

GIGI GACKER AM WÜRFELACKER



von Robert Brouwer

Immer mehr gefiederte Feinschmecker tummeln sich an Harald Hahns „All you can pick“-Wurm-Buffer. Und während der Happy Hour geht es in der Warteschlange ganz schön zur Sache. Viel Gedrängel nach hinten und Geschubse nach vorne oder auch umgekehrt. Manche klauen sich nicht nur den Platz, sondern gleich den ganzen Teller. Da fällt auch hin und wieder mal ein Wurm zu Boden... hoffentlich ist der noch gut.

Spielziel

Schnapp dir bis Spielende die meisten Würmer.

Spielmaterial



15 Würfel (in 5 Farben)



25 Wurmhäppchen
(mit Werten von -2 bis 6)



1 Startspielerwurm

Spielaufbau

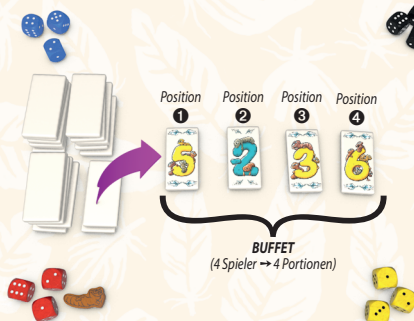
Jeder Spieler erhält **3 Würfel einer Farbe**. Die übrigen Würfel legt ihr in die Schachtel zurück. Seid ihr **weniger als 5 Spieler**, legt ihr ein Wurmhäppchen mit dem **Wert 0** in die Schachtel zurück. Alle anderen mischt ihr verdeckt und stapelt sie in eurer Mitte. Der Spieler mit dem größten Appetit nimmt sich den **Startspielerwurm**.



Aufbau für
4 Spieler

Spielablauf

Das Spiel verläuft in **Runden**. Zu Beginn jeder Runde deckt ihr **so viele** Wurmhäppchen auf, **wie ihr Spieler seid** und legt sie in eine Reihe. Das ist euer Buffet. Das **erste Häppchen** legt ihr dabei direkt neben die Stapel auf **Position 1**. Das Häppchen daneben liegt auf **Position 2** usw. Nun seid ihr reihum an der Reihe, beginnend beim **Startspieler**.



Würfeln

1. Zug

In deinem **ersten Zug** würfelst du deine **3 Würfel**, wählst **einen** und legst ihn **beiseite**. Die **beiden anderen behältst** du für deinen nächsten Zug vor dir, **ohne sie zu drehen**. Anschließend ist dein linker Nachbar an der Reihe.

2. + 3. Zug

In deinem **zweiten** und **dritten Zug** legst du **je einen weiteren Würfel** beiseite. Entscheide dabei jeweils, ob du dafür ...

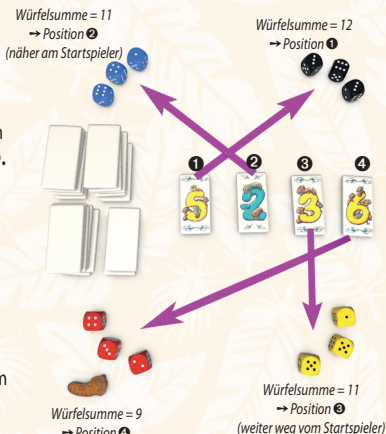
- ... **einen** deiner Würfel (aus einem vorherigen Wurf) **unverändert** verwendest **oder**
- ... **alle** deine **übrigen** Würfel **erneut** würfelst und dann davon einen verwendest.
- ... **zusätzlich** eine **Wurmhäppchenaktion** nutzt. (siehe „Aktionen“)

Wurmhäppchen verteilen

Nachdem **alle Spieler** ihren **dritten Zug** ausgeführt haben, ist die **Runde beendet**. Jetzt werden die Wurmhäppchen verteilt.

Der Spieler, der die **höchste Summe** mit seinen Würfeln erreicht hat, erhält das Wurmhäppchen von **Position 1**. Der Spieler mit der **zweithöchsten Summe** erhält das Wurmhäppchen von **Position 2**, usw. Gleichstände werden im Uhrzeigersinn aufgelöst, ausgehend vom Startspieler. Erhaltene Häppchen legt ihr **offen** sichtbar vor euch ab.

