel verloren.



Kalle the Curling Worm

A cooperative game of dice for two or more players ages 4 years and up.

Authors:

Gina and Bernhard Kraus

Design:

Doris Matthäus

Duration of the game: 15 - 20 minutes

Three gardeners have set up a compost heap and now they want to „populate“ it with useful earthworms.

But the sun, hungry moles, mice, and blackbirds drive the worms into the soil again and again.

Contents:

1 wooden game board

2 green gardeners

1 red master gardener

14 earthworm disks

1 die

Object of the game:

All children have to cooperate to get 9 earthworms into the compost heap.

Preparation of the game:

The game board pictures a compost heap with 9 circles for the earthworm, a paved garden path, where the gardeners collect the earthworm and the soil where the earthworms hide in case of danger.

4 earthworms are placed into the compost. The remaining 10 are placed on the regular path squares (without symbol); one worm per square. The 3 gardeners are positioned on the earthworm square with the arrow.

**Put 4 worms in
the compost, 10
worms on the
garden path
All gardeners
on the
earthworm
square**

How to play the game:

Roll the die



Blackbird: move one earthworm from the compost to the soil

When a blackbird is rolled, one frightened earthworm immediately leaves the compost and creeps into the safe soil (= take one earthworm from the compost and put it on the the soil (lower righthand corner of the game board)).



Red eyes: move red gardener

When red eyes are rolled the red master gardener must be moved accordingly.



Black eyes: move any gardener

When black eyes are rolled any gardener (red or green) may move.

The gardeners always move in the direction of the arrow. Any number of gardeners may stand on any path square.

2 gardeners meet: collect worm

When two gardeners (red or gree) meet on a path square with an earthworm, then the worm is moved to the compost.

Path squares

The symbol squares marked red:



Mouse, mole, sun: move one worm from the compost to soil

When a move of a gardener ends on one of these squares, a worm is taken from the compost and put on the soil, because the earthworms are really scared of hungry mice and moles and the hot sun.



Earthworm square: all worms in the soil move to the compost

The earthworm square with the arrow:

Whenever a gardener's move ends on this square, all the earthworms in the soil move back on the compost.

End of the game:

9 worms in the compost

All players have won when 9 earthworms sit in the compost.

No worm in the compost

When all have left the compost, the game is lost.



Vert, le ver de terre

Un jeu de dés pour 2 joueurs et plus à partir de 4 ans.

Auteurs du jeu: Gina et Bernard Kraus.

Dessin: Doris Matthäus

Durée du jeu: 15 à 20 minutes

Trois jardiniers ont aménagé un tas de compost et veulent à présent le „peupler“ de vers de terre. Mais voilà que ces pauvres vers de terre sont sans cesse chassés par le soleil brûlant ou par de vilaines taupes, des souris et des merles affamés. Ils ne leur restent donc plus qu'à s'enfuir rapidement et à se réfugier dans la terre.

Contenu du jeu:

1 plan de jeu en bois

2 jardiniers en vert

1 maître jardinier en rouge

14 vers de terre

1 dé

But du jeu:

Tous les enfants s'aident entre-eux afin de réunir neuf vers de terre dans le tas de compost.

Préparation au jeu:

Le plan de jeu représente un tas de compost avec neuf cases qui devront être occupées par les vers de terre à la fin du jeu, une allée de jardin sur laquelle les jardiniers recueilleront les vers et la partie „terre“ où les petites bêtes pourront s'enfuir, s'il y a danger.

4 vers de terre sont placés dans le compost. Les 10 autres sont posés sur les cases représentant l'allée de jardin. Sur chacune des cases doit être posé un ver de terre. Les trois jardiniers se mettent sur la case „ver de terre“ qui est entourée d'une flèche.

4 vers de terre dans le compost, 10 vers de terre sur l'allée de jardin, tous les jardiniers sur la case „ver de terre“.

Le dé:



si c'est le merle: un ver de terre sort du compost pour aller dans la terre.

- Si le merle apparaît, sans perdre de temps, un des vers de terre s'enfuit du compost pour se réfugier dans la terre.



si c'est un chiffre rouge: jouer avec le jardinier rouge.

- Si un chiffre rouge apparaît, les joueurs doivent jouer avec le jardinier rouge.



si c'est un chiffre noir: jouer avec n'importe quel jardinier.

- Si un chiffre noir apparaît, les joueurs peuvent alors jouer avec un jardinier quelconque (soit rouge soit vert).

