

Da kommt der WURM raus



5+



2-5



20

von
**Reiner
Knizia**

Im Garten sind die Würmer los! Streifen Toni hat heute Geburtstag. Vom Ringel- bis zum Regenwurm will ihm jeder Freund den tollsten Blumenstrauß überreichen.

Dazu recken schon vor dem Sonnenaufgang alle ihre Köpfe aus der Erde, um die Blüten der eigenen Lieblingsfarbe zu finden. Doch fast alle Knospen sind noch geschlossen. Wenn sie sich öffnen, sollte immer der richtige Wurm aus seinem Erdloch kriechen!

Material



6 Würmer



7 Erdlöcher



18 Blumen

Spielvorbereitung

Legt die **7 Erdlöcher** in die Mitte und stellt darauf je einen Wurm, so dass **ein Erdloch** leer bleibt.

Mischt und verteilt die **Blumen** verdeckt um die Erdlöcher herum. Deckt **eine Blume** auf.



Spielablauf

Wenn du zuletzt einen Regenwurm gesehen hast, darfst du das Spiel beginnen.

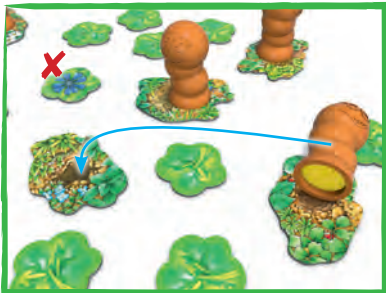
Hebe einen Wurm hoch und **versetze** ihn auf das **leere** Erdloch. Zeige und sage dabei laut, welche **Farbe** auf seiner Unterseite zu sehen ist.

- Sind Farbe des Wurms und der offen liegenden Blume **gleich**, darfst du diese Blume jetzt pflücken und **vor dir ablegen**. Gut gemacht!
 - Jetzt deckst du sofort eine **neue** Blume auf – und bist weiter am Zug.
 - Gelingt es dir auch jetzt wieder, genau den Wurm zu bewegen, der die richtige Farbe zeigt? Super! Dann nimmst du dir auch diese Blume und deckst wieder eine neue Blume auf.
- Du bist **so lange** (weiter) am Zug, bis du einen Wurm anhebst, der **nicht** die Farbe der offen ausliegenden Blume zeigt. In diesem Fall bekommst du die Blume nicht. Versetze den Wurm aber **trotzdem** auf das leere Erdloch.
- Dann ist dein linker Nachbar an der Reihe.
- So spielt ihr reihum weiter.





Beispiel: Super! Der Wurm, den du angehoben hast, zeigt die Farbe ROT. Das ist genau die richtige Farbe, um die offen liegende rote Blume zu bekommen. Nimm sie dir und **stell den Wurm auf das leere Erdloch**. Dann deckst du eine weitere Blume auf und bist weiter am Zug.



Beispiel: Schade. Mit dem gelben Wurm kannst du die blaue Blume nicht bekommen. **Stell den Wurm auf das leere Erdloch** und lass die Blume liegen. Dein linker Nachbar spielt weiter.

Spielende

Wenn ihr **alle** Blumen eingesammelt habt, endet das Spiel. Gewonnen hast du, wenn du die **meisten** Blumen vor dir ablegen konntest. Es kann mehrere Gewinner geben.

Art.Nr.: 60 110 5176

Autor: Reiner Knizia

Illustration: Doris Matthäus

Layout: Oliver Richtberg

2023 ZOCH Verlag
 Simba Toys GmbH & Co. KG
 Werkstraße 1
 D-90765 Fürth
 service.zoch-verlag.de
 zoch-verlag.com



Da kommt der WURM raus

by
Reiner
Knizia



5+



2-5



20

In the garden, the worms are on the loose!
It's Stripy Toni's birthday today. Each of his
friends—from the annelid to the earthworm—
wants to present him with the greatest bouquet of flowers.

To this end, still before sunrise, they all poke their heads out of the soil,
trying to find the blossoms in their own favorite color. But almost all buds
are still closed; when they open up, it should always be the correct worm
that is crawling out of its hole in the ground!

Game Materials



6 worms



7 earth-holes

18 flowers



Set-up of the Game

Place the **7 earth-holes** in the middle and put one worm on top of each of them, so that **one hole** remains empty.