Wurden alle Wurmhäppchen auf diese Weise verteilt, wird der **Startspielerwurm** im Uhrzeigersinn weitergereicht und die **nächste Runde** beginnt mit dem Aufdecken neuer Wurmhäppchen.



Beispiel: Hier ist zu sehen, dass der rote Spieler trotz der niedrigsten Würfelsumme das beste Wurmhäppchen bekommen hat.

Die Wurmhäppchen bringen nicht nur Punkte (oder Minuspunkte). Du kannst sie auch für **Aktionen ausgeben** – und zwar immer **während** deines **zweiten** und **dritten** Zugs einer Runde, **bevor** du dich entscheidest **zu würfeln** (oder nicht):

Aktionen:

- ◆ **In deinem zweiten Zug** einer Runde, kannst du ein bereits gesammeltes Wurmhäppchen **abgeben** (das kann auch ein negatives sein), um ...

... die **Position** zweier Wurmhäppchen auf dem Buffet **zu tauschen**,
oder

... die komplette **Reihenfolge** des Buffets **umzudrehen**.

Drehe dazu die Reihe **um 180°**. Das Häppchen von Position **1** ist jetzt an letzter Position und umgekehrt.

Lege das **eingesetzte Wurmhäppchen in die Schachtel zurück** und entscheide **danach, ob du** in diesem Zug **neu würfeln** möchtest, **bevor** du einen Würfel **beiseite** legst.



Beispiel: Position vertauschen



Beispiel: Buffet umdrehen

- ◆ **In deinem dritten Zug** einer Runde, kannst du ein bereits gesammeltes Wurmhäppchen **einsetzen** (... ja, auch ein negatives...) und **auf das Würfeln verzichten**.

Lege das eingesetzte Häppchen zu deinen bereits beiseitegelegten Würfeln.

Beim Verteilen des Buffets bildest du nun die Summe aus deinen beiden beiseitegelegten Würfeln **und** dem Wert deines eingesetzten Wurmhäppchens. **Den dritten Würfel zählst du in dieser Runde nicht dazu**. Lege anschließend das eingesetzte Wurmhäppchen in die Schachtel zurück.



Beispiel:

Würfelsumme für den roten Spieler nach seinem dritten Zug: $6+5-2=9$

Spielende

Sind alle Wurmhäppchen aufgebraucht, ist das Spiel beendet. Gewonnen hat, wer die **meisten Würmer** gesammelt hat.

Bei einem **Gleichstand** gewinnt der daran beteiligte Spieler mit einer **höheren Anzahl** an Wurmhäppchen. Herrscht dabei erneut Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

Falls jemand von euch nach der Partie immer noch Hunger auf mehr Würmer hat, startet ihr gleich noch eine Runde.

Das Spiel zu zweit

Im Spiel **zu zweit** befolgt ihr alle Regeln, wie oben beschrieben mit den folgenden Änderungen:

- Legt 3 weitere Würfel bereit. Sie gehören eurem **Robohuhn**.
 - Jede Runde deckt ihr **3 Wurmhäppchen** auf.
 - **Nachdem** beide Spieler den **ersten Wurf** in jeder Runde gewürfelt haben, würfelt der **Startspieler einen Würfel für das Robohuhn**. Genauso nach dem zweiten und dritten Wurf.
 - Verteilt die Wurmhäppchen wie oben beschrieben.
- Das Wurmhäppchen, das das Robohuhn gewinnt, **wird aus dem Spiel entfernt**.
- Das Robohuhn nutzt **niemals** Wurmhäppchenaktionen.
 - Das Robohuhn bekommt **niemals** den **Startspielerwurm** und hat bei **Gleichständen** immer die **niedrigere Summe**.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Wurmhäppchen **aufgebraucht** sind. Wer die meisten Würmer hat, gewinnt.

