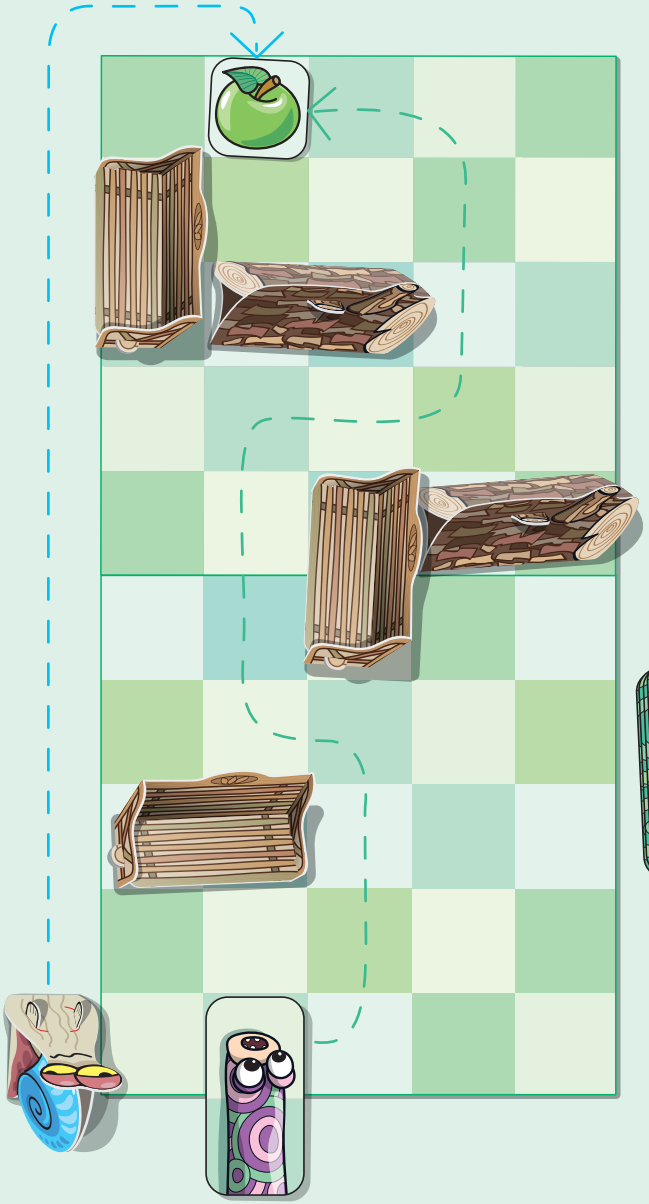
GARTEN APFELGO!

Autor **GEDAS BANDO** Illustrator **GEDIMINAS AKELAITIS**

Ein Teamspiel mit Strategieelementen. Kinder lernen, zwischen links und rechts zu unterscheiden.
Für 1–4 Spieler ab 5 Jahren.
Dauer ca. 10 Minuten.



Bumm! Ein Apfel ist im Garten heruntergefallen. Wer wird ihn finden und essen – der bunte Wurm oder die langsame Schnecke? Gemeinsam helfen wir dem Wurm. Los, Wurm, los! Schneller!

SPIELINHALT:
- 1 Spielbrett
- 1 Schnecke
- 6 Hindernisse (Bänke, Baumstämme)
- 50 Karten
- 1 Apfelkarte
- 1 Würfel
- Spielanleitung

Spielziel

Das Ziel des Spiels ist es, dem Wurm zu helfen, den Apfel schneller zu erreichen als die Schnecke. Die Spieler müssen dabei zusammenarbeiten und sich gegenseitig unterstützen.

Vorbereitung

1. Lege das aufgeklappte Spielbrett auf den Tisch.
2. Platziere am Ende des Brettes **eine Wurmkarte offen** – der Kopf des Wurms liegt auf dem Brett, während der Körper über den Rand hinausragt. Dies ist der **Startpunkt**.
3. Mische die übrigen Wurmkarten und lege sie verdeckt als Stapel neben das Brett, sodass alle Spieler leicht daran kommen.
4. Am gegenüberliegenden Ende des Brettes wird das **Ziel platziert – die Apfelkarte**.
5. Verteile nun **einige Hindernisse** (Bänke, Baumstämme) auf dem Brett. Der Wurm darf nicht über Hindernisse kriechen, sondern muss sie umgehen. Das macht das Spiel schwieriger, aber auch spannender. (*Siehe Beispiel*). Lege ungenutzte Hindernisse zurück in die Schachtel.
6. Stelle die **Schneckenfigur** an die Ecke des Brettes, an der sich die Startkarte des Wurms befindet. Die Schnecke bewegt sich **am Rand** des Spielbretts entlang, nicht darauf. Ein Schritt der Schnecke entspricht einem Feld des Spielbretts. Für die Schnecke werden keine Hindernisse platziert.
7. Lege den Würfel neben das Brett.

WÜRFELBEDEUTUNG:

Ein Punkt – Der Spieler deckt eine Karte auf.

Zwei Punkte – Der Spieler deckt zwei Karten auf.

