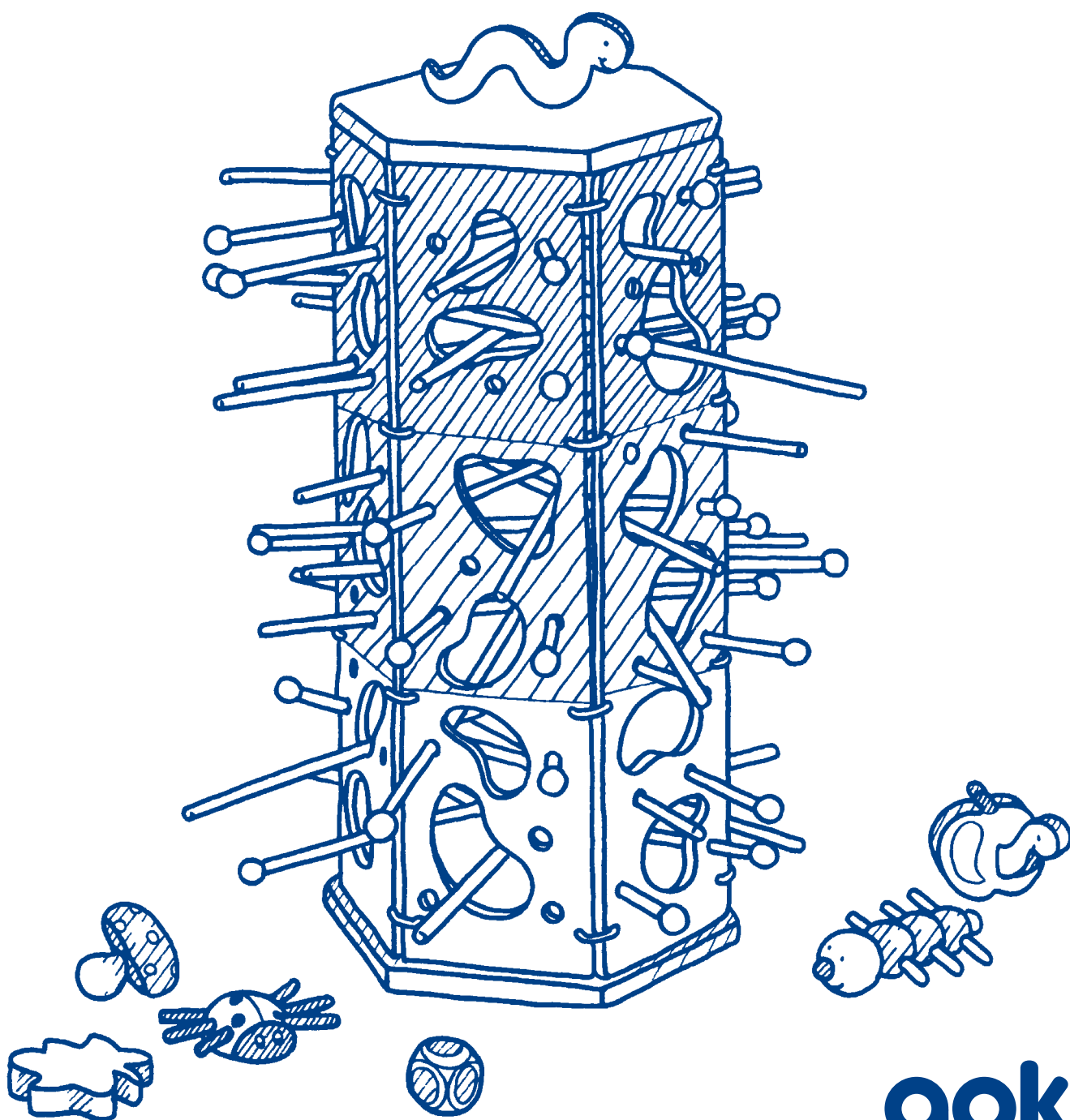
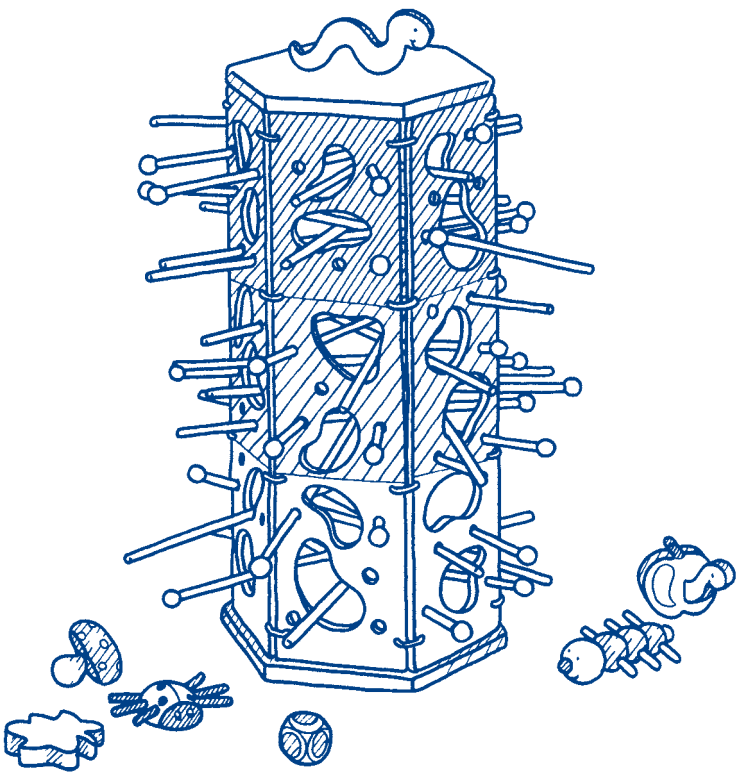


