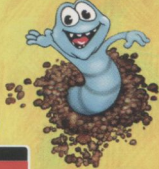


STREIFEN TONI

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.

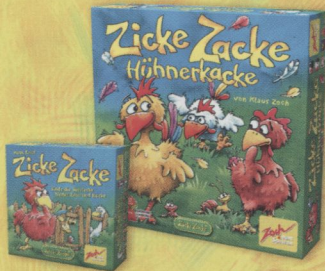
Spielende und Gewinner

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
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

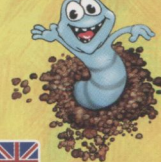
Art.Nr.: 60 110 5020

Vertrieb Schweiz:
CARLETTO AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch



STREIFEN TONI

A game by
Carmen Kleinert
for 2 to 5 fast
worms, 4 years
and up



Stripy Toni has invited his friends to a garden plot party. Even his friend Pamela Pink is coming. Today, they want to out-burrow one another, this time without a die. And since it has been raining, they decide to crawl out of the soil and to start the race under the open sky. So they have to strain and stretch. So watch out and don't let the other worms pass you. The one who can do this the longest will win the race.

Game Materials

61 cards (5 worm heads, 56 worm sections)



Set-up

Each player gets a worm head. Place the worm heads next to one another at the same level, keeping a little distance between them. If there are fewer than 5 players, you put the remaining worm heads back in the box.



In the 5-player game, you use all 56 worm section cards. With 4 players, you use 46 of these cards; in the 3-player game, 36; and in the 2-player game, 26 cards. Shuffle the cards well. Each player takes 3 cards in his hand, holding them so the other players can't see them.



Then place 6 worm section cards in the middle of the table, face down and easily accessible to all. The remaining cards form the face-down draw pile. Now you can start the race

How the Game Plays

The youngest player begins. The other players follow clockwise.

On your turn, you put a card from your hand **face down** next to the 6 cards in the middle of the table. After that, you take a **different** card from there, reveal it and add it as a worm section to your worm.

This is how you lay out worm sections correctly: Put the first worm section next to your worm head.

Place all further worm sections revealed by you on the small stick of your previously laid-out worm section card, in such a way that the worm sections are connected. In this way, your worm gets longer and longer.



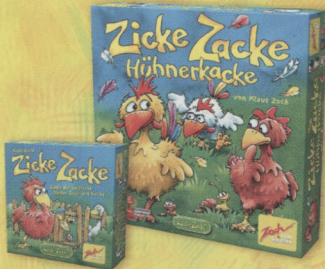
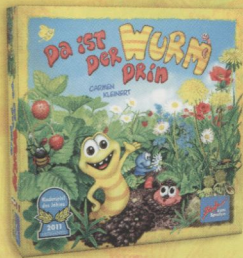
After adding the new worm section, you draw another card from the draw pile and take it in your hand. This ends your turn.

When the draw pile has been depleted, each player has three more turns, without drawing a new card at the end.

End of the Game

When all players have added their tenth worm section, the game ends. The six worm sections that are still lying face down on the table remain there without being laid out. The player who now has the longest worm wins.

Additional rewarded Zoch-childrens games for ages 4 and up:



Autorin: Carmen Kleinert
Illustration: Heidemarie Rüttinger
English translation: Sybille & Bruce Whitehill, „Word for Wort“

© 2012 Zoch GmbH
Brienner Straße 54a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

Distribution
Switzerland:
CARLETTO AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch



Art.Nr.: 60 110 5020

STREIFEN TONI

Un jeu de
Carmen Kleinert pour
2 à 5 petits vers de
terre, vifs comme
l'éclair, à partir de
4 ans



Tony Rayures a invité ses amis à une garden party. Même son amie Pamela Rose est venue. Aujourd'hui, ils ont décidé de ramper sans dé. Et comme il a plu, ils ont préféré sortir de terre pour faire la course en plein air. Il s'agit maintenant de s'étirer le plus possible. Alors, attention de ne pas vous laisser doubler par les autres vers. Le plus long d'entre vous remportera la course.

Contenu

61 cartes (5 têtes, 56 portions de ver)



Préparation

Alignez vos têtes de ver à la même hauteur, les unes à côté des autres, en laissant un espace entre chaque. À moins de 5 joueurs, les têtes non utilisées sont remises dans la boîte.