Autor: Robert Brouwer

Illustration: Doris Matthäus

Satz und Sayout: Oliver Richtberg



Anton:
13 Würmer



Walter:
13 Würmer



Annette:
21 Würmer



Olli:
8 Würmer

*Beispiel: Erste = Annette; Zweiter = Anton (mehr Wurmhäppchen);
Dritter = Walter; Letzter = Olli*

Art. Nr.: 60 110 5222

2025 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



GIGI GACKER AM WÜRFELACKER



by Robert Brouwer

More and more feathered gourmets are flocking to Rooster Ronny's „all you can pick“ worm buffet. And during happy hour, there is a lot going on in the waiting line: pushing towards the back and shoving towards the front, or the other way around. Some guests steal not only the seat but even the entire plate. And every once in a while, a worm drops on the floor... let's hope it's still edible.

Object of the Game

Get hold of the most worms by the end of the game.

Game Materials



15 dice (3 in each of 5 colors)



25 worm morsels
(with values from -2 to 6)



1 starting player worm

6

Set-up of the Game

Each player gets **3 dice in one color**. Put any leftover dice back into the box.

If you are **less than 5 players**, put one worm morsel with a **value of 0** back into the box. Mix all the others, face down, and stack them up in the middle.

The player with the biggest appetite takes the **starting player worm**.



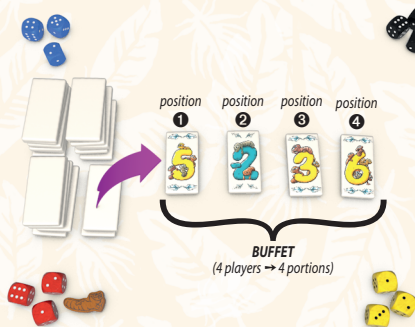
Course of the Game

The game is played in **rounds**.

At the beginning of each round, you reveal **as many worm morsels as there are players** and lay them out in one row. This is your buffet. Place the **first morsel** right next to the stacks on **position 1**.

The next morsel is put on **position 2**, and so on.

Now, beginning with the **starting player**, one player after another takes their turn.



Rolling the dice

1st turn On your **first** turn, you roll your **3 dice**, choose **one** of them and set it **aside**. You **keep the other two dice** in front of you for your next turn, **without turning them**. After that, it's your left neighbor's turn.

2nd + 3rd turn On your **second** turn as well as on your **third** turn, you **set another die aside**.

Both times, you decide whether you want to ...

... use **one** of your dice (from a previous roll), **unchanged, OR**

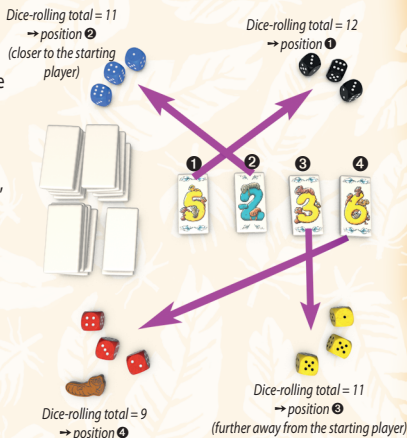
... reroll **all** your **remaining** dice.

... **additionally** use a **worm morsel action** (see „Actions“).

Distributing the worm morsels

After **all players** have completed their **third** turn, the **round ends**. Now the worm morsels are distributed. The player who has reached the **highest total** on his dice receives the worm morsel from **position 1**. The player with the **second highest total** gets the worm morsel from **position 2**, and so on. Ties are resolved clockwise, beginning with the starting player.

Once all worm morsels have been distributed this way, the **starting player worm** is passed on in a clockwise direction and the **next round** begins with the revealing of new worm morsels.



Example: Here you can see that the red player gets the best worm morsel, even though he had the lowest dice-rolling total.

The worm morsels not only give you points (including minus points), you can also spend them **to do actions**—always **during** your **second** and **third** turn of a round, **before** you decide to **roll** (or not to roll) the dice:

Actions

- ◆ On your **second turn** in a round, you can **give up** a worm morsel you have already collected (this can also be a negative one), in order to ...

... **swap the positions** of two worm morsels on the buffet,

OR

... **turn the complete buffet around**. To do so, rotate the row **by 180°**. Then the morsel on position ① is on the last position, and vice versa.

Put the **worm morsels you have used back into the box** and then, **before** you **set aside a die**, decide whether you want to **reroll** the dice on this turn.