A can of worms
Hier steckt der Wurm drin
Le tronc infernal
Dentro del gusano
De worm zit erin
Ormespil
Torre di vermi
Jogo do tronco
Здесь спрятался червячок





A can of worms

„A can of worms“ is an amusing and forever surprising strategy game for up to six players.

Object of the game

Each player has a token on the inside of a tower which has sticks pushed through it. Every time the die is rolled, you remove one of the sticks. This means there are fewer and fewer sticks. But you have to try and keep your token on top of the remaining sticks – and at the same time make the tokens of the other players fall through the gaps. To perform these two difficult tasks you need patience, skill and a good eye – but beware: things don't always happen the way you expect them to!

Preparation

Join the broad and narrow side panels alternately to make a tower. Once the hexagonal tower is standing firmly, you and the other players take it in turns to insert the sticks into the walls through the small holes. The sticks must be inserted on one side of the tower and come out again on the other side. You can insert them horizontally or also so that they come out higher or lower on the other side. Once all the sticks are inserted criss-cross in the tower like knitting needles in a ball of wool, each player chooses a token (leaf, ladybird, mushroom, cherry, caterpillar, apple) and drops it into the top of the tower. Then the cover with the worm on top is placed on the tower and the game can begin.

Rules

The smallest or youngest player is the first to throw the die, then the others follow in a clockwise direction. The colour facing up on the die indicates the level (light green, leaf green, dark green) from which a stick may be removed. When your turn comes around, you can choose the side from which you pull out a stick. Make sure you don't remove a stick which is touching your token – otherwise it will drop down. If your token touches the bottom of the inside of the tower, you are out of the game.

The winner is the player whose token is the only one not to have fallen to the ground.

Game variant 1:

If there are two of you playing the game, you can each play with two tokens.

Game variant 2:

All the tokens are dropped into the tower. They are not allocated to any particular player. If you are the player who causes the last token to fall to the ground, you lose the game. In this variant you can also award minus points for each token a player causes to fall to the ground, then work out at the end who has won the game.

Information for your parents:

„A can of worms“ is suitable for children aged four and over. The game trains stereoscopic vision and fosters the beginnings of strategic understanding. The multiple requirements – playing for yourself, playing against others, accepting chance – will strengthen the child's coordination and concentration and increase its acceptance of coincidental playing experiences (both pleasant and disappointing).

The game was developed by students at the Kiel University of Applied Sciences in the Faculty of Social Work and Health under Prof. Dr. Thomas Lockenvitz and Prof. Günter Isleib.

