

# Wenzel Wuselwurm

## Spelmateriaal

60 plaatjes met lichaamsdelen van wenzel de kruipworm.

## Spelidee en doel van het spel

Door het aanleggen van plaatjes lange wormen met veel koppen maken. Wie één worm volledig afwerkt, krijgt voor elke kop in deze worm 1 punt. Wie aan het einde van het spel de meeste punten bezit, wint het spel.

## Spelvoorbereiding

De 60 wormplaatjes worden goed geschud en met de rugzijde naar boven in één stapel op tafel gelegd. Eén plaatje wordt open van de stapel op de tafel gelegd.

## Spelverloop

De jongste speler begint en dan gaat het in uurwijzerzin verder. Wie aan de beurt is, neemt een plaatje van de stapel en past dit aan bij een openliggend plaatje op de tafel.

De volgende **4 mogelijkheden** zijn toegestaan:

- lange zijde aan lange zijde
- de helft van de lange zijde aan de andere helft van de lange zijde
- korte zijde aan korte zijde
- korte zijde aan de helft van de lange zijde

Bij het aanleggen zijn er **2 regels** belangrijk:

- De lege delen moeten aan lege delen en wormdelen aan wormdelen aangelegd worden.
- Het kan gebeuren, door het aanleggen, dat er een lege ruimte van een half plaatje ontstaat. Dit is toegestaan maar alleen als er geen wormdelen op uitkomen (zie voorbeeld blz. 4), anders kan deze worm niet vervolledigd worden.

## Opgelet

In een tussenruimte die evengroot of groter is dan een plaatje, mag men later een plaatje leggen. Trekt een speler een plaatje uit de voorraad dat hij niet kan aanleggen, volgens de vorige regels, dan legt hij dit plaatje voor zich af.

In zijn volgende beurt neemt hij geen plaatje van de stapel, maar legt hij het plaatje uit zijn voorraad aan. Is het nu ook niet mogelijk om het plaatje te leggen, dan legt hij het plaatje terug op de stapel en neemt een nieuw plaatje van de stapel.

Eén worm is volledig wanneer hij wordt begrensd door 2 kopplaatjes. Een wormeinde bestaat niet. De speler die een wormdeel, lichaamsdeel of kopdeel heeft gelegd en zo de worm heeft afgemaakt, krijgt zoveel punten als er koppen zijn in deze worm (zie vb blz. 5).

De punten worden bijgehouden op een papiertje. Wie een worm vervolledigt, neemt één plaatje van de stapel als startplaatje voor de volgende worm.

## Speleinde

Het spel eindigt, zodra één speler het laatste plaatje uit de voorraad neemt en aangelegd heeft. Het spel eindigt ook wanneer er geen plaatjes meer kunnen aangelegd worden. De speler met de meeste punten wint het spel. Is er een gelijkspel, dan zijn er meerdere winnaars van het spel.