



Ein lustiges Kinderspiel mit Überraschungseffekt für zwei oder mehr Spielende ab 4 Jahren

Nanu? Wer hat sich da im Baumstamm versteckt und wartet darauf, dass ihr ihn herauspickt? Das muss der witzige grüne Wurm sein. Ein hungriger Specht möchte einen schnellen Snack und pickt mit seinem Schnabel in die Höhle im Baum. Wer dran ist, würfelt, dreht den farbigen Ring in die richtige Position und pickt beschwingt mit dem Vogelschnabel in die Papierdecke. Aber Achtung! Der quietschvergnügte Wurm springt oft sehr überraschend hervor.

Inhalt



Spielvorbereitung

Bevor es losgehen kann, versteckt ihr den Wurm im Baumstamm.

Schritt 1:

Legt den Ring, eine der runden Papierscheiben und das Baumstamm-Innenteil vor euch hin. Stellt das Baumstamm-Innenteil vor euch ab, sodass ihr von oben in dessen Hohlraum blicken könnt. Auf das Innenteil des Baumstamms legt ihr nun oben mittig die Papierscheibe über die Öffnung. Achtet darauf, dass das Papier die Öffnung vollständig bedeckt. Anschließend stülpt ihr den farbigen Ring auf das Papier und fixiert es auf diese Weise.



Schritt 2:

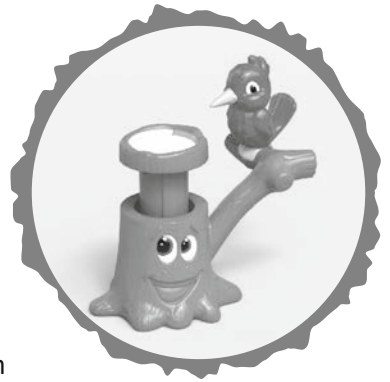
Anschließend dreht ihr das vorbereitete Baumstamm-Innenteil um, sodass die farbige Markierung nach unten zeigt. Ihr müsst den Boden des Baumstamm-Innenteil nun mit einem kleinen Schalter auf der Unterseite öffnen. Schiebt den Wurm mit dem Kopf voran hinein. Drückt dabei den Körper des Wurms zusammen, damit er komplett hineinpasst und klappt den Deckel zu. Jetzt ist der Wurm versteckt.



*Manchmal quietsche ich
vor lauter Vorfrende schon
beim Verstecken.*

Schritt 3:

Als letztes nehmt ihr den Baumstamm und schiebt das Baumstamm-Innenteil mit der farbigen Markierung nach oben hinein.



Das Spiel beginnt

Spielziel

Wem es gelingt, den Wurm aus dem Baumstamm springen zu lassen, gewinnt das Spiel.

Spielablauf

Wer als Letztes einen Vogel gesehen hat, darf anfangen. Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, darf genau einmal würfeln. Je nachdem, was du gewürfelt hast, musst du folgende Aktion ausführen:



Gelb, Blau, Grün

Drehe den farbigen Ring so, dass die richtige farbige Markierung auf die Seite des Vogels zeigt.



Joker

Drehe den Ring so, dass eine farbige Markierung deiner Wahl auf die Seite des Vogels zeigt. Weil du dir die Farbe aussuchen darfst, kannst du den Ring auch so lassen wie er ist.

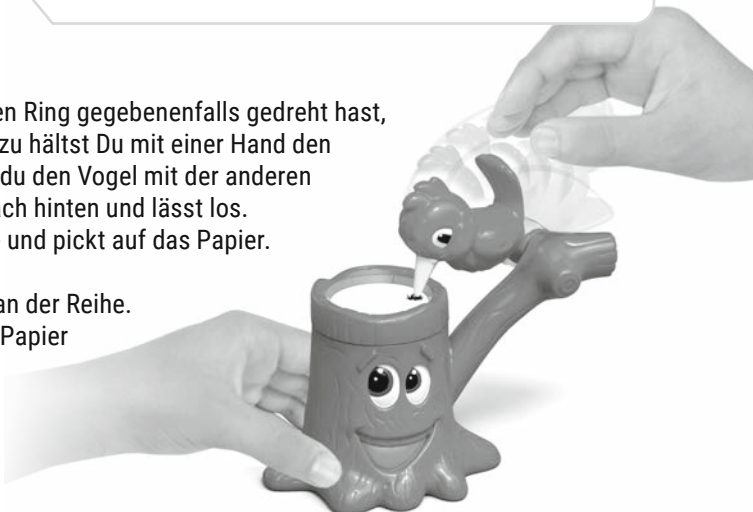


Aussetzen

Du setzt aus und der oder die Nächste ist an der Reihe.