D Hier steckt der Wurm drin

„Hier steckt der Wurm drin“ ist ein lustiges und immer wieder überraschendes Strategiespiel für bis zu sechs Spieler.

Ziel des Spiels

Jeder von Euch hat eine Spielfigur im Inneren eines Turms, der mit Stäben gespickt ist. Bei jedem Würfeln zieht Ihr einen Stab heraus. Die Stäbe werden also immer weniger. Trotzdem müsst Ihr Eure eigene Figur auf den noch vorhandenen Stäben halten – und gleichzeitig die Figuren Eurer Mitspieler zum Abstürzen bringen. Um diese beiden schwierigen Aufgaben zu lösen, braucht Ihr Geduld, Geschick und ein gutes Auge - doch Vorsicht: nicht immer geschieht das, was ihr denkt!

Vorbereitung

Stecke die breiten und schmalen Seitenwände abwechselnd zu einem Turm zusammen. Wenn der sechseckige Turm sicher steht, steckst Du mit deinen Mitspielern abwechselnd von allen Seiten die Stäbe durch die kleinen Löcher in den Wänden. Die Stäbe müssen auf einer Seite des Turms hineingesteckt werden und auf der anderen Seite wieder herauskommen. Du kannst sie gerade durchstecken, aber auch höher und tiefer wieder herauskommen lassen. Stecken alle Stäbe kreuz und quer im Turm wie Stricknadeln in einem Wollknäuel, sucht sich jeder Mitspieler eine Figur (Blatt, Marienkäfer, Pilz, Kirsche, Raupe, Apfel) aus und wirft sie oben in den Turm. Dann wird der Deckel mit dem Wurm auf den Turm gesetzt und das Spiel kann beginnen.

Regeln

Der kleinste oder jüngste Spieler beginnt mit dem Würfeln, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Die oben liegende Farbe des Würfels zeigt die Ebene an (hellgrün, froschgrün, dunkelgrün), aus der ein Stab herausgezogen werden darf. Bist Du am Zug, kannst Du Dir die Seite aussuchen, aus der Du den Stab ziehst. Achte darauf, keinen Stab herauszuziehen, den Deine Figur berührt – sonst stürzt sie ab. Berührt deine Figur den Boden im Inneren des Turms, hast Du verloren.

Gewonnen hat, wessen Figur am Ende als einzige nicht auf den Boden gefallen ist.

Spielvariante 1

Wenn Ihr das Spiel zu zweit spielt, könnt Ihr auch jeder mit zwei Spielfiguren spielen.

Spielvariante 2

Alle Spielfiguren werden in den Turm geschüttet. Sie sind keinem Mitspieler zugeordnet. Du verlierst das Spiel, wenn Dir als letztem Spieler die letzte verbliebene Spielfigur auf den Boden fällt. Bei dieser Spielvariante könnt Ihr auch Minuspunkte für jedes Teil vergeben, das auf den Boden fällt, und so am Ende ausrechnen, wer das Spiel gewonnen hat.

Information für deine Eltern:

„Hier steckt der Wurm drin“ eignet sich für Kinder ab vier Jahren. Das Spiel schult das räumliche Sehen und fördert erstes strategisches Verständnis. Die Mehrfachanforderung – spielen für sich selbst, agieren gegen die Mitspieler, akzeptieren des Zufalls – soll Koordination und Konzentration des Kindes stärken und seine Akzeptanz für zufällige Spielerlebnisse (ob schön oder ärgerlich) erhöhen.

Das Spiel wurde von Studenten der Fachhochschule Kiel am Fachbereich Soziale Arbeit und Gesundheit unter Leitung von Prof. Dr. Thomas Lockenvitz und Prof. Günter Isleib entwickelt.

F Le tronc infernal

Le tronc infernal est un jeu de stratégie amusant et plein de surprises qui se joue jusqu'à six joueurs.

But du jeu

Chaque joueur a une figurine se trouvant à l'intérieur du tronc qui est transpercé de branches. Chaque lancer de dé vous indique une branche à retirer. Les branches sont donc de moins en moins nombreuses. Vous devez néanmoins réussir à maintenir votre figurine sur les branches restantes et faire tomber celles de vos adversaires. Afin de réussir ces deux objectifs, vous aurez besoin de chance, d'adresse, et de bons yeux car prenez garde – on ne peut pas toujours anticiper ce qui va arriver !

