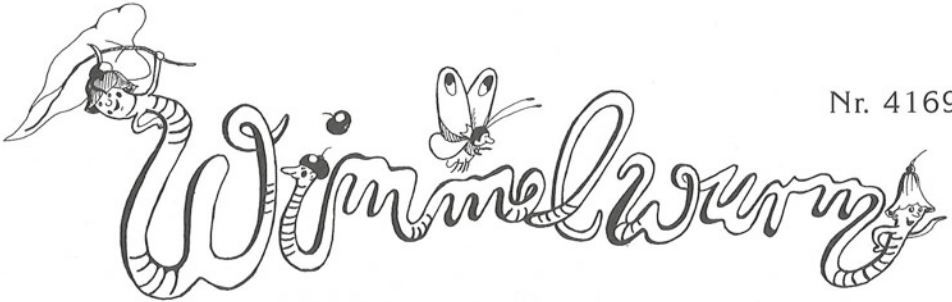


Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

D EN F NL

Nr. 4169



HABA®

Copyright Habermäß - Spiele Bad Rodach 1999

Habermaß Spiel Nr. 4169

Wimmelwurm

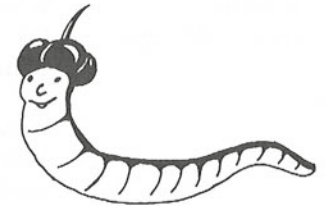
Ein überraschendes Aktionsspiel für **2 - 4 Kinder ab 4 Jahren**.

Idee: Gunter Baars
Grafik: Renate Seelig
Spieldauer: ca. 15 Minuten

So ein Festessen für die Amseln! Nach dem Regen tummeln sich besonders viele leckere Würmer auf dem Rasen. Die Vögel hüpfen umher, um sie zu schnappen: Doch die kleinen Würmer verschwinden ebenso schnell wieder, wie sie aufgetaucht sind.

Spielinhalt:

- 1 Spielplan mit 28 Würmern
- 4 Amseln
- 24 Wurmkarten



Kurzanleitung:

Spielziel:

Wer schnappt den anderen Amseln die meisten Würmer weg?

Spielvorbereitung:

Es wird **in der Schachtel** gespielt. Seht euch die Würmer an und zieht einmal einen aus der Wiese hervor: Gleichzeitig verschwindet nun ein anderer in der Wiese!

Um beginnen zu können, müssen die **Würmer in Startposition** gebracht werden: Zieht die 28 Würmer so weit aus den Löchern heraus, dass die Schnüre auf der Wiese liegen oder die Würmer bis auf den **Kopf im Loch** verschwunden sind.

Achtung: Die Schnüre dürfen nicht übereinander liegen.

Die 24 **Wurmkarten** werden gestapelt und mit der Bildseite nach oben neben die Schachtel gelegt.

Jedes Kind nimmt sich eine Amsel. Spielen nur zwei Kinder, erhält jedes zwei Amseln.

Spielablauf:

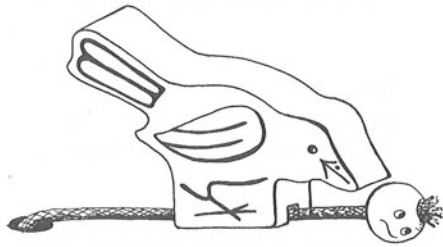
Wer hat zuletzt Spaghetti gegessen? Du darfst beginnen.

Würmer in
Startpositon

Karten

Spielfigur

Stelle deine **Amsel auf einen beliebigen Wurm**, der aus der Wiese hervorschaut. Stelle deine Spielfigur so auf den Wurm, dass die orangefarbene Schnur zwischen den Füßen des Vogels durchläuft. Der Schnabel soll auf den Wurmkopf zeigen:



Amsel auf Wurm
Wurm herausziehen,
Wurm ablegen

Reihum setzen nun alle Kinder ihre Amseln auf einen Wurm ihrer Wahl.

Das Startkind beginnt das Wurmziehen und zieht nun einen Wurm, von dem **nur der Kopf** zu sehen ist, **ganz** aus der Wiese heraus.

Dieser Wurm wird nun auf die Wiese gelegt. Achtung: Die Schnur darf keine andere überkreuzen.

Was ist passiert?

Während du einen Wurm aus der Wiese herausgezogen hast, ist ein anderer Wurm in der Wiese verschwunden!

- Verschwindet ein Wurm, auf dem eine **fremde Amsel steht**? Du hast Talent zum Wurmziehen bewiesen! Zur Belohnung bekommst du **eine Wurmkarte**. Die fremde Amsel wird vom Spielplan genommen. Sie scheidet für diese Runde aus.
- Verschwindet der Wurm, auf dem deine **eigene Amsel** steht? Du hast leider Pech gehabt. Du bekommst **keine Karte und nimmst deine Amsel vom Spielplan**: Sie scheidet für diese Runde aus.
- Verschwindet ein Wurm, auf dem **keine Amsel** sitzt? Nichts geschieht.