Example: Swapping positions



Example: Turning the buffet around

- ◆ On your **third turn** in a round, you can **use a worm morsel** you have collected (... yes, even a negative one) and **forgo the dice-rolling**. **Put the morsel you are using next to the dice you have already set aside**. During the morsel distribution from the buffet, you now add up the total of the two dice you have set aside **and** the value of the worm morsel you have used. **In this round, you don't include the third die in the count**. After that, you put the used worm morsel back into the box.



Example:

Dice-rolling total for the red player after his third turn: $6+5-2=9$

End of the Game

Once all worm morsels have been used up, the game ends. The player who has collected the **most worms** wins. In case of a **tie**, the player involved with the **higher number** of worm morsels wins. If there is still a tie, the players involved share the victory.

If, after the game, somebody still has an appetite for worms, just start another game right away.



Anton:
13 worms



Walter:
13 worms



Annette:
21 worms



Olli:
8 worms

Example: Lead = Annette; Second = Anton (more worm morsels); third = Walter; last = Olli

Game for Two Players

In the **two-player** game, you follow all the rules as described above – with the following changes:

- Keep 3 more dice ready. They belong to your **robo chicken**.
- Each round, you reveal **3 worm morsels**.
- **After** both players have done the **first roll** in each round, the **starting player rolls one die for the robo chicken**. He does the same after the second and the third roll.
- Distribute the worm morsels as described above. The worm morsel won by the robo chicken **is removed from the game**.
- The robo chicken **never** uses worm morsel actions.
- The robo chicken **never** gets the **starting player worm**, and in case of a **tie**, it always has the **lower total**.

As usual, the game is over once **all worm morsels have been used up**, and the player with the most worms wins.

Designer: Robert Brouwer
Illustration: Doris Matthäus
Layout: Oliver Richtberg

English translation: Sybille &
Bruce Whitehill, „Word for Wort“

Art. Nr.: 60 110 5222

2025 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



GIGI GACKER

AM WÜRFELACKER



8+

2-5

20



de Robert Brouwer

De plus en plus de gourmets à plumes se ruent vers le buffet de vers à volonté chez O'Maggot. Et au moment du Happy Hour, les choses sérieuses commencent dans la file d'attente : ça pousse derrière, ça se bouscule devant, ou inversement. Certains se font non seulement piquer leur place, mais aussi toute leur assiette. Parfois, un ver tombe par terre... Pourvu qu'il soit encore bon...

But du jeu

Récupérez le plus de vers avant la fin de la partie.

Contenu



15 dés (de 5 couleurs)



25 tuiles Ver
(de valeurs -2 à 6)



1 ver Premier Joueur



Mise en place

Chaque joueur reçoit **3 dés d'une couleur**. Rangez les dés restants dans la boîte.

À **moins de 5 joueurs**, remettez une tuile de **valeur 0** dans la boîte. Mélangez toutes les autres tuiles, face cachée, et empilez-les au milieu de la table pour former une pioche.

Le joueur le plus affamé prend le **ver Premier Joueur**.

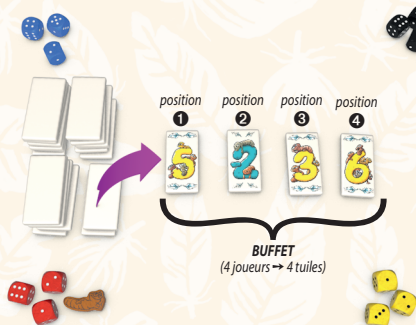


Exemple de mise en place à 4 joueurs

Déroulement de la partie

Une partie se déroule en plusieurs **manches**. Au début de chaque manche, retournez **une tuile par joueur** et alignez-les. Elles constituent votre buffet. Placez la **première** juste à côté de la pioche, en **position 1**. La suivante est en **position 2** ...

Jouez ensuite à tour de rôle en commençant par le **Premier Joueur**.



Lancez les dés

1^{er} tour Lors de votre **1^{er} tour**, lancez les **3 dés**, choisissez-en **un** et mettez-le de **côté**. Conservez les **deux autres** pour votre prochain tour, **sans les tourner**. Puis, c'est à votre voisin de gauche de lancer ses 3 dés ...

2^e + 3^e tours Lors de vos **2^e** et **3^e** tours, mettez de côté un nouveau dé.