Préparation

Fixer les parois latérales de façon à former le tronc. Lorsque la tour hexagonale est fixée, tous les joueurs placent chacun à leur tour les branches à l'intérieur du tronc par les petites encoches. Les branches doivent traverser complètement le tronc en passant d'un côté pour en ressortir de l'autre. Elles peuvent traverser tout droit mais aussi être inclinées vers le haut ou vers le bas à la sortie. Une fois que toutes les branches ont été placées dans tous les sens à travers le tronc comme des aiguilles dans une pelote de laine, chaque joueur choisit une figurine (feuille, coccinelle, champignon, cerise, chenille, pomme) et la jette par le haut du tronc. Le couvercle est alors placé au sommet de l'arbre et la partie peut commencer.

Les règles

Le plus petit ou le plus jeune des joueurs commence à lancer le dé, les joueurs suivants sont désignés dans le sens des aiguilles d'une montre. La couleur du dé désigne la couleur de la zone dans laquelle tu dois retirer une branche (vert clair, vert grenouille, vert foncé). C'est à toi de décider de quel côté du tronc tu vas retirer la branche. Fais attention à ne pas retirer la branche sur lequel repose ta figurine car elle risque de tomber. Si ta figurine tombe en bas du tronc, tu as perdu la partie.

Le gagnant est celui dont la figurine est la dernière à ne pas être tombée en bas de l'arbre.

Variante n°1

Lorsque deux joueurs s'affrontent, vous pouvez décider de jouer avec deux figurines en même temps.

Variante n°2

Toutes les figurines sont placées à l'intérieur de l'arbre. Elles ne sont pas attribuées à un joueur spécifique. Le joueur qui fait tomber la dernière figurine en bas du tronc perd la partie. Dans cette variante de jeu vous pouvez aussi vous retirer des points pour chaque figurine qui tombe en cours de partie, et à la fin, calculer qui a remporté la partie.

Information pour les parents:

„Le tronc infernal“ s'adresse aux enfants à partir de quatre ans. Ce jeu permet d'appréhender l'observation en volume et développe l'esprit de stratégie. Il sollicite les joueurs à plusieurs niveaux – jouer pour soi et agir contre ses adversaires, accepter les règles du hasard – ce qui renforce la concentration et la coordination de l'enfant, lui enseigne à accepter les bonnes ou mauvaises surprises et à devenir ainsi « bon joueur ».

Ce jeu a été développé par les étudiants de L'École Supérieure Technique en sciences économiques et sociales de Kiel, sous la direction du Dr. Thomas Lockenwitz et du Professeur Günter Isleib.

E) Dentro del gusano

Este es un divertido juego de estrategia sorprendente para hasta seis jugadores.

Objetivo del juego

Cada jugador tiene una ficha dentro de la torre, que está llena de palitos. Cada vez que se tira el dado, se quita un palito, por lo que cada vez quedan menos, sin embargo, cada jugador debe mantener su ficha de dentro mientras intenta hacer caer las de sus oponentes. Para resolver estas dos tareas difíciles necesita paciencia, habilidad y buen ojo - pero cuidado: no siempre se hace lo que piensa!

Preparación del juego

Ponga las paredes laterales ancha y estrecha, alternativamente formando una torre. Cuando la torre hexagonal esté colocada, todos los jugadores tienen que colocar todos los palitos en los agujeros de las paredes. Los palitos se tienen que colocar por todos los lados de la torre de manera que el interior de la torre parezca una red. Luego cada jugador debe escoger una ficha, la hoja, la mariquita, el champiñón, la cereza, el gusano o la manzana con gusano, se tiran dentro y se coloca la tapa con el gusano. ¡Ya podemos comenzar!

Reglas

Empieza el jugador más joven y tira los dados y sigue el turno siguiendo las agujas del reloj. El color que saque el dado muestra el nivel de donde tiene que sacar el palito (verde claro, verde rana, verde oscuro). Puedes elegir el lado de donde sacas el palito e incluso el palito, pero dentro de la zona que ha sacado el dado. Para ello debe tener también en cuenta que el palito no afecte a tu ficha.