Nun ist das jeweils nächste Kind an der Reihe: Das Wurmziehen findet **reihum im Uhrzeigersinn** statt.

Achtung: Kinder, deren Amsel bereits ausgeschieden ist, nehmen weiter am Wurmziehen teil. Sie erhalten immer dann eine Wurmkarte, wenn sie einer **fremden Amsel** den Wurm wegschnappen konnten.

Wurm weggeschnappt?
Wurmkarte

Wurmziehen auch ohne Amsel

1. Runde endet

Schachtel drehen

neue Runde

Alle Karten verteilt? Wer hat die meisten?

Steht nur noch eine Amsel auf der Wiese?

Sie gewinnt die **erste Runde** des Wurmziehens. Zur Belohnung erhält die Besitzerin/ der Besitzer eine Wurmkarte. Anschließend wird auch diese Amsel von der Wiese genommen. Nun wird die **Schachtel einige Male** gedreht, damit sich niemand die geheimen Wurmverbindungen merken kann.

Eine neue Runde beginnt. Nacheinander setzen die Spieler/innen ihre Amseln wie oben beschrieben auf die Würmer. Das große Wurmziehen kann erneut beginnen!

Spielende:

Das Spiel endet, sobald **alle 24 Wurmkarten** verteilt sind. Zählt nun eure Karten: Das Kind, das die meisten Wurmkarten sammeln konnte, gewinnt das Spiel.



Writhing Worms

A surprising action game for 2 - 4 players aged 4 and up.

Idea: Gunter Baars
Illustrations: Renate Seelig
Length of the game: 15 minutes approx.

What a banquet for the blackbirds! After the rain many delicious worms are writhing across the lawn. The birds are hopping about, trying to pick them up. But the little worms vanish as quickly as they appear.

Contents:

1 game board with 28 worms
4 blackbirds
24 cards with worms



Aim of the game:

Which blackbird can snatch the largest amount of worms away from the other blackbirds?

Preparation:

The game is played **in the game box**. Look at the worms and pull one out: you will see that at the same time another one will disappear into the lawn with only its head sticking out. Before the game starts, the **worms have to be positioned**: pull all 28 worms out of their holes so that either the strings are lying about on the lawn or make sure that the worms, **except for their heads**, have disappeared into the holes.

Watch out: the strings must not cross each other.

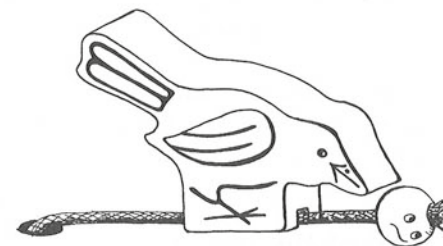
The 24 **cards with the worms** are put on a pile next to the box and face up.

Each player gets a blackbird. If there are only two players, each gets two blackbirds.

How to play:

The player who has most recently eaten spaghetti starts.

Put your **blackbird on any worm** which has its string coming out of the lawn and slide the orange string between the feet (slot underneath) of the blackbird with its beak facing the head of the worm.



fix blackbirds to worms, pull out worm, place worm on game board

One by one all the other players fix their blackbird to a worm of their choice.

The first player starts and pulls one of the worms of which **just its head is peering out as far as possible** out of the lawn. Then place it back on the lawn without letting its string cross another one.

What has happened?

While pulling the worm out, another one has disappeared into the lawn.

worm snatched away: card

- Is **another player's blackbird** fixed to the worm that just disappeared? So you have shown some skill at worm-pulling: As a reward you get a **card** from the pile. The blackbird of the other player is taken off the game board and cannot take part anymore in this round.
- Was it the worm with your **own blackbird** that disappeared? Unfortunately you have had bad luck. You **don't get any card** and you have to **withdraw your blackbird from the game board** for this round.
- Is **no blackbird** sitting on the worm that just disappeared? Nothing happens.

It's now the turn of the next player in a **clockwise direction**.

Watch out: Players whose blackbirds have been withdrawn continue to participate in the worm pulling. They receive a worm card each time they snatch a worm away from another blackbird.

Short instructions:

worms in starting position

cards

blackbirds

pulling worm, even when own blackbird withdrawn

end of
1st round

spin game box

new round

all cards distri-
buted: who has
most cards

Is there only one blackbird left on the lawn?

It wins the **first worm-pulling round**. As a reward the corresponding player gets a worm card.

Then also remove this blackbird from the lawn and spin the **box various times** so that nobody can remember the hidden worm connections.

