

# STREIFEN TONI

Ein Spiel von  
Carmen Kleinert  
für 2 bis 5  
schnelle Würmchen  
ab 4 Jahren



*Streifen Toni lädt seine Freunde zur Schrebergartenparty ein. Sogar seine Freundin Pamela Pink ist gekommen. Heute wollen sie ohne Würfel um die Wette wühlen. Und weil es geregnet hat, beschließen sie, aus der Erde zu kriechen und das Rennen unter freiem Himmel zu starten. Da gilt es sich zu recken und zu strecken. Also aufgepasst und lasst euch von den anderen Würmchen nicht überholen. Wer sich am längsten macht, wird das Wettrennen gewinnen.*

## Spielmaterial

61 Karten (5 Wurmköpfe, 56 Wurmteile)



## Spielvorbereitung

Legt eure Wurmköpfe mit etwas Abstand auf gleicher Höhe nebeneinander. Seid ihr weniger als 5 Spieler, legt ihr übrige Wurmköpfe in die Schachtel zurück.



Spielt ihr zu fünft, benutzt ihr alle 56 Wurmteilkarten. Im Spiel zu viert spielt ihr mit 46, im Spiel zu dritt mit 36 und im Spiel zu zweit mit 26 Karten.

Von diesen gut gemischten Karten nimmt sich jeder 3 Stück auf die Hand, die ihr vor den Blicken der Mitspieler schützt.

Dann legt ihr 6 Wurmteilkarten verdeckt und für alle gut erreichbar in die Tischmitte.

Die restlichen Karten bilden den verdeckten Nachziehstapel.

Jetzt kann das Rennen starten.



## Spielablauf

Der Jüngste von euch beginnt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Wenn du an der Reihe bist, legst du eine Karte aus deiner Hand **verdeckt** zu den 6 Karten in die Tischmitte. Dann nimmst du von dort eine **andere** Karte, deckst sie auf und legst sie als Wurmteil an deinen Wurm.

**So legst du richtig an:**  
Das erste Wurmteil legst du an  
deinen Wurmkopf.

Jedes Wurmteil, das du bei  
nachfolgenden Spielzügen aufdeckst,  
legst du immer am Stöckchen deiner  
zuletzt gelegten Wurmteilkarte an.  
So wird dein Wurm länger.



Nachdem du das neue Wurmteil angelegt hast, ziehst du vom Nachziehstapel eine neue Karte und nimmst sie auf die Hand. Damit endet dein Zug.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, kommt jeder noch drei Mal an die Reihe ohne anschließend eine neue Karte nachzuziehen.

## Spielende und Gewinner

Haben alle Spieler ihr zehntes Wurmteil angelegt, endet das Spiel. Die sechs noch verdeckt auf dem Tisch liegenden Wurmteile verbleiben dort, ohne angelegt zu werden.

Wer jetzt den längsten Wurm hat, gewinnt.



*Weitere ausgezeichnete  
Zoch-Kinderspiele ab 4 Jahre:*



Autorin: Carmen Kleinert  
Illustration: Heidemarie Rüttinger

© 2012 Zoch GmbH  
Brienner Straße 54a  
D-80333 München  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)  
[www.facebook.com/zochspiele](https://www.facebook.com/zochspiele)  
[www.twitter.com/Zoch\\_Spiele](https://www.twitter.com/Zoch_Spiele)

Art.Nr.: 60 110 5020

Vertrieb Schweiz:  
CARLETTO AG  
Moosacherstraße 14  
CH-8820 Wädenswil  
[www.carletto.ch](http://www.carletto.ch)

