



Da ist der Wurm drin  
Zoch, 2011  
Carmen KLEINERT  
2 - 4 spelers vanaf 4 jaar  
± 30 minuten

# DA IST DER WURM DRIN

## Doel van het spel

Diep in de grond en er volop tegenaan gaan ! Het allereerste wormwroetfeestje, door de tuin van de buurman, is geopend. Laat je wormen in het aardrijk verdwijnen en voer ze aan.

De worm die zijn kop bij de kompost het verst uit de grond omhoog steekt, wint het spel. De personen die denken dat ze meesters in het wormwroeten zijn, kunnen bij deze wedstrijd zelfs gokken welke worm onderweg het snelst is. Diegene die dit goed kan, mag zijn worm zelfs belonen en voederen met madeliefjes en aardbeien, wat de worm nog sneller laat wroeten.

## Materiaal en spelopbouw

⇒ 1 groter speelbord

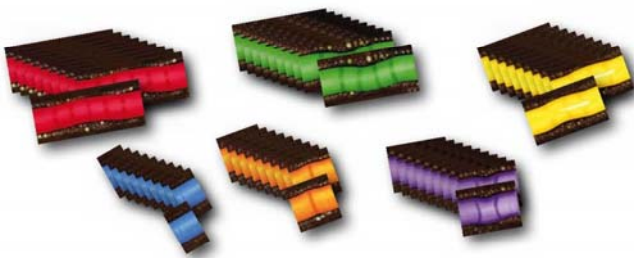
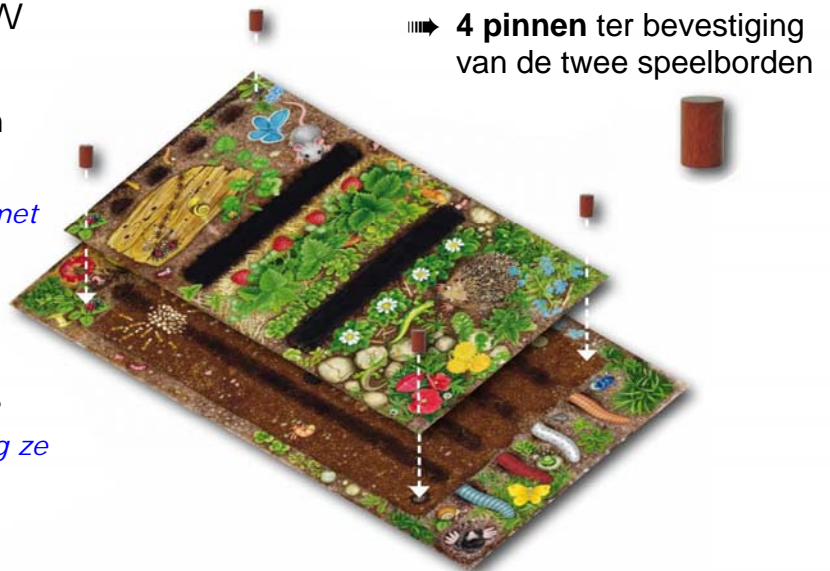
⇒ 1 kleiner speelbord met zichtspelen

*Leg het kleine speelbord op het grote speelbord en bevestig de beide zijdes met de bevestigingspinnen, zoals het op de tekening is te zien.*

⇒ 60 wormdelen

(6x 10 stuks in 6 kleuren en 6 lengtes)

*Sorteer de wormdelen naar kleur en leg ze klaar naast het speelbord.*



⇒ 1 kleurendobbelsteen



⇒ 4 wormkoppen



⇒ 4 aardbeien



⇒ 4 madeliefjes



# Spel 1: Wormwroetfeestje vanaf 4 jaar



Karolientje



Gestreepte Toni



Lady Zilver



Rode Robie

Elk kind neemt een wormkop.

De madeliefjes en de aardbeien heeft men in dit spel niet nodig. Dit materiaal blijft gewoon in de doos.

Elk kind laat de wormkop in de wormgang van zijn wormkleur verdwijnen.



## Spelverloop

De jongste speler dobbelt als eerste. De andere spelers volgen met de wijzers van de klok mee.