A new round starts. One by one the players place their blackbirds on the worms, as described above, the new worm-pulling round can start.

End of the game:

The game ends as soon as **all the 24 worm cards are distributed**. Count your cards: The player with the largest number of cards wins the game.



Jeu Habermaaß No. 4169

Vers-ficelle

Un jeu plein d'action et de surprises pour **2 à 4 enfants à partir de 4 ans**.

Idée : Gunter Baars
Illustration : Renate Seelig
Durée du jeu : env. 15 minutes

Quel festin pour les merles ! Après la pluie, c'est la fête pour les vers de terre qui grouillent sur le gazon. Les oiseaux sautillent de ver en ver pour les prendre. Mais les petits vers de terre disparaissent aussi vite qu'ils sont apparus.

Contenu du jeu :

1 plateau de jeu avec 28 vers de terre
4 merles
24 cartes-vers de terre



Règle résumée :

But du jeu :

Qui va choper le plus possible de vers aux autres merles ?

vers en position
de départ

Préparatifs :

Le jeu se joue **dans la boîte**. Regardez les vers de terre et tirez-en un du trou : un autre va disparaître en même temps ! Pour pouvoir commencer, les **vers** doivent être mis en **position de départ** : tirez les 28 vers de manière à ce que les ficelles soient posées sur le gazon ou bien que les vers aient disparu pour ne laisser passer que leur **tête du trou**.

cartes

Attention : les ficelles ne doivent pas se croiser. Poser les 24 **cartes-vers de terre** sur une pile à côté de la boîte, le motif étant tourné vers le haut.

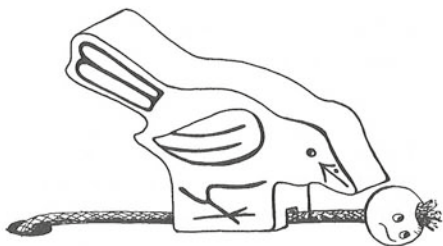
figurines

Chaque joueur prend un merle. S'il n'y a que deux joueurs, chacun d'eux prendra deux merles.

Déroulement du jeu :

Qui a mangé des spaghettis le dernier ? Tu as le droit de commencer.

Pose **ton merle** sur **n'importe quel ver** qui est sorti. Pose ta figurine sur le ver de manière à ce que la ficelle orange soit entre les pattes de l'oiseau. Le bec doit être tourné vers la tête du ver.



poser le merle sur le ver

tirer le ver de terre, le poser

Chaque joueur pose à tour de rôle son merle sur un ver quelconque.

Le joueur qui commence en premier tire un ver dont on ne peut voir **que la tête** de manière à le sortir **complètement** du trou.

Poser alors ce ver sur le gazon. Attention : la ficelle ne doit pas en croiser une autre.

Que s'est-il passé ?

Pendant que tu as sorti un ver du trou, un autre ver a disparu dans le gazon !

- Un ver sur lequel est **posé un autre merle** vient de disparaître ? Tu es doué pour sortir les vers ! En récompense tu as droit à une **carte-ver** de terre. L'autre merle est retiré du jeu. Il n'a plus de droit de jouer pendant ce tour.
- Le ver sur lequel est posé **ton merle** disparaît ? Pas de chance. Tu n'as **pas le droit de prendre de carte et tu dois retirer ton merle du jeu**. Il n'as plus le droit de participer pendant ce tour.
- Un ver disparaît sur lequel il n'y avait **pas de merle** ? Il ne se passe rien.

Maintenant c'est au tour du joueur suivant **dans le sens des aiguilles d'une montre**.

Attention : les joueurs dont le merle a été retiré du jeu ont à nouveau le droit de jouer. A chaque fois qu'ils peuvent choper le ver d'un autre merle, ils prennent une carte-ver de terre.

le ver a été chopé : prendre une carte

tirer les vers même sans merle

fin du 1er tour

tourner la boîte

autre tour

Toutes les cartes ont été prises ? Qui en a le plus ?

Il n'y a plus qu'un seul merle sur le gazon ?

Ce merle gagne le **premier tour**. En récompense, le joueur auquel appartient le merle prend une carte-ver de terre.

Après, ce merle est aussi retiré du jeu. Ensuite, on tourne la **boîte plusieurs fois** afin que personne ne puisse remarquer comment les ficelles sont raccordées entre elles.

Un nouveau tour commence. Les joueurs posent à tour de rôle leurs merles sur les vers comme indiqué au début. Et chacun tire comme il peut sur les vers !

Fin du jeu :

Le jeu est terminé dès que **les 24 cartes-vers de terre ont été toutes prises** de la pile. Maintenant comptez vos cartes. Le joueur qui a pu prendre le plus de cartes possible gagne le jeu.



Wriemelworm

Een verrassend actiespel voor 2 - 4 kinderen vanaf 4 jaar.

