



# WORM PARTY



Ein spannendes Versteck-Spiel  
von Inka und Markus Brand  
für 2-4 Spieler ab 5 Jahren.



*Die frechen Würmer schmeißen eine Party im Garten! Henri Hühnchen verliert keine Sekunde und stürzt im Hühner-Galopp los. „Da lachen ja die Hühner, wenn ich jetzt keinen leckeren Wurm finde!“, gackert er aufgeregt. Doch die Würmer hören Henri und verkriechen sich schnell in ihren Erdhügeln. Jetzt kann das muntere Party-Versteckspiel zwischen den Würmern und Henri Hühnchen losgehen ...*

*Der besondere Clou des Spiels: die Finger der Spieler sind die Würmer-Spielfiguren und verstecken sich vor Henri Hühnchen unter den Erdhügeln!*

## SPIELMATERIAL UND AUFBAU

- **1 dreidimensionaler Wurmgarten** (aus fünf großen Pappelementen und vier Stoffelementen)



**1)** Vor dem ersten Spiel befestigt ihr in jedem Wurmgarten-Seitenteil ein Stoffelement. Steckt den Stoff wie abgebildet durch die beiden Papp-Schlitze. Die umgeschlagene Seite hält den Stoff im Wurmgarten-Seitenteil fest.

**2)** Danach steckt ihr die vier Seitenteile wie abgebildet zusammen. Die Stoffelemente sollen sich im Inneren des Wurmgartens befinden.

**3)** Anschließend legt ihr den Spielplan auf den 3D-Aufbau.  
**Fertig ist der Wurmgarten!**

Stellt den Wurmgarten in die Tischmitte. Jeder Spieler setzt sich an eine eigene Seite des Wurmgartens.

**! WARNING:**  
**CHOKING HAZARD** – Small parts.  
Not for children under 3 years.

- **7 Erdhügel**

Klebt vor dem ersten Spiel auf jeden Erdhügel einen farbigen Aufkleber.

Zu Spielbeginn stellt ihr jeweils einen Erdhügel auf die Öffnungen des Wurmgartens.



- **2 Abdeckplättchen**

Die Abdeckplättchen benötigt ihr nur im Spiel mit 2 und 3 Spielern.



- **Bei 2 Spielern** nehmt ihr zwei beliebige Erdhügel vom Wurmgarten und legt sie zurück in die Schachtel. Deckt nun die zwei entstandenen Öffnungen mit den Abdeckplättchen ab.
- **Bei 3 Spielern** nehmt ihr nur einen Erdhügel vom Wurmgarten und deckt die Öffnung mit einem Abdeckplättchen ab. Der Erdhügel und das übrige Abdeckplättchen kommen zurück in die Schachtel.
- **Bei 4 Spielern** kommen beide Abdeckplättchen zurück in die Schachtel.

**!!! Achtung:** Von jeder Farbe muss mindestens ein Erdhügel enthalten sein. Der Joker-Erdhügel ist immer im Spiel dabei!



- **1 Würfel**

Vor dem ersten Spiel klebt ihr auf jede Seite des Würfels einen Symbolaufkleber.

- **1 Henri Hühnchen**

Der jüngste Spieler erhält Henri und legt ihn vor sich auf den Tisch.



- **72 Punkte-Plättchen**

Sortiert die Punkte-Plättchen nach ihren Farben und haltet sie als Vorrat neben dem Wurmgarten bereit.

- **1 Spielregel**

## SPIELZIEL

Abwechselnd schlüpft immer ein Spieler in die Rolle von Henri Hühnchen. Die Mitspieler sind die Würmer und verstecken sich vor dem frechen Federvieh unter den Erdhügeln.

Der Hühnchen-Spieler würfelt und darf danach unter so vielen Erdhügeln nach Würmern suchen, wie der Würfel anzeigt. Findet er dabei einen Wurm, erhält er zur Belohnung ein Punkte-Plättchen in der Farbe des Erdhügels, unter dem der Wurm gefunden wurde.

Wurde aber ein Wurm von Henri nicht entdeckt, erhält der Wurm-Spieler ein Punkte-Plättchen in der Farbe des Erdhügels, unter dem er sich versteckt hat.

**Wer zuerst sechs Punkte-Plättchen einer Farbe gesammelt hat, gewinnt das Spiel.**



## SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Zu Spielbeginn liegt **Henri Hühnchen** vor dem jüngsten Spieler und dieser schlüpft als Erster in die Rolle des Hühnchen-Spielers.

Seine Mitspieler sind in dieser Runde die **Wurm-Spieler**.

Zu Beginn einer Runde würfelt Henri Hühnchen. Der Würfel zeigt einen, zwei oder drei Erdhügel. Unter so vielen Erdhügeln darf der Hühnchen-Spieler gleich nach Würmern suchen. Doch zuerst verstecken sich die Würmer unter den Erdhügeln ...