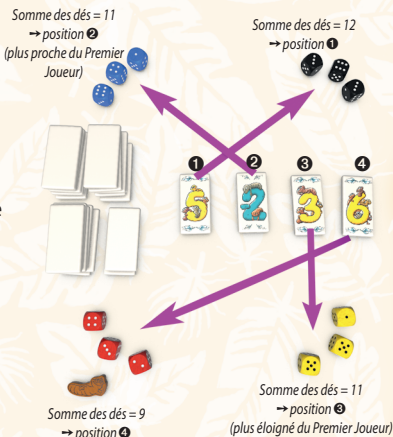
À chaque fois, à vous de choisir si ...

- ... vous utilisez **un** de vos dés (mis de côté lors d'un lancer précédent) **sans modifier** son résultat **ou**
- ... vous **relancez tous** vos dés **restants**
- ... vous utilisez **en plus** une action **Tuile** (voir Actions).

Répartition des tuiles

Une fois que **tous les joueurs** ont effectué leur **3^e tour**, la manche est **terminée**. Le moment est venu de distribuer les tuiles. Le joueur qui a obtenu la **plus grande somme** aux dés récupère la tuile en **position 1**. Le joueur avec la **deuxième somme** la plus élevée obtient la tuile en **position 2 ...** En cas d'égalité, le joueur le plus proche du Premier Joueur en sens horaire se sert d'abord.

Lorsque chacun a récupéré une tuile de cette façon, le **ver Premier Joueur** est passé au voisin de gauche et la **manche suivante** commence avec la pioche et l'alignement de nouvelles tuiles.



Exemple : Même si le joueur rouge possède la plus petite somme, c'est lui qui récupère la meilleure tuile.

Les tuiles rapportent non seulement des points (ou en font perdre), mais peuvent également être utilisées pour **effectuer des actions**, et ce, toujours lors de vos 2^e et 3^e tours, **avant** de décider de **lancer les dés** (ou non) :

Actions :

◆ **Lors de votre 2^e tour** vous pouvez déjà **utiliser** une tuile récupérée (y compris négative), pour ...

... **permuter** deux tuiles du buffet
ou

... **inverser** complètement le sens du buffet. Retournez alors toute la ligne à **180°**. La tuile en position 1 se retrouve en dernière position et réciproquement.

Remettez **la tuile utilisée** pour l'action **dans la boîte**, puis **décidez** si vous **souhaitez relancer vos dés** restants pour ce tour **avant** d'en mettre un de côté.



Exemple : Permutation



Exemple : Inversion

◆ **Lors de votre 3^e tour**, vous pouvez déjà **utiliser** une tuile récupérée (y compris négative) et **renoncer à relancer les dés**.

Ajoutez la tuile utilisée à vos dés déjà mis de côté. Lors de la répartition des tuiles du buffet, additionnez alors la valeur de la tuile utilisée **et** la somme de vos deux dés déjà mis de côté. **Votre 3^e dé n'est pas pris en compte pour cette manche.** Une fois terminé, remettez cette tuile dans la boîte.



Exemple :

À l'issue de son 3^e tour, le joueur rouge obtient une somme totale de : $6+5-2=9$

Fin de la partie

La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus de tuiles.
Le vainqueur est le joueur qui possède le **plus de vers**.

En **cas d'égalité**, le joueur qui a récupéré le **plus de tuiles** l'emporte. Si des joueurs sont toujours ex æquo, ils se partagent la victoire.

Si, après la partie, l'un de vous a encore faim, recommencez.

À 2 joueurs

À **2 joueurs**, les règles sont les mêmes, aux exceptions suivantes :

- Prévoyez 3 dés supplémentaires d'une couleur pour la **poule robot**.
- À chaque manche, retournez **3 tuiles**.
- **Après** que les deux joueurs ont effectué leur **premier lancer** à chaque manche, le **Premier Joueur** lance un **dé pour la poule robot**. Recommencez lors des 2e et 3e lancers.
- Répartissez les tuiles comme dans la règle habituelle. La tuile gagnée par la poule robot est **remise dans la boîte**.
- La poule robot n'utilise **jamais** d'action.
- La poule robot **ne** devient **jamais Premier Joueur** et, en **cas d'égalité**, son total est toujours considéré comme **inférieur** à celui du joueur.