### Welke kleur toont de dobbelsteen ?

De gedobbelde kleur toont welk wormdeel de speler in zijn wormgang mag schuiven tot het wormdeel compleet is verdwenen.



*De speler heeft rood gedobbeld en mag dus een rood wormdeel in zijn gang schuiven.*



Als er geen wormdeel van de gedobbelde kleur is, kiest de speler een ander wormdeel.

Daarna volgt de linkerbuurman en schuift eveneens een wormdeel van de gedobbelde kleur in zijn wormgang ... enzovoort. Zo wroeten de wormen steeds verder en verder naar voor.

Bij de madeliefjes en de aardbeien kan men onderweg tweemaal zien welke worm vooraan ligt.

## Einde van het spel en winnaar

De laatste ronde loopt wanneer de eerste worm zijn kop bij het compost uit de grond omhoogsteekt. Wie in deze ronde nog niet aan de beurt was, komt nu nog eenmaal aan de beurt. Daarna eindigt het spel.

De speler die nu met zijn wormkop het verst vooraan ligt, wint het spel.

## Spel 2: Wormwroetrace vanaf 6 jaar


Het speelbord wordt opgebouwd en de wormkoppen worden verdeeld.

Bovendien legt nu nog iedere speler de aardbei en het madeliefje in zijn kleur voor zich neer.



### Spelverloop

Het spelverloop en het einde van het spel is identiek aan de spelregels van het wormwroetfeestje. Als extra mogen de spelers nu hun **madeliefje** en hun **aardbei** inzetten. Hiermee kan men **inschatten** welke worm **als eerste** bij de madeliefjes en later bij de aardbeien zal opduiken.

Dit gaat op de volgende manier: Bij één van de speelbeurten legt de speler zijn  madeliefje op één van de madeliefjes van het speelbord en wel precies op de wormgang waarvan de speler denkt dat daar de eerste worm zal te zien zijn. De speler mag dit ook doen als daar al een madeliefje ligt.



*Als men gelooft dat Rode Robie als eerste bij de madeliefjes verschijnt, dan legt men daar zijn madeliefje op de wormgang van deze worm.*

Duikt inderdaad de eerste worm op deze plaats op dan mag de speler het madeliefje aan zijn worm voederen. De speler schuift het madeliefje in zijn wormgang.



*Goed geraden ! Het madeliefje van de speler lag op de juiste plaats want het is inderdaad Rode Robie die als eerste zijn kopje laat zien.*



*Als beloning mag de speler zijn madeliefje aan zijn worm voederen.*

Op dezelfde manier mag men later dit ook doen met zijn aardbei.

Madeliefjes of aardbeien die foutief werden neergelegd, worden uit het spel verwijderd.

## TIP

*Uiteraard is het beter om zo lang mogelijk te wachten met het neerleggen van het madeliefje en de aardbei, net zolang tot men juist kan inschatten welke worm als eerste zal opduiken. Wacht echter ook niet te lang, want als de eerste worm bij het madeliefjesperk is te zien, mag de speler zijn madeliefje niet meer neerleggen. Hetzelfde geldt uiteraard voor de aardbei aan het aardbeienperk.*

## Variant voor het einde van het spel

Als de spelers het spel willen verlengen in de tijd, kan men afspreken om te spelen tot de rand van het speelbord. Zo kan het nog spannend zijn wat er in de laatste centimeters gebeurt. De laatste ronde loopt zodra de eerste worm zijn kop over de speelbordrand steekt. De speler die in deze ronde nog niet aan de beurt was, komt nog eenmaal aan de beurt. Daarna eindigt het spel. Wie nu met zijn wormkop het verst vooraan ligt, wint de race.

## AANDACHT

*Zoals men al heeft gezien, hebben de wormdelen een verschillende lengte. Het blauwe wormdeel is het kleinste en meet precies 1 cm. Twee blauwe wormdelen zijn samen precies even lang als het oranje wormdeel, namelijk 2 cm. Het rode wormdeel is met 6 cm het langste wormdeel. Zo kan men dus ook de lengtes tussen 1 en 6 cm leren kennen. Met de madeliefjes en de aardbeien kan men zijn worm met telkens 3 cm verlengen.*



© vertaling: Herman BELLEKENS  
herman.bellekens@skynet.be  
21 juni 2012