Drei Punkte – Der Spieler deckt drei Karten auf.

Schnecke – Der Spieler bewegt die Schnecke einen Schritt vorwärts.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Die Spieler dürfen sich jederzeit beraten und gegenseitig helfen.

Ablauf eines Zuges

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und führt die entsprechende Aktion aus:

1. Wenn ein oder mehrere Punkte gewürfelt werden:

- Der Spieler zieht so viele Karten vom Nachziehstapel, wie Punkte gewürfelt wurden, und legt sie offen auf den Tisch. Nun prüft er, welche dieser Karten auf das Brett gelegt werden können. Für jede passende Karte, die auf das Brett gelegt wird, bewegt sich der Wurm **ein Feld vorwärts**. Der Spieler darf alle passenden Karten während seines Zuges legen. Karten, die nicht gelegt werden können, werden verdeckt auf den Ablagestapel neben dem Nachziehstapel gelegt.
- Wenn unter den gezogenen Karten eine oder mehrere „Schiebe die Schnecke ein Feld zurück"-Karten sind, entscheidet der Spieler, ob er sie benutzen möchte. Wenn ja, bewegt sich die Schnecke so viele Felder rückwärts, wie solcher Karten aufgedeckt wurden. In diesem Zug darf der Spieler keine Wurmkarten verwenden. Nach dem Zug werden alle aufgedeckten Karten auf den Ablagestapel gelegt.
- Kann der Spieler **keine einzige Karte auf das Brett legen**, muss er die **Schnecke ein Feld vorwärts bewegen**.

2. Wenn eine Schnecke gewürfelt wird:

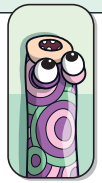
- Die Schnecke bewegt sich ein Feld vorwärts.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

KARTENBEDEUTUNG:

Der Wurm dreht sich **nach links**.

Der Wurm dreht sich **nach rechts**.



Der Wurm **geht geradeaus**.

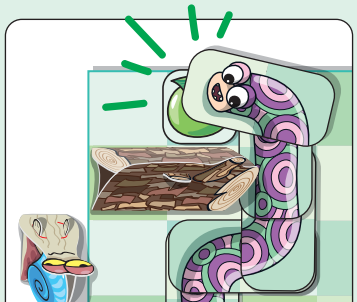
Die Schnecke bewegt sich **einen Schritt zurück**.

HINWEIS. Wenn der Nachziehstapel der Wurmkarten aufgebraucht ist, werden die abgelegten Karten gemischt und als neuer verdeckter Stapel neben das Brett gelegt.

Spielende

Alle Spieler gewinnen gemeinsam, wenn der Wurm den Apfel früher erreicht als die Schnecke.

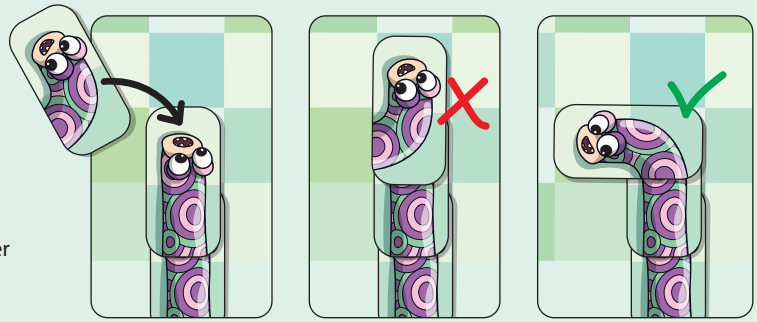
Erreicht jedoch die Schnecke zuerst den Apfel, verlieren alle Spieler.



Wie sich der Wurm bewegt

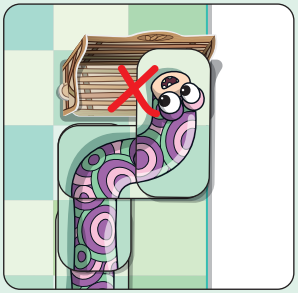
Jedes Mal, wenn eine neue Karte gelegt wird, muss sie den Kopf des Wurms auf der vorherigen Karte überdecken. Die neue Karte wird horizontal oder vertikal gelegt, sodass die Linien des Wurmkörpers nahtlos anschließen und der Kopf des Wurms ein Feld weiterzieht. (*Siehe Beispiele.*)

Ein Beispiel für das **richtige Platzieren der Karte**„Wurm dreht sich nach links".

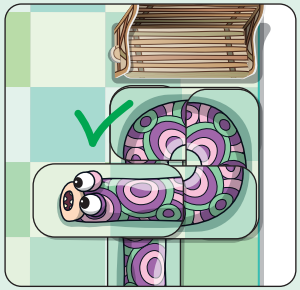


Der Wurm **darf nicht über den Rand** des Spielbretts **hinauskriechen**.

Der Wurm **darf nicht über Hindernisse kriechen**.



Der Wurm **darf über sich selbst kriechen**.



Führe den Wurm nicht in eine Sackgasse aus Hindernissen – das führt zum Verlust des Spiels.

LOGIS™