Les jardiniers vont toujours dans le sens de la flèche. Ils ont aussi le droit de se retrouver à plusieurs sur une case.

2 jardiniers se rencontrent: recueillir le ver de terre.

A chaque fois que deux jardiniers se rencontrent (aucune importance, s'il s'agit d'un vert ou d'un rouge) sur une même case de l'allée sur laquelle est posé un ver de terre, celui-ci doit être placé sur le tas de compost.

Les cases de l'allée:

Les cases cerclées en rouge représentant différents animaux:



si c'est sur la taupe, la souris, le soleil: un ver de terre va dans la terre.

Si un jardinier vient à se poser sur une de ces cases, un ver de terre se trouvant sur le compost doit immédiatement aller dans la terre. Car, comme nous le savons déjà, les vers de terre ont très peur des taupes ou des souris affamées et aussi du soleil brûlant.



La case „ver de terre“:

tous les vers de terre placés dans la partie „terre“ retournent dans le compost.

neuf vers de terre dans le tas de compost.

plus aucun ver de terre dans la compost.

La case „ver de terre“ entourée d'une flèche:

A chaque fois qu'un jardinier tombe sur cette case, tous les vers de terre rassemblés dans la terre peuvent alors récupérer leur place sur le compost.

Fin du jeu:

Le jeu sera terminé et tous les joueurs auront gagné aussitôt que neuf vers de terre seront retournés sur le tas de compost.

S'il n'y a plus aucun ver de terre sur le compost, le jeu sera perdu.



Striscialombrico

Gioco di cooperazione a dadi per 2 o più giocatori dai 4 anni in su.

Autori del gioco: Gina und Bernhard Kraus

Grafica: Doris Matthäus

Durata del gioco: 15 - 20 minuti

Tre giardinieri hanno fatto una concimaia ed ora la vogliono "popolare" con tanti utili lombrichi. Ma in continuazione il sole, le talpe affamate, i topiragno oppure i merli ricacciano i lombrichi sottoterra.

Contenuto del gioco

- 1 pianta del gioco in legno
- 2 giardinieri verdi
- 1 giardiniere capo ross
- 14 dischetti con i lombrichi
- 1 dado

Scopo del gioco

Tutti i bambini devono cooperare per cercare di inserire nove lombrichi nel mucchio di concime.

Preparazione del gioco

Sulla pianta di gioco è indicato una concimaia con nove caselle per i lombrichi, un viottolo da giardino pavimentato su cui i giardinieri raccolgono i lombrichi e la terra, in cui i lombrichi si nascondono in caso di pericolo.

4 lombrichi nella concimaia, 10 lombrichi sul viottolo del giardino, tutti i giardinieri sulla casella con il lombrico

Si mettono 4 lombrichi nella concimaia. I restanti 10 vengono posti sulle normali caselle (senza simbolo), un lombrico su ogni casella. I 3 giardinieri vengono posti sulla casella con il lom-brico e con la freccia.



Svolgimento del gioco

Inizia il bambino piú piccolo e si continua gettando gettando il dado a turno:

Merlo: un lombrico dalla concimaia nella terra



Punti del dado rossi: si deve muovere il giardiniere rosso di tante caselle quanti sono i punti sul dado

- Se appare il merlo, uno dei lombrichi striscia subito per paura sottoterra (= togliere un lombrico dalla concimaia e metterlo nell'angolo della pianta di gioco, dove é indicata la terra).

- Se appare un numero di punti in rosso allora si deve muovere il giardiniere capo di tante caselle di quanti punti indica il dado.



Punti del dado neri: muovere un giardiniere a piacere di tante caselle quanti sono i punti

- Se appare un numero di punti in nero si può muovere un giardiniere a piacere (rosso o verde).

I giardinieri si muovono sempre nella direzione della freccia. Su tutte le caselle del viottolo possono stare tanti giardinieri quanti se ne desidera.

2 giardinieri si incontrano: eliminare il lombrico

Ogni qualvolta che due giardinieri (rossi o verdi) si incontrano sulla stessa casella su cui si trova già un lombrico, il lombrico viene eliminato e messo nella concimaia.

Le caselle con i simboli marcate col margine rosso:



Topo, talpa, sole: 1 lombrico dalla concimaia nella terra

Se uno dei giardinieri si trova a stare su queste caselle allora si deve togliere un lombrico dalla concimaia e metterlo nella terra, dato che i lombrichi hanno una paura tremenda anche dei famelici topiragno, delle talpe e del sole caldo.