### Die Wurm-Spieler:

Jeder Wurm-Spieler steckt eine Hand durch den Stoffvorhang auf seiner Seite des Wurmgartens. Im Inneren des Wurmgartens sucht sich jeder Spieler eine freie Öffnung im Spielplan und steckt vorsichtig einen Finger als Wurm hindurch: jeder Wurm-Spieler versteckt sich so unter einem eigenen Erdhügel!



### Wichtige Regeln:

- Unter jedem Erdhügel darf sich immer nur ein Wurm verstecken!
- Wenn ihr wollt, könnt ihr gleichzeitig nach freien Erdhügeln suchen. Ansonsten macht ihr es reihum im Uhrzeigersinn.
- **Und ganz wichtig:** Verhaltet euch im Wurmgarten möglichst ruhig und unauffällig, damit Henri Hühnchen nicht mitbekommt unter welchem Erdhügel ihr euch versteckt!



**Tipp:** Bei jüngeren Kindern kann Henri Hühnchen sich die Augen zuhalten oder kurz wegsehen!

## Der Hühnchen-Spieler:

Haben sich alle Würmer unter den Erdhügeln versteckt, geht der Hühnchen-Spieler auf die Suche nach den Würmern. Er darf jetzt nacheinander so viele Erdhügel hochheben, wie er zu Rundenbeginn erwürfelt hat:

### → Henri Hühnchen hat einen Wurm gefunden!

Hat sich ein Wurm unter dem gerade hochgehobenen Erdhügel versteckt, erhält der Hühnchen-Spieler zur Belohnung ein Punkte-Plättchen. Er nimmt das Plättchen aus dem Vorrat, entsprechend der Farbe des hochgehobenen Erdhügels, und legt es vor sich ab. Der entdeckte Wurm-Spieler geht in dieser Runde leider leer aus und nimmt seine Hand vorsichtig aus dem Wurmgarten.

Darf der Hühnchen-Spieler noch einen weiteren Erdhügel hochheben, setzt sich das Spiel wie beschrieben fort. Der Hühnchen-Spieler kann in einer Runde somit mehrere Punkte-Plättchen erspielen.

### → Sind noch Würmer unter den Erdhügeln versteckt?

Hat Henri Hühnchen die gewürfelte Anzahl Erdhügel hochgehoben und nicht alle Würmer gefunden, erhalten jetzt alle nicht gefundenen Wurm-Spieler ein farbiges Punkte-Plättchen aus dem Vorrat, je nachdem unter welchem farbigen Erdhügel sie sich versteckt haben. Zum Beweis hebt jeder Wurm-Spieler seinen Erdhügel hoch.

**!!! Achtung:** Beim Joker-Erdhügel darf sich der jeweilige Spieler ein beliebiges Punkte-Plättchen aus dem Vorrat aussuchen.



## Neue Runde

Stellt alle Erdhügel wieder beliebig auf die Öffnungen des Wurmgartens. Gebt Henri Hühnchen und den Würfel an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Dieser Spieler schlüpft jetzt in die Rolle des Hühnchen-Spielers und würfelt. Die Mitspieler sind die Wurm-Spieler und verstecken sich erneut unter den Erdhügeln.

## SPIELELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler nach einer Runde **sechs oder mehr Punkte-Plättchen einer Farbe** vor sich liegen hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel. Haben mehrere Spieler gleichzeitig sechs Punkte-Plättchen einer Farbe gesammelt, gewinnen diese Spieler gemeinsam.



### Tipp zum Abbauen des Wurmgartens:

Lasst die Stoffelemente ganz einfach in den vier Seitenteilen des Wurmgartens. Damit könnt ihr beim nächsten Ausflug in den Wurmgarten schneller losspielen.

## SPIELVARIANTEN

### Für jüngere Spieler

In dieser Spielvariante sind die Farben der Erdhügel und Punkte-Plättchen nicht von Bedeutung. Es gewinnt, wer zuerst insgesamt **acht beliebige Punkte-Plättchen** gesammelt hat. Haben mehrere Spieler gleichzeitig acht Punkte-Plättchen gesammelt, gewinnen diese Spieler gemeinsam.

### Für erfahrene Spieler

Diese Spielvariante besitzt zwei unterschiedliche Gewinnmöglichkeiten. Das Spiel endet, sobald ein Spieler nach einer Runde **sechs Punkte-Plättchen einer Farbe** oder **von jeder Farbe drei Punkte-Plättchen** vor sich liegen hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel. Erreichen mehrere Spieler gleichzeitig ein Spielziel, gewinnen diese Spieler gemeinsam.