El ganador del juego será aquel cuya ficha sea la única que no se ha caído.

Variante de juego 1:

Cuando hay solo dos jugadores se puede jugar también con dos fichas cada uno.

Variante de juego 2:

Todas las fichas se echan dentro de la torre sin que cada jugador haya escogido la suya. En este caso pierde el juego el último jugador en tirar la última ficha. En esta variante también se puede asignar puntos negativos a cada ficha que cae al suelo, por lo que hasta el final no se sabe quién gana el juego.

Información para los padres:

„Dentro del gusano“ es adecuado para niños mayores de cuatro años. El juego enseña la visión espacial y promueve la comprensión estratégica. La duplicidad de juego - por sí mismos y para actuar contra los otros jugadores –mejoran la concentración del niño y fortalecen la coordinación y la aceptación de las experiencias de los juegos de azar, sea buena o mala.

El juego fue creado por estudiantes de la Universidad de Kiel en el Departamento de Trabajo Social y Salud, dirigido por el Prof. Dr. Thomas Lockenvitz y el Prof. Günter Isleib.

NL De worm zit erin

‘De worm zit erin’ is een grappig en steeds weer verrassend strategiespel voor twee tot zes spelers.

Doel van het spel

Elk van jullie heeft een speelfiguur in een toren zitten, die met stokjes doorprikt is. Bij elke worp van de dobbelsteen trekken jullie een stokje weg. Het aantal stokjes wordt dus steeds kleiner. Toch moeten jullie proberen jullie eigen figuur op de nog overblijvende stokjes te houden – en tegelijkertijd de figuren van jullie medespelers ten val te brengen. Om deze beide moeilijke opdrachten tot een goed einde te brengen, hebben jullie geduld, geluk en een goed oog nodig. Maar pas op: er gebeurt niet altijd wat jullie verwachten!

Vorbereiding

Steek de brede en smalle zijwanden afwisselend in elkaar tot een toren. Als de zeshoekige toren stevig rechtop staat, steek je samen met je medespelers afwisselend aan alle zijden de stokjes door de kleine gaatjes in de wanden. De stokjes moeten aan de ene zijde van de toren worden ingestoken en er aan de andere zijde weer uitkomen. Je kunt ze recht door de toren steken, maar ze er ook hoger of lager weer laten uitkomen. Als alle stokjes kriskras, als breinaalden in een bol wol, door de toren steken, kiest elke speler een houten figuur (blad, lieveheersbeestje, paddenstoel, kers, rups, appel) en gooit deze boven in de toren. Dan wordt het deksel met de worm op de toren gezet en kan het spel beginnen.

Spelregels

De kleinste of jongste speler begint, daarna gaat het voort met de wijzers van de klok mee. De speler werpt de dobbelsteen. De gegooide kleur toont het niveau waaruit een stokje mag worden getrokken (lichtgroen, kikkergroen, donkergroen). Ben jij aan de beurt, dan mag je zelf de zijde kiezen waaruit je een stokje trekt. Maar let op dat je geen stokje wegtrekt waarop je eigen figuur steunt, anders valt hij naar beneden. Raakt je figuur de grond in de toren, dan heb je verloren.

De winnaar is de speler wiens figuur aan het einde als enige niet op de grond is gevallen.

Spelvariant 1

Als jullie het spel met z'n tweeën spelen, kunnen jullie ook elk met twee spelfiguren spelen.

Spelvariant 2

Alle spelfiguren worden in de toren gegooid. Ze behoren niet aan de verschillende spelers toe. Je verliest het spel, als jij als laatste speler de laatst overgebleven spelfiguur op de bodem doet vallen. Bij deze spelvariant kunnen jullie ook minpunten geven voor elke figuur die op de bodem valt, en zo aan het einde uitrekenen wie het spel gewonnen heeft.

