

DREHWURM

Spielidee: Axel Hennig

Illustration: André Janocha

Spieler: 3-6 Alter: ab 7 Jahren Dauer: 5-10 Minuten / Partie

Spielidee

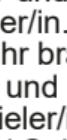
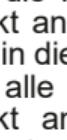
Aufregung auf dem Hühnerhof! Die Würmer spielen verrückt und drehen sich ständig von einer auf die andere Seite. Da soll man als Huhn keinen Drehwurm bekommen?

Du möchtest deine Handkarten möglichst als erste/r loswerden und dabei viele Punkte kassieren. Während Du Wurmkarten auf die zweiseitigen Drehwürmer in der Tischmitte ablegen kannst, gilt es, mit den Hühnerkarten möglichst punkteträchtige Drehwürmer zu schnappen. Wer die höchste Punktesumme aus mehreren Partien gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Spielmaterial:

90 Wurmkarten

(27x Gelb/Blau/Rot, 9x Joker)



15 Hühnerkarten
(5x Gelb/Blau/Rot)

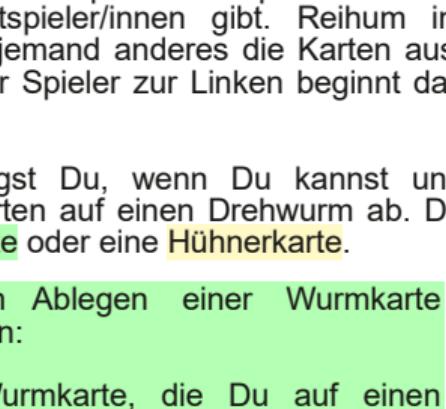
+ 5 Übersichtskarten

Spielvorbereitung

Mischt die Hühnerkarten und verteilt dann jeweils zwei Karten verdeckt an jede/n Spieler/in. Legt die restlichen Hühnerkarten zurück in die Schachtel. Ihr braucht sie für diese Partie nicht.

Mischt alle Wurmkarten und verteilt dann jeweils zehn Karten verdeckt an jede/n Spieler/in. Die erhaltenen Hühner- und Wurmkarten nehmt Ihr bei Spielbeginn auf die Hand.

Legt drei Wurmkarten verdeckt nebeneinander in der Mitte aus und dann auf jede dieser Karten jeweils eine weitere Karte offen darauf. Diese drei Stapel bilden die ersten **Drehwürmer**. Legt die übrigen Wurmkarten als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte.



Spielablauf

Aufgrund der relativ kurzen Spielzeit pro Partie spielt Ihr immer so viele Partien wie es Mitspieler/innen gibt. Reihum im Uhrzeigersinn teilt jede Partie jemand anderes die Karten aus. Die jeweilige Spielerin oder der Spieler zur Linken beginnt das Spiel.

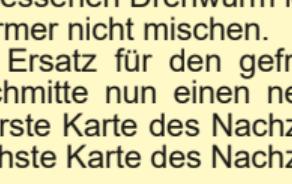
Wenn Du am Zug bist, legst Du, wenn Du kannst und möchtest, eine deiner Handkarten auf einen Drehwurm ab. Du spielst entweder eine **Wurmkarte** oder eine **Hühnerkarte**.

Wurmkarte spielen: Beim Ablegen einer Wurmkarte beachtet folgende zwei Regeln:

- **Farbunterschied:** Die Wurmkarte, die Du auf einen Drehwurm legst, muss eine andere Farbe haben als die oberste Karte des Drehwurms. Ein Joker hat **IMMER** eine andere Farbe, d.h. legst Du einen Joker oder ist die oberste Karte des Drehwurms ein Joker, ist diese Regel erfüllt.

- **Nachbarzahl:** Die Zahl auf der gelegten Karte muss zu der Zahl der obersten Karte des Drehwurms benachbart sein, d.h. auf eine „3“ kannst Du entweder eine „2“ oder eine „4“ legen. Die Karte „1 / 10“ ist sowohl zur „2“ benachbart als auch zur „9“.

Erfüllt eine Handkarte beide Regeln, kannst Du sie auf den gewählten Drehwurm legen. Nach dem Legen **drehst Du den ganzen Drehwurm**, so dass seine Rückseite zum Vorschein kommt. Aufgrund der beidseitigen Eigenschaft der Drehwürmer erscheint hier wiederum eine Karte, auf die man ablegen kann.



Anton

Beispiel: Anton legt eine rote „8“ auf eine gelbe „7“. Er dreht den Drehwurm anschließend. Zum Vorschein kommt die Rückseite des Drehwurms, zum Beispiel eine blaue „5“.

Hühnerkarte spielen (Wurm fressen): Eine Hühnerkarte kannst Du auf jeden Drehwurm legen, dessen obere Karte dieselbe Farbe hat wie das Huhn oder dessen obere Karte ein Joker ist. Z.B. kannst Du eine gelbe Hühnerkarte auf einen Drehwurm legen, dessen oberste Karte die gelbe zwei ist.