Casella con il lombrico: tutti i lombrichi dalla terra nella concimaia

La casella con il lombrico e la freccia:

Ogni volta che un giardiniere finisce proprio su questa casella é permesso a tutti i lombrichi uscire dalla terra e ritornare nella concimaia.

Fine del gioco

9 lombrichi nella concimaia

Il gioco finisce e tutti sono vincitori quando 9 lombrichi sono stati collocati nella concimaia.

Nessun lombrico nella concimaia

Il gioco é però perduto se tutti i lombrichi sono spariti dalla concimaia.





KEESJE – KRINGELWORM!

Een dobbelspel om samen te werken voor 2 en meer spelers vanaf 4 jaar.

Auteurs van het spel: Gina en Bernhard Kraus

Grafiek: Doris Matthäus

Duur van het spel: 15 - 20 minuten.

Drie tuinmannen hebben een compost hoop aangelegd en willen deze nu met nuttige regenwormen bevolken. Maar... zon, hongerige mollen, muisjes en merels verjagen de wormen terug onder de aarde.

Inhoud van het spel:

- 1 spelbord
- 2 groene tuinmannen
- 1 rode tuinman
- 14 regenworm schijven
- 1 dobbelsteen

Doel van het spel:

Alle kinderen moeten samenwerken om negen (9) regenwormen in de composthoop te verzamelen.

Vorbereiding van het spel:

Op het spelbord zijn getekend : een composthoop met negen kastjes voor negen regenwormen, een tuinpad met plaveisel waar de tuinmannen de wormen ophalen en de aarde waar de regenwormen bij gevaar zich kunnen verstoppen.

4 regenwormen in de composthoop, 10 wormen op het tuinpad, alle tuinmannen op het regenwormvakje

Vier wormen worden in de composthoop gelegd. De overblijvende 10 worden gewoon op de wegvakjes (zonder symbool) gelegd, op ieder vakje één worm.

De drie tuinmannen worden op het regenwormvakje met de pijl gezet.

dobbelen



merel : één regenworm uit de composthoop in de aarde

Verloop van het spel:

Het jongste kind begint. Iedere speler dobbelt om de beurt:

- wordt de merel gedubbeld, zo verstopt zich onmiddellijk één van de regenwormen uit angst in de veilige aarde (= één regenworm wordt van de compost hoop weggenomen en op de spelbordhoek gelegd waar de aarde getekend is)



rode punten op de dobbelsteen : met de rode tuinman vooruitgaan

- vertoont de dobbelsteen een rood getal, dan moet men met de rode "meester-tuinman" vooruitgaan



zwarte punten op de dobbelsteen: ofwel met de rode, ofwel met een groene tuinman vooruitgaan

- vertoont de dobbelsteen een zwart getal, dan mag men ofwel met de rode "meester-tuinman" ofwel met een gewone groene tuinman vooruitgaan.

De tuinmannen gaan altijd in de richting van de pijl. Op alle wegvakjes mogen willekeurig veel tuinmannen staan.

twee tuinmannen ontmoeten elkaar : worm oprapen

Wanneer 2 tuinmannen (onverschillig welke kleur) op 1 wegvakje samenkomen waar reeds 1 regenworm is, dan moet deze regenworm in de composthoop gezet worden.

wegvakjes:



De rode symbool-vakjes :



muis, mol, zon 1 worm wordt uit de composthoop in de aarde gelegd

Komt een tuinman op één rood vakje te staan, moet er één worm uit de composthoop gehaald en in de aarde gezet worden. Regenwormen zijn namelijk heel bang voor mollen, muizen en ook voor de zon.



**regenwormvakje
: alle wormen
worden uit de
aarde gehaald
en in de
composthoop
gezet
9 regenwormen
in de
composthoop**

Het regenwormvakje met de pijl :

Wanneer een tuinman juist op dit vakje terechtkomt mogen alle regenwormen uit de aarde terug in de composthoop gezet worden.

Einde van het spel:

Het spel is voorbij en alle spelers hebben gewonnen wanneer 9 regenwormen in de composthoop zitten.

**géén worm in
de composthoop**

Maar... zijn alle regenwormen uit de composthoop verdwenen dan is het spel voor iedereen verloren.