Informatie voor jullie ouders

‘De worm zit erin’ is geschikt voor kinderen vanaf vier jaar. Het spel traint het ruimtelijk inzicht en stimuleert het eerste strategische denken. De meervoudige opdracht – spelen voor zichzelf, acties ondernemen tegen de medespelers, aanvaarden van het toeval – bevordert de coördinatie en concentratie van het kind en leert het toevallige spelgebeurtenissen (of deze nu aangenaam of vervelend zijn) beter te aanvaarden.

Het spel werd onder leiding van Prof. Dr. Thomas Lockenvitz en Prof. Günter Isleib ontwikkeld door studenten uit de richting maatschappelijk werk en gezondheid van de technische hogeschool Kiel.

Ormespillet er et sjovt strategispil (max. 6 spillere), der altid byder på overraskende vendinger.

Meningen med spillet

Hver spiller har en spillefigur inde i tårnet, der er gennemstukket med pinde. Hver gang terningen kastes, trækkes en pind ud, dvs. der bliver færre og færre pinde efterhånden som spillet skrider frem. Ikke desto mindre gælder det om at holde jeres egen figur på de resterende pinde – og samtidig forsøge at vælte medspillernes figurer ”af pinden”. Der skal tålmodighed, snilde og et skarpt øje til at løse denne vanskelige opgave, men husk: Det går ikke altid, som man tror!

Forberedelse

Sæt hhv. de brede og smalle sidevægge sammen på skift, så de til sidst danner et tårn. Når det sekskantede tårn står solidt og godt, stikker du og dine medspillere pindene gennem de små huller i væggene fra alle sider. Pindene skal stikkes ind på den ene side af tårnet og komme ud igen på den anden side. Du kan enten stikke dem lige igennem eller få dem til at rage ud højere oppe eller længere nede på den anden side. Når alle pinde er blevet stukket på kryds og tværs gennem tårnet ligesom strikkepinde i en garnnøgle, vælger alle spillere en figur (blad, mariehøne, svamp, kirsebær, larve, æble) og lader den falde oppefra ned i tårnet. Når låget med ormen er kommet på plads øverst på tårnet, kan spillet begynde.

Spilleregler

Den mindste eller yngste spiller starter med at kaste terningen og herefter fortsættes i urets retning. Den farve, der peger opad, når terningen er blevet kastet, angiver niveauet (lysegrøn/øverst, frøgrøn/midten, mørkegrøn/nederst) / BILLEDE), hvorfra pinden må trækkes ud. Når det er din tur, kan du vælge den side, som du ønsker at trække pinden ud fra. Pas på, at du ikke kommer til at trække en pind ud, der berører din figur – så falder den nemlig ned. Hvis din figur berører bunden af tårnet, har du tabt.

Den spiller, hvis figur til sidst er den eneste, der ikke er faldet ned, har vundet.

Spillevariant 1:

Hvis I er to spillere, kan I spille med hver to figurer.

Spillevariant 2:

Alle spillefigurer hældes ned i tårnet. Ingen af spillerne har en bestemt figur. Hvis du er den sidste spiller og den sidste figur falder ned, har du tabt. Ved denne spillevariant kan I også uddele minuspoint for hver figur, der falder ned, og på basis heraf regne ud, hvem der vundet spillet.

Information til forældrene:

Ormespillet er beregnet til børn fra 4 år. Spillet træner barnets rumlige sans og dets første strategiske forståelse. Spillets forskellige udfordringer – eget spil, spil mod andre, accept af tilfældigheder – styrker barnets koordinations- og koncentrationsevne og dets evne til at acceptere spillets tilfældige forløb, uanset om det er til egen fordel eller ej.

Spillet er udviklet af studerende ved Fachhochschule Kiel (fagområde socialt arbejde og sundhed) under ledelse af professor Thomas Lockenvitz og professor Günter Isleib.

① Torre di vermi

„Torre di vermi“ è un divertente gioco di strategia sempre sorprendente per massimo 6 giocatori.

Obiettivo del gioco

Ogni giocatore ha una pedina all'interno di una torre in cui sono infilati dei bastoncini dappertutto. Ogni volta che si lancia il dado si toglie uno dei bastoncini in modo che ne rimangono sempre meno. Bisogna cercare di recuperare prima possibile la propria pedina e nello stesso tempo far cadere quelli degli avversari attraverso i buchi.

