

WURMELN

Doel van het spel

De speler die er als eerste in slaagt om met de kop van zijn worm de eindstreep te passeren, wint het spel.

Spelmateriaal

- ⇒ 4 paaltjes
- ⇒ de eindstreep
- ⇒ 5 sets van 7 wormdeeltjes in dezelfde kleur
- ⇒ 5 dobbelstenen met de waarden 3, 4, 5, 6, 7 en 'x'

Spelvoorbereiding

- ⇒ De paaltjes worden opgesteld. Twee ervan markeren de start, twee de eindstreep. De twee eindpaaltjes worden met elkaar verbonden door de doellijn. Tussen de start en de finish moet ongeveer 60 à 70 centimeter zijn (ongeveer 3,5 maal de lange zijde van het doosje).
- ⇒ Elke speler ontvangt één dobbelsteen en 7 wormdeeltjes in zijn eigen kleur.
- ⇒ De wormen worden achter de startstreep opgesteld zodat alle delen van eenzelfde kleur worm in rechte lijn liggen en aan elkaar grenzen. De verschillende wormen liggen naast elkaar.

Spelverloop

- ⇒ **Bieden** : Er wordt niet geworpen met de dobbelstenen, ze worden gebruikt om mee te bieden. Een bod heeft betrekking op het aantal delen dat een speler van zijn worm wil laten bewegen. Een 'x' geeft aan dat de speler een cijfer mag kiezen dat door geen van de andere spelers geboden werd. Bovendien mag deze speler één van de beide eindpaaltjes verzetten.
- ⇒ Als 2 of meerdere spelers hetzelfde cijfer of de 'x' bieden, is het bod ongeldig. Hun wormen bewegen in deze ronde niet.
- ⇒ De spelers doen hun bod in het geheim door hun dobbelsteen met het gekozen cijfer bovenaan verdekt voor zich op tafel te leggen. Als alle spelers hun bod gedaan hebben, tonen alle spelers gelijktijdig het door hen ingestelde cijfer.
- ⇒ Het cijfer 7 en de 'x' mogen door eenzelfde speler niet twee maal na elkaar ingesteld worden. Dit geldt alleen als het gedane bod geldig was. Als het bod ongeldig was, mogen de 7 of 'x' gewoon terug ingezet worden tijdens de

volgende beurt.

- ⇒ **Bewegen** : De speler die het laagste bod deed, mag als eerste zijn worm bewegen. Daarna is de speler met het op één na laagste bod aan de beurt enzovoort. De speler die aan de beurt is, beweegt zijn worm even veel delen vooruit als hij aangaf met het door hem ingestelde cijfer. De beweging gebeurt door telkens het laatste deel van de worm vooraan te plaatsen. Als het bod bv. 5 is, dan worden de laatste 5 delen van de worm naar voor verplaatst. Het achterste deel wordt de nieuwe kop van de worm. De worm moet niet recht vooruit bewogen worden. Alle mogelijke bewegingen om de medespelers te hinderen zijn toegestaan. De worm mag scheef en krom bewogen worden, hij mag links of rechts afbuigen, hij mag zelfs andere wormen volledig blokkeren. De enige beperking bestaat er in dat een vreemde worm niet verdeeld mag worden in stukken door de beweging van een andere worm.
- ⇒ Voor een worm voorwaarts bewogen wordt, mag hij verschoven en van richting veranderd worden. De voorwaarden voor deze beweging is dat de worm één geheel moet blijven en dat het laatste (zevende) deel van de worm onbeweeglijk blijft liggen.
- ⇒ De 'x' op de dobbelsteen geeft aan dat de speler bij het bewegen van zijn worm een cijfer mag kiezen die geen enkele andere speler heeft gekozen. Bovendien mag hij één van de eindpaaltjes verplaatsen en zodoende de finishlijn heroriënteren. De afstand tussen de twee eindpaaltjes blijft wel onveranderd.

Einde van het spel

De speler die er als eerste in slaagt om met de kop van zijn worm de eindstreep te passeren, wint het spel.

WURMELN		
Blatz	Randolph, Alex	199x
3 - 5 spelers	vanaf 8 jaar	20 min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1998