À cinq joueurs, toutes les cartes sont utilisées. À quatre, n'utilisez que 46 cartes ; à trois, 36 et à deux, 26. Mélangez bien les cartes et piochez-en 3, sans les montrer à vos adversaires.

Placez ensuite 6 cartes, face cachée, au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs.

Les cartes restantes constituent la pioche. La course peut vraiment commencer.



Déroulement de la partie

Le plus jeune d'entre vous commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient ton tour, pose une carte, **face cachée**, à côté des 6 autres au milieu de la table. Prends **une d'elles** en échange et ajoute cette portion à ton ver.

Règles de pose :
Pose la première portion à côté de la tête de ton ver.

Ajoute les portions suivantes que tu retournes au bout de la dernière, de manière à ce que ton ver grandisse de plus en plus.



Une fois la nouvelle portion de ver placée, pioche une nouvelle carte pour en avoir de nouveau 3 en main. Ton tour est terminé.

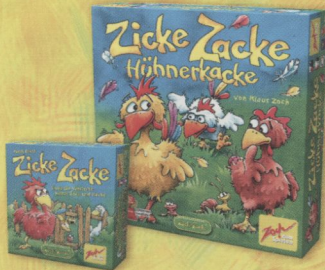
Quand la pioche est épuisée, chacun peut encore jouer 3 fois sans reprendre une nouvelle carte à la fin de son tour.

Fin de la partie

La partie est terminée dès que tous les joueurs ont placé leur 10^e portion de ver. Les 6 cartes encore retournées face cachée sur la table ne seront plus posées.

Le joueur qui possède alors le plus long ver remporte la partie.

*Autres jeux Zoch également primés
pour enfants à partir de 4 ans :*



Auteur : Carmen Kleinert
Illustration : Heidemarie Rüttinger
Traduction : Eric Bouret

© 2012 Zoch GmbH
Brienner Straße 54a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

Suisse distribution :
CARLETTO AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch



Art.Nr.: 60 110 5020

STREIFEN TONI

Un gioco di
Carmen Kleinert
per 2 - 5 vermetti
a partire dai
4 anni



Streifen Toni invita i suoi amici ad una festa in giardino. Anche la sua amica Pamela Pink è invitata. Oggi si fa a gara a chi, senza dado, striscia meglio degli altri. E, siccome è piovuto, decidono di uscire in superficie per fare la gara all'aria aperta. Si tratta di stiracchiarsi e di allungare il collo. Perciò state attenti e non fatevi superare dagli altri vermi. Chi si allungherà di più, vincerà la corsa.

Materiale del gioco

61 carte (5 teste di verme, 56 pezzi di verme)



Come preparare il gioco

Ponete le vostre teste di verme una di fianco all'altra, un po' distanziate. Se siete meno di 5 giocatori, rimettete nella scatola le teste di verme in più.



Se giocate in 5, usate tutte le 56 carte di pezzi di verme. Se giocate in 4 utilizzate 46 carte, in tre 36 e, se giocate in due, utilizzate 26 carte. Di queste carte, ben mischiate, ognuno di voi ne pesca 3. Non fatele vedere agli altri giocatori. Quindi mettete 6 carte con i pezzi di verme, coperte, sul tavolo, in modo che siano ben raggiungibili da tutti i giocatori. Fate un mazzo con le carte rimanenti e mettetelo, coperto, sul tavolo. Ora la gara può iniziare.



Svolgimento del gioco

Il più giovane di voi inizia. Gli altri giocatori seguono in senso orario.

Quando tocca a te, metti una delle tue carte, **coperta**, di fianco alle 6 carte in tavola. Quindi prendi una delle **altre** 6 carte coperte, scoprila, e accostala al tuo verme, come un pezzetto di verme.

Ecco come si accostano le carte:
Il primo pezzo di verme si accosta alla testa del tuo verme.



Tutte le altre carte da te scoperte le potrai, una dopo l'altra, sul bastoncino della tua ultima carta dei pezzi di verme, accostandoli pezzo per pezzo, allungando, in questo modo, il tuo verme.



Dopo aver accostato un pezzo di verme, prendi una nuova carta dal mazzo e tienila in mano. Con questo finisce il tuo turno.

Una volta finito il mazzo, ognuno di voi gioca per altri tre turni senza prendere poi una nuova carta.