Comme d'habitude, la partie s'arrête lorsqu'il **ne reste plus de tuiles** et celui qui totalise le plus de vers l'emporte.

Auteur : Robert Brouwer

Illustration : Doris Matthäus

Mise en page : Oliver Richtberg Traduction : Éric Bouret



Anton:
13 vers



Walter:
13 vers



Annette:
21 vers



Olli:
8 vers

Exemple : Première = Annette ; deuxième = Anton (plus de tuiles de vers) ; troisième = Walter ; dernier = Olli

Art. Nr. : 60 110 5222

2025 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkestraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



GIGI GACKER AM WÜRFELACKER



di Robert Brouwer

Sempre più buongustai pennuti si affollano attorno al buffet „All you can pick“ di Galliano Gallo, dove si servono i migliori vermi. Durante l'happy hour, però, la fila diventa piuttosto movimentata: spinte da ogni lato, gomitate senza tregua e una gran confusione generale! Alcuni, addirittura, non solo rubano il posto agli altri, ma si prendono direttamente il loro piatto! Naturalmente in questo trambusto qualche verme finisce a terra... speriamo che sia ancora buono!

Obiettivo del gioco

Procurati più vermi possibili prima della fine della partita.

Materiale di gioco



15 dadi (di 5 colori)



25 bocconcini di verme
(con valori da -2 a 6)



1 verme del giocatore
di partenza

16

Preparazione del gioco

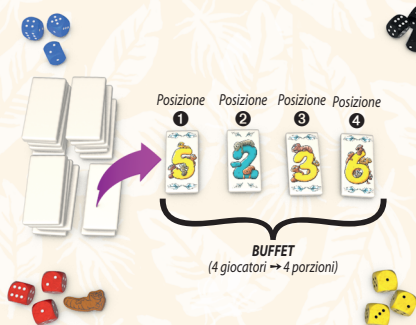
Ogni giocatore riceve **3 dadi di un determinato colore**. I dadi rimanenti vanno riposti nella scatola. Se ci sono **meno di 5 giocatori**, rimettete nella scatola un bocconcino di verme con **valore 0**. Meschiate tutti gli altri bocconcini coperti e impilateli al centro del tavolo. Il giocatore con il maggiore appetito riceve il **verme del giocatore di partenza**.



Esempio di preparazione per 4 giocatori

Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge a **turni**. All'inizio di ogni turno, girate **tanti bocconcini di verme quanti sono i giocatori** e disponeteli in fila. Questo sarà il vostro buffet. Il **primo bocconcino** va posizionato direttamente accanto alla pila, in **posizione 1**. Il bocconcino successivo va in **posizione 2**, e così via. Ora tocca a ciascun giocatore a turno, iniziando dal **giocatore di partenza**.



Tiro dei dadi

1° turno

Nel tuo **primo turno** lancia i tuoi **3 dadi**, scegline **uno** e mettilo **da parte**. Tieni gli altri **due** davanti a te per il turno successivo, **senza cambiarne il risultato**.
In seguito tocca al giocatore alla tua sinistra.

2° + 3° turno

Nel tuo **secondo e terzo turno**, metti da parte **ogni volta un altro dado**.

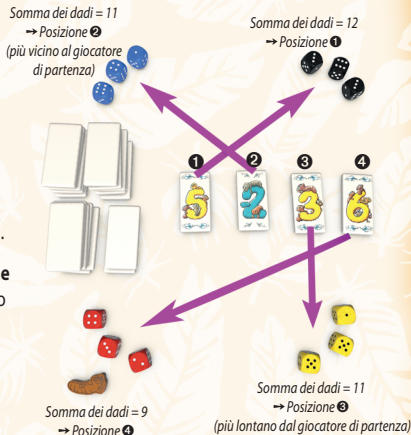
Ogni volta decidi se ...

- ... utilizzare **uno** dei tuoi dadi (da un lancio precedente) **senza modificarlo, oppure**
- ... **rilanciare tutti** i dadi rimasti.
- ... eseguire in **aggiunta** un'azione con i **bocconcini di verme** (vedi azioni).