Idee: Gunter Baars
Grafiek: Renate Seelig
Speelduur: ca. 15 minuten

Wat een feestmaal voor alle merels! Na de regen krioelt het grasveld van de lekkere wormen. De vogels huppen over en weer om ze te verschalken. Maar de kleine wormen verdwijnen weer net zo snel als ze tevorschijn zijn gekomen.

Spelinhoud:

1 speelbord met 28 wormen
4 merels
24 wormkaarten



Korte inleiding:

Doel van het spel:

Wie kaapt de meeste wormen voor de andere merels weg?

wormen in
startpositie

Spelvoorbereiding:

Het spel wordt **in de doos** gespeeld. Bekijken jullie eerst eens de wormen en trek er 's een keer eentje uit de weide naar boven: tegelijk verdwijnt er nu een ander in de wei!

Om te kunnen beginnen, moeten de **wormen in hun startpositie** worden gebracht. Trek alle 28 wormen zo ver uit de gaten naar buiten, dat de touwtjes op de wei liggen of de wormen **tot aan hun kop in het gat** verdwenen zijn.

Opgelet: de touwtjes mogen niet over elkaar heen liggen.

De 24 **wormkaarten** worden op een stapel met de afbeelding naar beneden in de doos gelegd.

Elk kind kiest een merel uit. Doen er slechts twee kinderen mee, dan krijgt ieder twee merels.

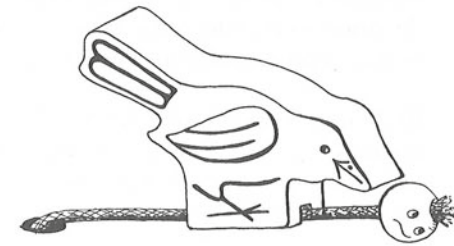
kaarten

spelfiguur

Spelverloop:

Wie heeft als laatste spaghetti gegeten? Jij mag beginnen.

Zet je merel **boven op een willekeurige worm**, die uit de wei z'n kopje opsteekt. Zet je figuurtje zó op de worm, dat het oranjekleurige touwtje tussen de poten van het vogeltje door loopt. De snavel moet naar de worm wijzen.



merel op worm

Om de beurt zetten nu alle kinderen hun merels op een worm naar keuze.

worm uittrekken, worm neerleggen

Het startkind begint met het wormtrekken door een worm, waarvan **alleen de kop** is te zien, **helemaal** uit de wei te trekken.

Deze worm wordt vervolgens op de wei gelegd. Opgelet: het touw mag niet over een andere heen liggen.

Wat is er gebeurd?

Terwijl je een worm uit de wei naar boven hebt getrokken, is een andere worm in de wei verdwenen!

worm wegkaapt: wormkaart

- Verdwijnt er een worm, waarop een **merel** staat die **niet van jou** is? Dan heb je je talent voor wormtrekken wel bewezen! Als beloning krijg je **een wormkaart**. De merel wordt van het speelbord gehaald. Zij doet deze ronde niet meer mee.

- Verdwijnt de worm, waar je **eigen merel** op staat? Dan heb je pech gehad. Je krijgt **geen kaart en haalt je merel van het spelbord**. Zij doet deze ronde niet meer mee.

- Verdwijnt er een worm, waarop **geen enkele merel** staat? Dan gebeurt er niets.

Nu is het volgende kind aan de beurt. Het wormtrekken gebeurt altijd volgens de **wijzers van de klok**.

ook zonder merel wormtrekken

Opgelet: Kinderen wier merel al niet meer mee doet, **blijven wel met het wormtrekken door gaan**. Telkens wanneer ze een **worm voor een andere merel** wegkapen, ontvangen ze een wormkaart.

1e ronde
voorbij

doos
rondraaien

nieuwe ronde

Alle kaarten
verdeeld: Wie
heeft de
meeste?

Staat er nog maar één merel op de weide?

Deze wint dan de **eerste ronde** van het wormtrekken. Als beloning krijgt de eigenaar/eigenaresse van het vogeltje een wormkaart.

Daarna wordt ook deze merel van het bord genomen en wordt **de doos een paar keer** rondgedraaid, zodat niemand de geheime wormverbindingen kan onthouden.

Er begint een nieuwe ronde. De een na de ander zetten de spelers/speelsters hun merels zoals hierboven beschreven boven op de wormen. En opnieuw kan het grote wormtrekken van start gaan!

Einde van het spel:

Het spel is ten einde, zodra **alle 24 wormkaarten verdeeld** zijn. Iedereen telt nu z'n kaarten: het kind dat de meeste wormkaarten heeft verzameld, wint het spel.



Habermaas GmbH, Postfach 1107, 96473 Bad Rodach

TL 31309

Aufl. 1999/1