



Das clevere Wett-Rennen für 3 - 5 Spieler.

**Deine Aufgabe** ist ganz einfach: Du musst als Erster die Ziellinie erreichen.

### **Spielmaterial**

- 4 Pfosten
- 5 Sätze in den Spielerfarben mit je 7 Wurm-Segmenten (Halbkugeln)
- 5 Sätze Zahlenplättchen (4, 5, 6, 7 und X) in den Spielerfarben
- 1 Ziellinie (Streifen mit 2 Löchern)

### **Spielvorbereitung**

- Du solltest Worm up! auf einer glatten Fläche spielen.
- Setze zwei Pfosten in die beiden Löcher auf der Ziellinie. Stelle die beiden anderen Pfosten in etwa 60 cm Entfernung vom Ziel so auf, dass sie eine gedachte Startlinie markieren, die etwa so breit ist, wie die Ziellinie.
- Gib jedem Spieler die 7 Wurm-Segmente einer Farbe und den dazugehörigen Satz Zahlenplättchen.
- Dann stellt jeder von euch seine Wurm-Segmente so hinter der Startlinie auf, dass sie in einer Reihe quer zur Startlinie stehen. Dabei muss jedes Segment das vorhergehende berühren.

### **Das Rennen**

#### Das Bieten

- Mit den Zahlenplättchen gibst du an, wie weit du deinen Wurm bewegen möchtest - 4, 5, 6, 7 und X. Das X bedeutet, dass du dir eine Zahl (4, 5, 6 oder 7) aussuchen darfst, die kein anderer Spieler mit seinem Plättchen geboten hat, und dass du zusätzlich einen Pfosten der Ziellinie versetzen (siehe unten) darfst, um die Rennstrecke zu verändern oder um sie sogar zu verlängern.

- Zuerst wählt ihr alle ein Zahlenplättchen aus und legt es verdeckt vor euch hin. Wenn jeder ein Plättchen ausgewählt hat, decken alle gleichzeitig ihr Plättchen auf. Der Spieler mit der niedrigsten Zahl darf in dieser Runde als erster ziehen, dann folgt der Spieler mit der zweitniedrigsten Zahl, und so weiter.
- Wenn 2 oder mehr Spieler die gleiche Zahl oder X geboten haben, haben diese Spieler leider Pech gehabt: Sie dürfen ihre Würmer in dieser Runde nicht bewegen.
- Du darfst deinen Wurm nur dann bewegen, wenn du als Einziger die Zahl oder X geboten hast. Allerdings darfst du in der nächsten Runde nicht sofort wieder dasselbe Zahlenplättchen bieten! Du kannst das Plättchen erst in der übernächsten Runde wieder benutzen. Diese Einschränkung gilt aber nur, wenn du als Einziger die Zahl geboten hast. *Beispiel: Du hast, zusammen mit einem Mitspieler 7 geboten. Ihr beide dürft in dieser Runde eure Würmer nicht bewegen. Aber ihr dürft in der nächsten Runde beide wieder euer Plättchen mit der 7 bieten.*

### Die Bewegung

- Du bewegst deinen Wurm, indem du das hinterste Segment wegnimmst und vorne anlegst - oder umgekehrt. Das wiederholst du so oft, bis du den Wurm um so viele Segmente vorwärts bewegt hast, wie auf deinem Zahlenplättchen angegeben ist. Dabei darfst Du deinen Wurm in jede beliebige Richtung bewegen, um beispielsweise anderen Würmern den Weg zu versperren. Aber du darfst deinen Wurm nicht teilen; er darf immer nur ein Anfang und ein Ende haben.
- Würmer dürfen sich niemals berühren.
- Hast Du als Einziger X geboten, darfst du dir eine Zahl aussuchen, die niemand geboten hat. Zusätzlich darfst du einen Pfosten der Ziellinie versetzen: Du hältst den einen Pfosten mit dem Finger fest und bewegst den anderen Pfosten zusammen mit der Ziellinie. So kannst Du die Lage der Ziellinie verändern und die Pläne deiner Mitspieler durchkreuzen.

### **Ende des Rennens**

Das Rennen endet, wenn der Wurm eines Spielers die Ziellinie berührt.

Vertrieb in Deutschland:  
 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG,  
 Frankfurter Str. 121, D - 63303 Dreieich  
 Distribution in der Schweiz:  
 Carletto AG; Einsiedlerstr. 31A, CH - 8820 Wädenswil