Distribuzione dei bocconcini di verme

Dopo che **tutti i giocatori** hanno eseguito il loro **terzo turno**, il **round termina** e i bocconcini di verme vengono distribuiti. Il giocatore che ha ottenuto la **somma più alta** con i propri dadi riceve il bocconcino dalla **posizione 1**. Il giocatore con la **seconda somma più alta** riceve il bocconcino dalla **posizione 2**, e così via. In caso di parità, si risolve seguendo l'ordine del turno in senso orario, a partire dal giocatore di partenza.

Dopo che tutti i bocconcini sono stati assegnati, il **verme del giocatore di partenza** passa al giocatore successivo in senso orario, e il **nuovo round** inizia girando nuovi bocconcini di verme.



Esempio: qui si può notare che il giocatore rosso ha ottenuto il miglior bocconcino di verme nonostante avesse il totale di dadi più basso.

I bocconcini di verme non servono solo per guadagnare punti (o per sottrarli). Li puoi anche **utilizzare per eseguire azioni**, sempre **durante** il tuo **secondo e terzo turno** di un round, **prima** di decidere se **tirare i dadi** (o meno):

Azioni:

- ◆ Nel tuo **secondo turno** di un round, puoi **usare** un bocconcino di verme già raccolto (anche se negativo) per ...

... **Scambiare la posizione** di due bocconcini di verme sul buffet, oppure

... **Invertire** completamente l'**ordine del buffet**. Per fare ciò, gira la fila di **180°**. Il bocconcino in posizione **1** finirà in ultima posizione e viceversa.

Metti il **bocconcino utilizzato nella scatola** e poi decidi se vuoi rilanciare i dadi in questo turno, **prima** di metterne uno da parte.



Esempio: scambio delle posizioni



Esempio: inversione del buffet

- ◆ Nel tuo **terzo turno** di un round, puoi **utilizzare** un bocconcino di verme già raccolto (...anche uno negativo) e **rinunciare a tirare i dadi**. **Metti il bocconcino utilizzato tra i dadi che hai già messo da parte**. Quando distribuirai il buffet, calcolerai la somma dei due dadi messi da parte e del valore del bocconcino utilizzato. **Il terzo dado non verrà conteggiato in questo round**. In seguito, metti il bocconcino utilizzato nella scatola.



Esempio:

somma dei dadi per il giocatore rosso dopo il suo terzo turno: $6 + 5 - 2 = 9$

Fine del gioco

Quando tutti i bocconcini di verme sono stati utilizzati, il gioco finisce. Vince chi ha raccolto il **maggior numero di vermi**.

In caso di **parità**, vince il giocatore coinvolto che ha raccolto **più bocconcini di verme**. Se persiste un altro pareggio, vi dividete la vittoria.

Se dopo la partita qualcuno ha ancora fame di vermi, potete subito iniziare un nuovo round.



Anton:
13 vermi



Walter:
13 vermi



Annette:
21 vermi



Olli:
8 vermi

Esempio: prima = Annette; secondo = Anton (maggior numero di vermi); terzo = Walter; ultimo = Olli

Il gioco in due

Nel gioco **a due**, seguite tutte le regole descritte sopra, con le seguenti modifiche:

- Preparate 3 dadi in più. Appartengono alla vostra **gallina robot**.
- Per ogni round scoprirete **3 bocconcini di verme**.
- **Dopo** che entrambi i giocatori hanno fatto il **primo tiro** di dadi di ogni round, **il giocatore di partenza tira un dado per la gallina robot**. Lo stesso accade dopo il secondo e il terzo tiro.
- Distribuite i bocconcini di verme come descritto sopra. Il bocconcino che vince la gallina robot **viene tolto dal gioco**.
- La gallina robot **non** utilizza **mai** le azioni con i bocconcini di verme.
- La gallina robot **non** ottiene **mai** il **verme del giocatore di partenza** e in caso di **pareggio** avrà sempre la **somma più bassa**.

Come di consueto, il gioco termina quando tutti i bocconcini di verme sono **esauriti** e vince il giocatore con il maggior numero di vermi.

Autore: Robert Brouwer
Illustrazione: Doris Matthäus

Layout: Oliver Richtberg
Traduzione: Sara Pirovino

Art. Nr.: 60 110 5222

2025 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