Mix the **flowers** and distribute them face down around the holes. Reveal **one flower**.



Course of the Game

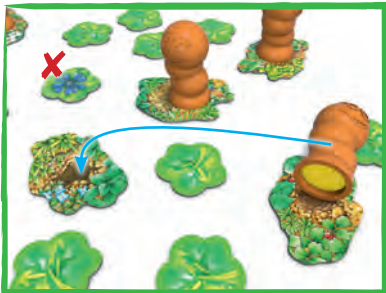
The player who last saw an earthworm may begin the game.

Lift a worm and **move** it onto the **empty** earth-hole. Show the color on the worm's bottom and say the **color** out loud.

- If the color of the worm and the color of the face-up flower are the **same**, you may now pick this flower and put it in **front of you**. Well done!
 - Then you immediately reveal a **new** flower – and continue your turn by lifting and moving a worm.
 - Have you managed again to move the very worm that shows the correct color? Super! In this case, you take this flower as well and then reveal another flower.
- You keep doing this **until** you lift a worm that does **not** show the color of the face-up flower. In this case, you don't get the flower. But you **nevertheless** move the worm onto the empty earth-hole.
- After that, your left neighbor has his turn.
- The game continues this way, with players playing in turn.



Example: Super! The worm you have lifted shows the color RED. This is the exact color you need to get the face-up red flower. Take this flower and **put the worm on top of the empty earth-hole**. Then reveal another flower and continue your turn.



Example: Too bad! The yellow worm doesn't enable you to get the blue flower. **Put the worm onto the empty earth-hole** and leave the flower in place. Now your left neighbor has his turn.



End of the Game

Once players have picked up **all** the flowers, the game ends. You win if you have managed to collect the **most** flowers in front of you. There can be more than one winner.

Art.Nr.: 60 110 5176

Author: Reiner Knizia

Illustration: Doris Matthäus

Layout: Oliver Richtberg

English translation: Sybille & Bruce Whitehill,
„Word for Wort“

2023 ZOCH Verlag

Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

service.zoch-verlag.de

zoch-verlag.com



Da kommt der WURM raus



5+



2-5



20

de
Reiner
Knizia

Dans le jardin, les vers rampent dans tous les sens ! Aujourd'hui, c'est l'anniversaire de Tony Rayure. Chacun de ses amis vers de terre tient à lui offrir le plus beau bouquet de fleurs.

Bien avant le lever du soleil, ils étirent leur tête hors de terre pour partir à la recherche des fleurs de leur couleur préférée. Mais les bourgeons sont encore presque tous fermés. Lorsqu'ils s'ouvriront, encore faudra-t-il que le bon ver sorte de son trou !

Contenu



6 vers



18 fleurs

7 trous



Mise en place du jeu

Étalez les **7 trous** au milieu de la table et placez un ver sur chacun d'eux sauf un.

Mélangez les **fleurs** et disposez-les tout autour des trous, face cachée. Puis retournez-en **une**.



Déroulement de la partie

Le dernier à avoir aperçu un ver de terre commence.

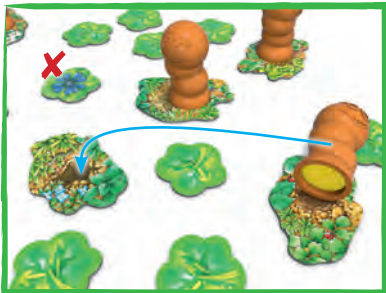
Le joueur soulève un ver, **montre et annonce** à voix haute la **couleur sur sa face cachée**, puis le déplace sur le trou libre.

- Si la **couleur du ver** et de la **fleur visible** sont *identiques*, il peut la cueillir et la **poser devant lui**. Bien joué !
 - Il retourne alors immédiatement une nouvelle fleur et rejoue.
 - S'il réussit de nouveau à déplacer le ver correspondant à la couleur de la fleur visible, super ! Il pose de nouveau cette fleur devant lui et en retourne une nouvelle.
- Le joueur continue ainsi jusqu'à ce qu'il soulève un ver dont la couleur ne correspond pas à celle de la fleur visible. Dans ce cas, il ne gagne pas la fleur mais déplace tout de même le ver sur le trou libre.
- C'est ensuite au tour de son voisin de gauche de jouer.
- Et ainsi de suite...





