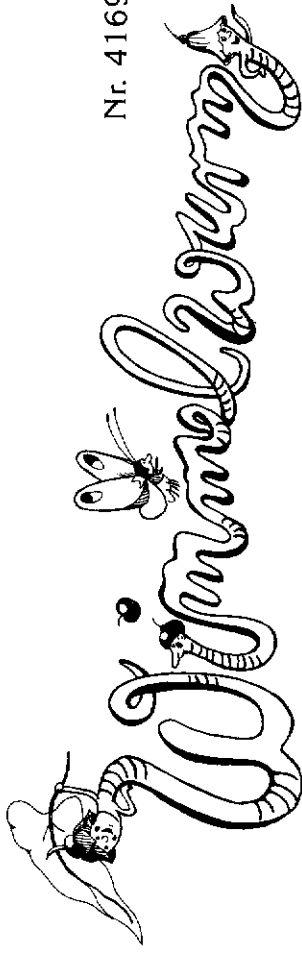


Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

D EN F NL



Nr. 4169



HABA®

Habermaas Spiel Nr. 4169

Wimmelmurm

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

Idee: Gunter Baars

Grafik: Renate Seelig

Spieldauer: ca. 15 Minuten

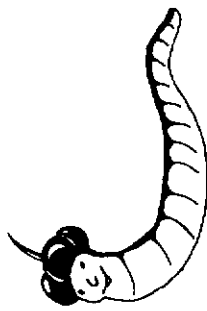
So ein Festessen für die Amseln! Nach dem Regen tummeln sich besonders viele leckere Würmer auf dem Rasen. Die Vögel hüpfen umher, um sie zu schnappen: Doch die kleinen Würmer verschwinden ebenso schnell wieder, wie sie aufgetaucht sind.

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 verschwinden 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:

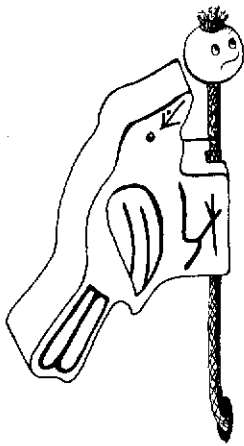
Wer hat zuletzt Spaghetti gegessen? Du darfst beginnen.

Würmer in Startposition

Karten

Spelfigur

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!

Wurm weggeschnappt? Wurmkarte

- 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.

Wurmziehen auch ohne Amsel

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.

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.

1. Runde endet

Schachtel drehen

neue Runde

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.

Alle Karten verteilt? Wer hat die meisten?

