



Autoren:Wolfgang Kramer
Michael Kiesling
 Grafik:Jo Hartwig
 Spielregel:Knut-Michael Wolf
 Realisation:Bernd Dietrich
 Für 2-4 Spielerab 8 Jahre

Artikel-Nr. 6051; Printed in Germany
 1. Auflage März 1998
 © Copyright 1998 by Queen-Carroms
 Spielwaren GmbH,
 53842 Troisdorf. Alle Rechte vorbehalten.
 QUEEN GAMES® ist ein eingetragenes
 Warenzeichen der Queen-Carroms
 Spielwaren GmbH.



HOLZWURM

Ein Kartenlegespiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren
 von Wolfgang Kramer und Michael Kiesling

So ein Holzwurm hat's gut, wenn er auf dem Holzweg ist. Ständig hat er was zu futtern! An Eisen, Glas und Plastik dagegen beißt er sich die Zähne aus. Und richtig auf den Magen schlägt ihm die Giftspritze! Wenn er daran gerät, kann es ihm schlecht ergehen!

Spielmaterial

65 Holzwurmkarten in 6 Farben
 (jeweils in den Werten 1 bis 11, in Grau von 2 bis 11)

1 Karte »Die giftige Dreizehn«

Als **Pluspunkte** zählen alle **geraden** Kartenwerte
 (2, 4, 6, 8, 10) – *leckerer Futter für den Holzwurm!*

als **Minuspunkte** alle **ungeraden** Kartenwerte (1, 3, 5, 7, 9,
 11 und die 13) – *für Holzwürmer unverdauliches Zeug!*

Die **grauen** Karten sind **neutral**, sie können anstelle jeder
 anderen Farbe ausgespielt werden.

1

3 Farbkarte bestimmt, die hier angelegt wird.
 liegt. Die Farbe dieser Reihe wird dann mit der ersten
 Farbreihe begonnen werden, die noch nicht auf dem Tisch
 nicht. Wohl aber kann mit einer grauen Karte eine neue
 angelegt werden. Eine selbstständige graue Farbreihe gibt es
 Graue Karten können - wie ein Joker - in jeder Farbreihe
 dem Tisch liegt.
 neue Farbreihe beginnt, wenn diese Farbe nicht bereits auf
 ob er eine passende Karte in einer Farbreihe anlegt oder eine
 Im weiteren Verlauf kann ein Spieler jedesmal entscheiden,
 mit der ersten ausgespielten Karte die erste Farbreihe eröffnet.
 Da zu Beginn noch keine Reihen auf dem Tisch liegen, wird
Kartenfarben
 Kartenreihe anlegen. Danach folgt der nächste Spieler.
 Wer an der Reihe ist, muß eine Karte ausspielen und in einer

Spielablauf im Einzelnen

- Aus den Karten auf der Hand werden bis zu 5 Kartenreihen
 auf dem Tisch gebildet, jede Reihe in einer anderen Farbe.
- Die grauen Karten können keine eigene Reihe bilden, aber
 in jeder beliebigen Farbreihe angelegt werden.
- Der Zahlenwert der ausgespielten Karte muß **höher** sein
 als die Anzahl der Karten, die in dieser Reihe liegen. Ist
 er gleich hoch oder niedriger, müssen alle Karten dieser
 Reihe auf die Hand genommen werden, einschließlich
 der ausgespielten Karte.

Spielablauf im Überblick

6 das möglichst früh, damit Sie nicht so viele Karten erhalten.
 Sie doch eine Farbreihe aufnehmen müssen, dann tun Sie
 und erst später die hohen (+8, -9, +10, -11) Werte ab. Wenn
 müssen. Legen Sie also zuerst die niedrigsten (-1, +2, -3, +4)
 Karten so aus, daß Sie niemals eine Farbreihe aufnehmen
 karten lassen Sie dabei unberücksichtigt). Spielen Sie Ihre
 Auf »Ausmachen« sollen Sie spielen, wenn Ihre Pluskarten
 bei Spielbeginn weniger als 30 Punkte wert sind (die Minus-
 mehr als 30 Pluspunkte auf der Hand zu haben:
 halten«, um bei Spielende nach Abzug Ihrer Minuspunkte
 30 Pluspunkten zu kassieren, oder Sie spielen auf »Pluswerte
 Entweder spielen Sie auf »Ausmachen«, um den Bonus von
 Sie können beim **Holzwurm** zwei Strategien anwenden:

Tips zur Taktik

- Das Spiel endet sofort,
- wenn ein Spieler seine letzte Handkarte auslegen konnte
 oder wenn ein Spieler die letzte Karte vom »Schicksals-
 stapel« (das ist stets »die giftige Dreizehn«) aufnimmt.
- Zählen Sie die Punkte Ihrer Karten auf der Hand zusammen.
Wer alle Karten ablegen konnte, erhält 30 Pluspunkte.
- Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.
- Die Punkte werden aufgeschrieben. Wer nach drei (oder
 auch mehr) Partien das höchste Gesamtergebnis hat, ist
 der beste Holzwurm!

Spielende

Spielziel

Ziel des Spiels ist, bei Spielende möglichst viele Pluspunkte und möglichst wenig Minuspunkte auf der Hand zu haben. Die Werte aller Karten werden addiert. Wer die meisten Punkte besitzt, gewinnt.