Du nimmst dann den ganzen Drehwurm mit oben liegender Hühnerkarte und legst ihn vor Dir ab. Am Spielende erhältst Du für die gefressenen Würmer Punkte! Einen zweiten gefressenen Drehwurm legst Du separat ab, so dass sich die Würmer nicht mischen.

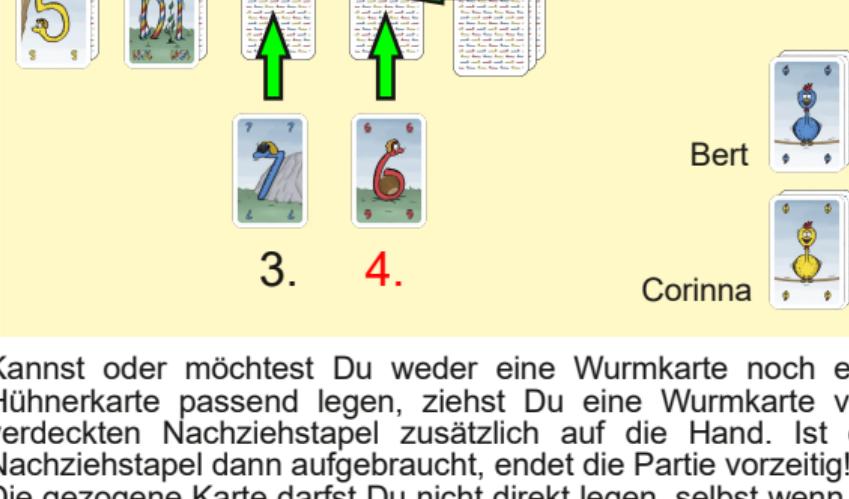
Als Ersatz für den gefressenen Drehwurm legt Ihr in der Tischmitte nun einen neuen Drehwurm aus, indem Ihr die oberste Karte des Nachziehstapels verdeckt auslegt und die nächste Karte des Nachziehstapels offen darauf legt.



Bert

Beispiel: Bert legt eine blaue Hühnerkarte auf einen blauen Drehwurm. Er legt den Drehwurm vor sich ab. Der Drehwurm wird durch zwei neue Karten vom Nachziehstapel ersetzt.

Beispiel: Wenn Corinna vorher bereits eine Hühnerkarte gespielt hatte, war Berts die zweite gespielte Hühnerkarte der Partie und es kommt noch ein **vierter Drehwurm** hinzu.



sie passend legen könntest. Anschließend drehst Du einen beliebigen Drehwurm in der Tischmitte.

Nach dem Drehen eines Drehwurms bzw. nach dem abgeschlossenen Einsatz einer Hühnerkarte ist **die bzw. der nächste Spieler/in** im Uhrzeigersinn am Zug.

Zwischenwerfen: Jedes Mal, wenn ein Drehwurm gedreht wurde, darf JEDER außer der- oder demjenigen, die/der den Wurm gedreht hat, auf den gerade gedrehten

! ablegen. Die gelegte Karte muss die Regeln des normalen Zugs erfüllen (andere Farbe, Nachbarzahl). Du darfst keine Hühnerkarte zwischenwerfen.
Nur die oder der Schnellste darf die Karte liegen lassen, alle anderen müssen ihre Karte wieder auf die Hand

nehmen. Nach dem Ablegen außer der Reihe dreht Ihr den Wurm nicht nochmal und spielt in der regulären Spielreihenfolge weiter.

Ende der Partie / Spielende

emand keine Handkarten (d.h. weder Wurm- noch Hühnerkarten) mehr hat ODER

Sie ihre beiden Hühnerkarten gespielt haben ODER

der Nachziehstapel aufgebraucht ist.

Markieren Sie auf einem Blatt Papier die Punktzahlen, die Sie für die gefressenen Drehwürmern bekommen. Ihr Kind kann die Punktzahlen auf dem Blatt Papier mit einem Bleistift ankreuzen.

Wurmkarte mit derselben Farbe, drei Pluspunkte, für jeden Joghurt eine Wurmkarte, drei Pluspunkte.

- Drehwurm einzeln, d.h. mischt niemals die Karten aus unterschiedlichen Drehwürmern!
Für übrig gebliebene Handkarten bekommst Ihr Punktabzug. Jede Handkarte (egal ob Wurmkarte, Jokerwurmkarte oder Hühnerkarte) zählt einen Minuspunkt.

Wenn jeder einmal Startspieler/in war, gewinnt die- oder derjenige mit der höchsten Gesamtpunktzahl aus allen Partien. Bei Gleichstand teilt Ihr Euch den Sieg.

Kurzregeln im Überblick

Aug Hühnerkarte (Fressen): gleiche Fa

Zwischenwerfen (Wurmkarte): andere Farbe (oder Joker) Nachbarzahl, nur auf den gerade gedrehten Wurm, eine einzige Karte, Drehwurm wird nicht nochmal gedreht

Kein Zug möglich: Karte nachziehen und beliebigen Wurm drehen

FÜR EINSTEIGER: Das Zwischenwerfen erstmal weglassen, bis das Spielprinzip verinnerlicht ist.

die Regel verwenden, dass Du eine Karte mit **derselben Farbe** und einer Nachbarzahl legen musst.

Danksagung des Autors