Exemple : Super ! Le ver soulevé est ROUGE. C'est précisément la couleur qu'il faut pour gagner la fleur rouge visible. Le joueur la pose devant lui et déplace le ver sur le trou libre. Il retourne ensuite une nouvelle fleur et c'est encore à lui de jouer.



Exemple : Dommage ! Ce ver jaune ne permet pas de gagner la fleur bleue. Le joueur déplace le ver sur le trou libre et laisse la fleur à sa place. C'est à son voisin de gauche de jouer.



Fin de la partie

Lorsque **toutes** les fleurs ont été cueillies, la partie est terminée. Le vainqueur est le joueur qui possède **le plus** de fleurs devant lui. Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.

Art.Nr. : 60 110 5176

Auteur : Reiner Knizia

Illustration : Doris Matthäus

Mise en page : Oliver Richtberg

Traduction : Éric Bouret

2023 ZOCH Verlag
 Simba Toys GmbH & Co. KG
 Werkstraße 1
 D-90765 Fürth
 service.zoch-verlag.de
 zoch-verlag.com



Da kommt der WURM raus

di
Reiner
Knizia



5+



2-5



20

Via libera ai vermi dell'orto! Infatti oggi è il compleanno di Toni Striscio. I vermi del giardino, suoi amici, vogliono tutti fargli gli auguri con un magnifico mazzo di fiori.

Ecco perché, ancor prima dell'alba, fanno capolino da sotto terra per trovare i più bei fiori... naturalmente del loro colore preferito. Ma ahimè, i boccioli sono ancora quasi tutti chiusi. Non appena si apriranno, dovrà esserci il verme giusto pronto a sbucare da sotto terra!

Materiale



6 Vermi



18 Fiori

7 Buchi nella terra



Preparazione

Disponete i **7 buchi** al vostro centro. Mettete un verme su ogni buco salvo uno. In questo modo **un buco** rimarrà vuoto.

Mescolate i **fiori** e distribuiteli a faccia in giù intorno ai buchi. Girate **un fiore** a faccia in su.



Svolgimento

Puoi cominciare se per ultimo ha visto un lombrico.

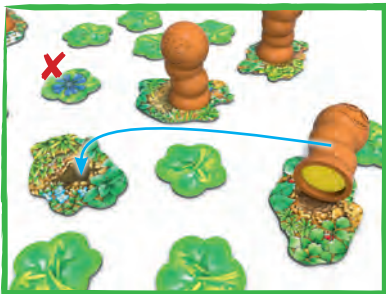
Alza un verme e disponilo sul buco vuoto. **Mostra e annuncia** ad alta voce quale **colore** si trova sulla sua **parte inferiore**.

- Se il **colore del verme** corrisponde a quello del **fiore girato**, puoi cogliere il fiore e **posarlo davanti a te**. Ben fatto!
 - A questo punto giri subito un nuovo fiore, e mantieni il tuo turno.
 - Riuscirai anche questa volta a muovere proprio il verme dal colore giusto? Fantastico! Puoi prendere anche questo fiore e girarne uno nuovo.
- Rimani di turno finché giri un verme il cui colore non corrisponde a quello del fiore che hai girato. In questo caso non ricevi il fiore. Ma dovrai comunque mettere il verme sul buco vuoto.
- In seguito tocca al giocatore alla tua sinistra.
- Continuate a giocare seguendo questa direzione di gioco.





Esempio: Fantastico! Il verme che hai girato è di colore ROSSO. È proprio il colore giusto per ricevere il fiore rosso che hai girato. Prendilo e **metti il verme sul buco vuoto**. In seguito puoi girare un nuovo fiore e continuare il tuo turno.



Esempio: Peccato. Con il verme giallo non ricevi il fiore blu. **Metti il verme sul buco vuoto** e lascia il fiore al suo posto. Ora tocca al giocatore seduto alla tua sinistra.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando avete raccolto **tutti** i fiori. Vinci se hai il **maggior numero** di fiori raccolti davanti a te. Può esserci più di un vincitore.

Art.Nr.: 60 110 5176

Autore: Reiner Knizia

Illustrazione: Doris Matthäus

Layout: Oliver Richtberg

Traduzione: Sara Pirovino

2023 ZOCH Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