Spielvorbereitung

- Suchen Sie »die giftige Dreizehn« aus dem Kartenstapel heraus, und legen Sie sie offen auf den Tisch, dann mischen Sie die Holzwurmkarten.
- Legen Sie die obersten 5 Karten vom Stapel offen zur »giftigen Dreizehn«; die restlichen Karten werden ausgeteilt:
 - Bei 2-4 Spielern erhält jeder verdeckt 15 Karten (bei 2 und 3 Spielern kommen die übrig gebliebenen Karten aus dem Spiel);
 - bei 5 Spielern erhält jeder 12 Karten;
 - bei 6 Spielern jeder 10 Karten.
- Alle Spieler nehmen ihre Karten auf die Hand und ordnen sie nach Farben und Zahlen.

Bevor es losgeht, sortiert ein Spieler noch »die giftige Dreizehn« und die 5 dazu gelegten Karten und bildet daraus den (offen liegenden) »Schicksalsstapel«: Zuunterst liegt die -13, darauf kommt der nächstbessere Wert, darauf wieder der nächstbessere usw.; zuoberst liegt die höchste Karte. Beispiel (von unten nach oben): $-13[-9[-7[+2[+2[+8]$

Der jüngste Spieler beginnt, die übrigen folgen im Uhrzeigersinn.

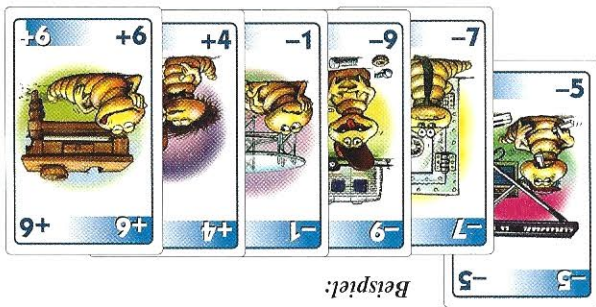
2

5

Wenn eine Farbreihe nicht mit der »1« begonnen wird, sondern mit einer beliebigen anderen Karte, dann kann die »1« nicht mehr ausgespielt werden, ohne daß die Farbreihe aufgenommen werden muß.

Noch ein Beispiel:

Die »5« hat denselben Zahlenwert wie die Anzahl der Karten, die bereits in dieser Farbreihe liegen, hat also keinen höheren Wert. Wer sie jetzt ausspielt, muß alle Karten der Farbreihe auf die Hand nehmen, einschließlich der ausgespielten »5«. Dazu kommt noch die oberste Karte vom »Schicksalsstapel«.



Die Karte, die Sie ausspielen, muß einen höheren Zahlenwert haben, als die Anzahl der Karten, die in dieser Farbreihe bereits auf dem Tisch liegen. Ist er nicht höher (sondern gleich hoch oder niedriger), müssen Sie alle Karten dieser Farbreihe auf die Hand nehmen, einschließlich Ihrer soeben ausgespielten Karte. Außerdem nehmen Sie die oberste Karte vom »Schicksalsstapel« auf die Hand.

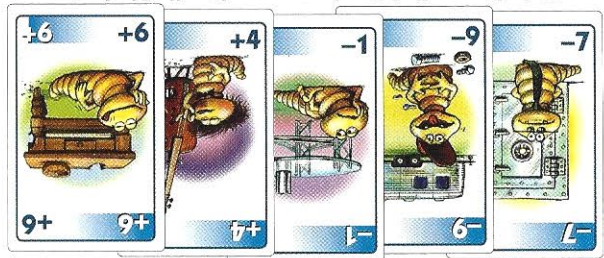
Auf »Pluswerte halten« sollten Sie spielen, wenn Ihre Pluskarten bei Spielbeginn deutlich mehr als 30 Punkte wert sind (die Minuskarten rechnen Sie nicht mit). Spielen Sie fast nur Ihre Minuskarten aus. Ein- oder zweimal werden Sie eine Reihe aufnehmen müssen, um wieder Minuswerte zum Ausspielen zu haben. Wenn Sie das frühzeitig machen, haben Sie genug Zeit, die Minuskarten wieder loszuwerden. Achten Sie darauf, wie lange das Spiel noch dauern wird. Hat ein Spieler nur noch vier Karten auf der Hand, wird es höchste Zeit, die hohen Minuskarten abzulegen. Und wenn nur noch »die giftige Dreizehn« auf dem »Schicksalsstapel« liegt, kann das Spiel jederzeit zu Ende gehen.



Die letzte Karte des »Schicksalsstapels« verdirbt mit 13 Minuspunkten das Punktekonto. Trotzdem kann es Sinn machen, sie zu nehmen und damit das Spiel zu beenden, wenn Sie sehr viele Pluspunkte auf der Hand haben und bei Ihren Mitspielern viele Minuskarten vermuten.

7

Mit der »1« wurde die Farbreihe in der Tischmitte begonnen. Sie können eine Farbreihe natürlich auch mit jedem anderen Wert beginnen! Als nächstes wurde die »9« ausgespielt (sie kommt nach links), dann die »7« (ebenfalls nach links), dann die »4« (rechte Seite), dann die »6« (ebenfalls rechts). Alle Karten zeigen dieselbe Farbe (z.B. blau); nur graue Karten sind in dieser Reihe ebenfalls erlaubt.



Beispiel für eine Farbreihe:

Pluskarten (gerade Zahlen) werden immer rechts angelegt, Minuskarten (ungerade Zahlen) immer links. Auf diese Weise können Sie leichter abschätzen, wieviel Plus- oder Minuspunkte in einer Reihe liegen.

Kartenwerte

Die Farbreihen Gelb, Rot und Grün liegen bereits auf dem Tisch. Mit einer grauen Karte kann eine weitere Farbreihe begonnen werden. Ob sie Violett oder Blau wird, entscheidet die erste farbige Karte, die in dieser Reihe angelegt wird.

Beispiel:

4