Per riuscire in questo difficile compito è necessaria un po' di pazienza, abilità e buon occhio: ma attenzione: le cose non succedono sempre nel modo in cui ci si aspetta!

Preparazione

Unisci i pannelli larghi e stretti alternativamente per costruire una torre. Una volta che la torre esagonale è eretta saldamente i giocatori inseriscono a turno i bastoncini attraverso i fori nel muro della torre.

I bastoncini devono essere inseriti in un lato della torre e devono uscire dall'altro lato; potete inserirli orizzontalmente oppure obliquamente in modo che fuoriescano in alto o in basso dall'altro lato. Una volta che avete messo tutti i bastoncini come fossero tanti spilli in un gomitolo di lana ogni giocatore sceglie una pedina: (foglia, coccinella, funghetto, ciliegia, bruco, mela) e lo lascia cadere all'interno della torre. Si mette infine il coperchio con il verme sopra la torre e il gioco può iniziare.

Regole

Inizia il giocatore più giovane che lancia il dado, poi seguono gli altri in senso orario. Il colore che mostra il dado indica il livello da cui togliere il bastoncino (verde chiaro, verde, verde scuro).

Quando tocca te puoi decidere da che lato vuoi estrarre il bastoncino; stai attento a non toglierne uno che appoggia sulla tua pedina, altrimenti cadrà in fondo e sarai eliminato dal gioco.

Il vincitore è il giocatore la cui pedina è l'unica a non cadere sul fondo della torre.

Variante 1:

Se state giocando in due potete usare due pedine a testa.

Variante 2:

Si lasciano cadere tutte le pedine all'interno della torre; nessuna pedina appartiene ad un giocatore; chi farà cadere sul fondo una pedina verrà eliminato dal gioco. Con questa variante potete anche togliere o meno dei punti quando un giocatore fa cadere una pedina.

Informazioni per i genitori:

„Torre di vermi“ è adatto per bambini dai 4 anni in su; il gioco stimola la visione stereoscopica e promuove la comprensione della strategia di gioco.

Si gioca da soli o contro gli altri, si imparano ad accettare la casualità rafforzando così la coordinazione e concentrazione.

Il gioco è stato sviluppato dagli studenti dell'università da scienze applicate, facoltà salute e lavori sociali con la supervisione del Prof.Dr. Thomas Lockenvitz e Prof. Günter Isleib.

P Jogo do tronco

O „Jogo do tronco“ é um jogo de estratégia divertido e sempre surpreendente para um máximo de seis jogadores.

Objectivo do jogo

Cada um de vocês tem uma peça no interior de uma torre, que está atravessada por varetas. De cada vez que lançam o dado, têm de retirar uma vareta. Deste modo, o número de varetas vai diminuindo. No entanto, devem manter a vossa própria peça em cima das varetas restantes e, ao mesmo tempo, fazer cair as peças dos vossos adversários. Para efectuar estas tarefas difíceis é preciso ter paciência, habilidade e perspicácia – mas cuidado: nem sempre corre como vocês pensam!

Preparação

Encaixa os painéis laterais estreitos e largos alternadamente de modo a formar uma torre. Quando a torre hexagonal estiver estável, insere, com os outros adversários, as varetas alternadamente de todos os lados através dos pequenos orifícios das paredes. As varetas têm de ser inseridas de um lado da torre e sair do outro lado. Elas podem ser introduzidas na horizontal, mas também na diagonal saindo num ponto mais alto ou mais baixo relativamente à entrada. Quando todas as varetas estiverem inseridas na torre na diagonal e transversal como agulhas de tricô num novelo de lã, cada adversário escolhe uma peça (folha, joaninha, cogumelo, cereja, lagarta, maçã) e atira-a para cima da torre. De seguida, a tampa com a minhoca é colocada sobre a torre e o jogo pode começar.

Regras

O jogador mais pequeno ou mais novo lança primeiro os dados, continuando no sentido dos ponteiros do relógio. A cor do dado que ficar virada para cima indica o nível (verde claro, verde alface, verde escuro) do qual deve ser retirada uma vareta. Quando for a tua vez, podes escolher o lado de onde queres retirar a vareta. Tem atenção para não retirares nenhuma vareta que toque na tua peça – caso contrário ela cai. Se a tua peça tocar no chão do interior da torre, perdes.

