

# Drehwürmchen

Würmchen würfeln, Himbeeren ernten

**Autoren:** Hajo Bücken, Dirk Hanneforth  
**Illustration:** Johann Rüttinger  
© 2012: NORIS-SPIELE

**Spieler:** 2-6  
**Alter:** ab 5 Jahre  
**Dauer:** 10-15 min



## Spielmaterial

- 27 Holzscheiben mit Würmchen in 9 Farben
- 25 Himbeerchips aus Pappe
- 1 Sonderwürfel (2x Symbol „Pfeil“, 2x Symbol „grünes Blatt“, 1x Symbol „Würmchen“, 1x Symbol „Himbeere“)
- Anleitung



## Spielidee

Die Würmchen möchten Himbeeren naschen. Da heißt es für die Kinder „Würmchen sammeln“, um die leckeren Früchte selbst ernten zu können. Erwischen lassen sich die bunten Kerle aber nur, wenn man mit dem „richtigen Dreh“ immer **alle drei in der gleichen Farbe** findet!

## Spielvorbereitung

Alle 27 Scheiben werden mit der Rückseite nach oben (Würmchen nicht sichtbar!) auf den Tisch gelegt und gemischt. Die Himbeeren (2 Spieler: 7 Himbeeren, 3 Spieler: 10, 4 Spieler: 15, ab 5 Spielern: 25) kommen als offener Stapel daneben und der Würfel wird bereit gelegt.

## Spielverlauf

Das jüngste Kind beginnt zu würfeln.

### *Bedeutung der Würfelsymbole*

 Würfelt es einen Pfeil, stoppt es und das nächste Kind (im Uhrzeigersinn) ist an der Reihe zu würfeln.

 Immer wenn ein grünes Blatt zu sehen ist, darf man gleich noch einmal würfeln.

 Sie bedeutet: das nächste Kind ist an der Reihe.

**Achtung: Die Bedeutung der Himbeere ändert sich, sobald ein Würmchensymbol gewürfelt wurde, siehe unten bei „Aber Vorsicht ...“!**

### *Würmchen >>> und los geht's!*

 Erscheint auf dem Würfel das Würmchen, wird es aufregend:

**Beispiel:** Max hat das Würmchen gewürfelt. Er beginnt, die in der Mitte liegenden Würmchen **eines nach dem anderen aufzudecken – aber nur mit einer Hand!** Immer wenn **Drillinge** (drei Würmchen in der gleichen Farbe) zu sehen sind, legt er diese **sofort** vor sich ab!



Die anderen Kinder würfeln in der Zwischenzeit schnell reihum weiter!

### **Sobald ein Kind erneut ein Würmchen würfelt, ruft es laut STOPP.**

Jetzt muss Max sofort aufhören, Würmchen umzudrehen!

Hat Max in seinem Zug einen oder sogar mehrere Drillinge gefunden, darf er jetzt **jeden vor sich abgelegten Drilling gegen einen Himbeerchip tauschen** und als Gewinn zu sich nehmen. Anschließend deckt Max alle aufgedeckten Würmchen wieder zu und mischt sie unter die restlichen. Die Runde ist zu Ende. Linus (linker Nachbar) nimmt den Würfel und beginnt die nächste Runde.

### **Aber Vorsicht, wenn vorher die Himbeere kommt!**

Wenn Linus die Himbeere würfelt, solange Max noch Würmchen umdreht, lässt Max seine schon aufgedeckten Würmchen offen liegen und würfelt ab sofort mit den anderen – während Linus jetzt Würmchen aufdecken und Drillinge suchen darf ...

bis wieder eine **Himbeere**  kommt (dann dreht der „Himbeerwürfler“ weiter um)

oder bis ein **Würmchen**  kommt: **STOPP!**

### **Jetzt wird eingetauscht**

Für jeden Drilling, den die Kinder während dieser Aktion vor sich ablegen konnten, bekommen sie einen Himbeerchip. Und zwar in der Reihenfolge, in der sie Drillinge vor sich ablegen konnten.

(Dadurch kann es gegen Ende des Spiels vorkommen, dass der eine oder andere „Himbeerwürfler“ keine Chips mehr bekommt, weil alle schon vergeben sind.) Getauscht werden dürfen nur Drillinge, welche die Kinder tatsächlich vor sich abgelegt haben!

**Wichtig!** Nicht vor sich abgelegte Drillinge werden wieder umgedreht, wenn das **Würmchensymbol** kommt, oder das nächste Kind darf sie zu sich nehmen, wenn es das **Himbeersymbol** gewürfelt hat!

### **Ende des Spiels und Sieger**

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Himbeeren (Chips) geerntet sind. Wer dann die meisten dieser süßen Früchte vor sich liegen hat, gewinnt das turbulente Drehwürmchen-Spiel.

### **Variante für Kinder ab 3 Jahren**

Bei dieser Variante werden die Himbeeren nicht benötigt. Die Kinder sammeln gleichfarbige Würmchen, wie in der Regel beschrieben. Diese werden jedoch nicht mehr verdeckt zurückgelegt – und wer so am Ende die meisten Würmchen vor sich liegen hat, ist Sieger!

