

# Da ist doch der urm'drin

Hans-Peter Pauly

Spielanleitung

### **Ausstattung:**

24 Spielsteine

6 Körbe

1 Würfel

1 Spielplan

### **Spielidee**

Herbstzeit — Erntezeit! Als stolzer Besitzer eines Apfelbaumes zieht man, mit Leiter und Korb bewaffnet, los, den Baum von seiner schweren Last zu befreien. Schon hat man die Leiter erklommen und ergreift den ersten der zahlreichen Äpfel... um ihn gleich darauf mit einem zornigen: „Da ist doch der Wurm drin“ zu Boden fallen zu lassen.

Im Laufe der Apfelernte stellt man fest, daß dieser Baum heuer **der** Geheimtip unter den Würmern gewesen sein muß.

Der Nachbar allerdings scheint von der Wurmplage verschont geblieben zu sein. Nach dem Motto „Geteiltes Leid ist halbes Leid“ tauscht man klammheimlich die „bewohnten“ Äpfel gegen die „unbewohnten“ des Nachbarn ein ...

### **Spielvorbereitung**

Die Spielsteine (2x6 Äpfel mit Wurm, 2x6 Äpfel ohne Wurm) werden mit den Zahlen nach oben so auf dem Apfelbaum verteilt, daß es zunächst unklar bleibt, welche Äpfel wurmfrei sind und welche nicht. Jeder Spieler erhält einen Korb.

### **Spielverlauf**

Der jüngste Mitspieler beginnt. Es wird der Reihe nach gewürfelt. Gemäß der gewürfelten Augenzahl wird ein „Apfel“ mit derselben Zahl vom Baum „gepflückt“. Dabei darf der Spieler den Stein kurz für sich umdrehen, um zu sehen, ob der Apfel wurmfrei ist oder nicht.

Der Stein wird mit der Zahl nach oben in den Korb gestellt. Hat ein Spieler eine Zahl gewürfelt, zu der es keinen Stein mehr auf dem Baum gibt, darf er sich den entsprechenden Stein bei einem seiner Mitspieler aus dem Korb holen. Dabei darf der Spieler den Stein kurz für sich umdrehen, um zu sehen, ob der Apfel wurmfrei ist oder nicht.

### **Tip**

Beim Umdrehen des „Steines“ sollte man darauf achten, daß die anderen Spieler möglichst **nicht** bemerken, ob der Apfel wurmfrei ist oder nicht.

### **Ende des Spiels**

Das Spiel ist beendet, wenn alle „Äpfel“ vom Baum gepflückt sind. Jeder Spieler zählt die Zahlenwerte der **wurmfreien** Äpfel zusammen. Gewinner ist, wer die höchste Punktzahl erreicht hat.

© 1983 by L Hensley Verlag HEXAGAMES GmbH  
Rostädter Straße 14 • D-6072 Dreieich  
Tel. 06103-66740  
-66780  
TX 17610391 HEXAD