O jogo é ganho pela pessoa cuja peça seja a única a não cair ao chão.

Variante do jogo 1

Num jogo a dois, cada jogador pode jogar com duas peças.

Variante do jogo 2

Todas as peças são lançadas para a torre. Estas não são atribuídas a nenhum jogador. Perde o jogo o jogador que fizer a última peça cair ao chão. Nesta variante do jogo, podem também atribuir pontos negativos a cada peça que cai ao chão e, no final, contar os pontos e determinar quem ganhou o jogo.

Informação para os teus pais:

O „Jogo do tronco“ é adequado para crianças a partir dos quatro anos. O jogo estimula a visualização espacial e promove os primeiros raciocínios estratégicos. A polivalência – jogar por si mesmo, agir contra os adversários, aceitar o acaso – deverá reforçar a coordenação e concentração da criança e aumentar a sua aceitação de resultados casuais de jogo (quer sejam bons ou maus).

O jogo foi desenvolvido por estudantes do departamento de Trabalho Social e Saúde do Instituto Politécnico de Kiel, sob a direcção do Prof. Dr. Thomas Lockenvitz e do Prof. Günter Isleib.

Здесь спрятался червячок

„Здесь спрятался червячок“ – это веселая и непредсказуемая игра на стратегию с участием до шести игроков.

Цель игры

Каждый из вас имеет игровую фишку внутри башни, которая утыкана палочками. Перед каждым броском кубика вы вынимаете одну палочку. Таким образом, их становится все меньше и меньше. Тем не менее, вы должны удержать свою фишку на оставшихся палочках и добиться падения фишек своих соперников. Чтобы решить эти две задачи, от вас требуется терпение, удача и смекалка. Однако помните: далеко не всегда происходит именно то, что вы задумали!

Подготовка

Соберите башню, стыкуя попеременно широкие и узкие стены. Когда, наконец, шестигранная башня будет прочно стоять, вместе с другими игроками вставьте со всех сторон палочки через узкие отверстия в стенках. Палочки должны входить с одной стороны башни и выходить с другой. Их можно вставлять горизонтально, а можно и с наклоном. Вставьте все палочки в башню. При этом они будут торчать, как иголки из клубка шерсти. Каждый игрок должен выбрать себе фишку (лист, божью коровку, гриб, вишню, гусеницу, яблоко) и бросить ее сверху в башню. После этого закройте башню сверху крышкой с червячком. Можно начинать игру.

Правила

Самый маленький или юный игрок первым бросает кубик. Далее ход переходит к другим игрокам по часовой стрелке. Верхняя грань кубика указывает уровень (светло-зеленый, сочный зеленый, темно-зелёный), из которого он может вынуть палочку. В свой ход ты можешь выбрать сторону, из которой ты будешь тянуть палочку. Постарайся не вынимать палочки, которых касается твоя фишка, иначе она упадет. Как только твоя фишка окажется на дне башни, ты проиграл.

Выигрывает тот, чья фишка в конце игры осталась последней не упавшей на дно башни.

Вариант игры 1

Если вы играете вдвоем, каждый может взять себе по две фишки.

Вариант игры 2

В башню бросают все фишки. Они не закреплены за конкретными игроками. Игрок проигрывает, если в его ход на дно башни упала последняя оставшаяся фишка. В этом варианте игры можно записывать штрафные очки за каждую фишку, упавшую на дно, а в конце, подсчитав очки, определить победителя игры.

Информация для родителей:

Игра „Здесь спрятался червячок“ предназначена для детей с четырех лет. Игра развивает пространственное зрение и первичные навыки стратегического мышления. Целый комплекс решаемых здесь задач – собственно игра, действия против соперников, умение принимать случайность – призван улучшить координацию и внимание ребенка и повысить его пристрастие к игровым случайностям (как положительных, так и отрицательных).

Игра была разработана студентами колледжа г. Киль на факультете Социальная работа и здравоохранение под руководством проф. д-ра Томаса Локенвица и проф. Гюнтера Изляйба.