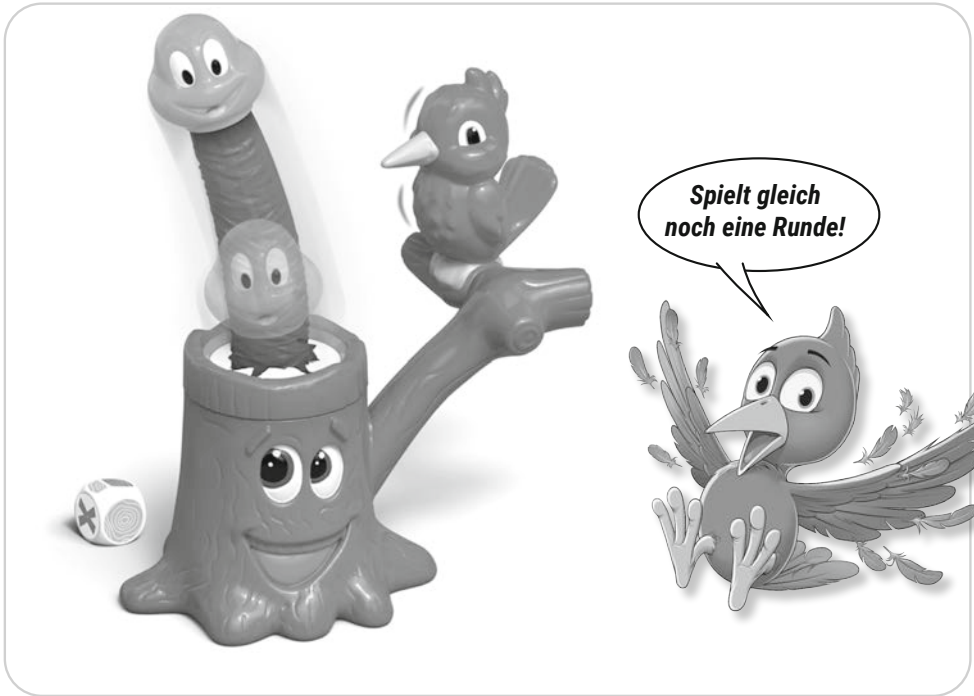
Nachdem du gewürfelt und den Ring gegebenenfalls gedreht hast, lässt du den Vogel picken. Dazu hältst Du mit einer Hand den Baumstamm fest. Nun ziehst du den Vogel mit der anderen Hand an der Schwanzfeder nach hinten und lässt los. Der Vogel schnellt nach vorne und pickt auf das Papier.

Nun ist der oder die Nächste an der Reihe. Nach und nach bekommt das Papier so immer mehr Löcher.



Spielende

Springt der Wurm in deinem Zug aus dem Baumstamm, ist das Spiel zu Ende und du hast gewonnen.



Hinweis

Bevor eure 20 runden Papierscheiben aufgebraucht sind, könnt ihr euch selbst neue Papierscheiben herstellen. Legt dazu eine runde Papierscheibe (Durchmesser 9 cm) auf ein leeres Blatt Papier, zeichnet mit einem Stift drumherum und schneidet anschließend die neue Papierscheibe aus. Ihr könnt normales Papier dazu verwenden, fragt am besten eure Eltern nach dem Papier.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

© 2022 KID Group, LLC
Redaktion: Marie Danner
Illustrationen und Gestaltung: Kinetic / Janos Jantner

ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.
Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr!
Nicht auf Augen oder Gesicht zielen.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

