

CRAZY WORMS



D

CRAZY WORMS

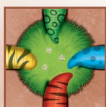
	7+
	2-4
	20'

Die Würmer sind los!

Ein wuseliges Plättchen-Legespiel von Fabrizio Tronchin & Ghigo Maurizio Buso

Taucht ein in den farnefrohen Wettkampf von Crazy Worms! Beweist taktisches Geschick beim Anlegen der Wurmteile. Wer wird bei diesem wuselig-spannenden und farnefrohen Würmerlegen die längsten und wertvollsten Würmer für sich beanspruchen können?

SPIELINHALT



1 Startplättchen
mit Grasbüschel



36 beidseitig
bedruckte Wurmplättchen



4 Übersichtsplättchen
in 4 verschiedenen
Farben
(Blau, Gelb, Rot, Grün)

- 1 Spielanleitung

SPIELZIEL

Das Ziel ist es, die meisten Punkte zu erhalten, indem ihr die eigene Farbe bei möglichst vielen Würmern am häufigsten unterbringt.

SPIELVORBEREITUNG

Wählt alle jeweils eine Farbe und nehmt euch das entsprechende Übersichtsplättchen. Legt es mit der gewählten Farbe nach oben vor euch ab.

Legt das Startplättchen mit beliebiger Seite nach oben in die Tischmitte.

Mischt die Wurmplättchen, bildet daraus 3 gleich hohe Nachziehstapel und legt sie so auf den Tisch, dass sie alle gut erreichen können.

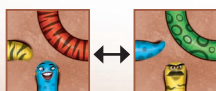
Hinweis: Spielt ihr zu zweit, wählt eine Person Blau oder Gelb und die andere Person Rot oder Grün.

Piatnik Spiel Nr. 674099
©2025 Piatnik, Wien - Printed in Austria

Erklärung der Wurmplättchen

Auf den Wurmplättchen sind bis zu 3 verschiedene Wurmteile abgebildet: Kopf, Körper und Schwanz. Jeden dieser Wurmteile gibt es in den Farben Blau, Gelb, Rot, Grün und Bunt.

Alle Wurmplättchen sind beidseitig bedruckt. Auf beiden Seiten sind dieselben Wurmteile abgebildet, allerdings in unterschiedlichen Farben. Dabei bilden die Farben Gelb und Blau immer ein Paar, sowie die Farben Grün und Rot. Zeigt ein Wurmplättchen z.B. einen gelben Wurmkopf, ist dieser auf der anderen Seite des Plättchens blau.



Seite A

Seite B

Gelb und Blau
bilden immer
ein Paar



Seite A

Seite B

Rot und Grün
bilden immer
ein Paar



Erklärung der Übersichtsplättchen

Die Übersichtsplättchen helfen euch dabei, den Überblick über die Farbenpaare zu bewahren. Das ermöglicht euch, das für euch wertvollste Wurmplättchen von den Nachziehstapeln auszuwählen.

Außerdem zeigt euch das Übersichtsplättchen, wie viele Punkte vollständige und unvollständige Würmer bringen.

SPIELABLAUF

Wer zuletzt einen Wurm gesehen hat, beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Wenn du an der Reihe bist, nimmst du dir das oberste Wurmplättchen von einem Nachziehstapel deiner Wahl und legst es direkt angrenzend an ein bereits ausliegendes Wurmplättchen an.

Hinweis: Sobald du eines der drei Wurmplättchen auf den Nachziehstapeln berührt hast, musst du es nehmen und anlegen. Du darfst dich nicht mehr umentscheiden!

Es gibt mehrere Möglichkeiten, Wurmplättchen anzulegen

Beim Anlegen darfst du dich entscheiden, welche Seite des Wurmplättchens du verwenden möchtest.

Beim Anlegen gilt:

- Ein Wurmplättchen muss immer direkt angrenzend an ein bereits ausliegendes Plättchen angelegt werden. Es darf dabei nicht diagonal angrenzend angelegt werden.



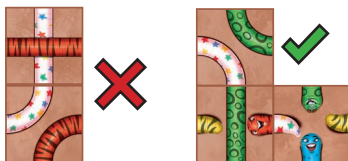
- Die Farben aller aneinander angrenzenden Wurmteile müssen übereinstimmen. Es reicht nicht, wenn die Farbe von nur einem Wurmteil übereinstimmt.



- Ein Wurm darf jeweils nur einen Kopf und einen Schwanz haben.



- Bunte Wurmteile dürfen an jede Farbe angelegt werden, aber nicht an ein anderes buntes Wurmteil.



Achtung: Hast du ein Plättchen genommen, dass du nicht anlegen kannst, musst du es stattdessen unter einen der Nachziehstapel legen und hast deinen Zug damit beendet.

Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Ist einer der Nachziehstapel aufgebraucht, teilt ihr die anderen beiden Stapel auf und bildet einen dritten, sodass immer 3 Nachziehstapel zur Verfügung stehen, solange mindestens 3 Plättchen im Spiel sind.

SPIELEND UND WERTUNG

Sobald ihr alle Wurmplättchen angelegt habt, endet das Spiel und es wird gewertet:

Jeder Wurm, der aus mindestens 2 Wurmplättchen besteht und einen Kopf, einen Schwanz oder beides hat, bringt Punkte. Und zwar für die Person, deren Farbe am häufigsten beim jeweiligen Wurm vorkommt. Bei Gleichstand bekommen alle am Gleichstand Beteiligten die vollen Punkte. Die anderen Farben gehen leer aus. Wie viele Punkte es gibt, hängt davon ab, ob der Wurm vollständig ist, oder nicht.

Hinweis: Die bunten Wurmteile sind für die Bestimmung der häufigsten Farbe nicht relevant!

- **Vollständige Würmer** bestehen aus einem Kopf, einem Schwanz und beliebig vielen Körperteilen. Sie bringen 2 Punkte pro Wurmteil für die Person, deren Farbe am häufigsten vorkommt.



Beispiel: Der vollständige Wurm besteht aus 1 roten, 1 bunten und 2 blauen Wurmteilen. Daher bekommt Blau 2 Punkte für jeden der 4 Wurmteile, insgesamt also 8 Punkte (1 Kopf, 2 Körperteile und 1 Schwanz). Rot geht leer aus.

- **Unvollständige Würmer** bringen 1 Punkt pro Wurmteil für die Person, deren Farbe am häufigsten vorkommt.

Sie bestehen aus:

- nur einem Kopf oder Schwanz und mindestens 1 Körperteil oder
- einem Kopf und einem Schwanz, aber keinem Körperteil.

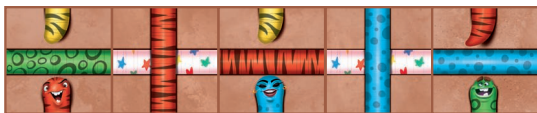


Beispiel: Der unvollständige Wurm besteht aus 2 grünen, 2 bunten, 1 roten und 2 blauen Wurmteilen. Grün und Blau teilen sich also den Sieg. Sie erhalten jeweils 1 Punkt für jeden der 7 Wurmteile, insgesamt also 7 Punkte für Grün und 7 Punkte für Blau. Rot geht leer aus.



Beispiel: Der unvollständige Wurm besteht nur aus einem grünen Kopf und einem grünen Schwanz. Grün erhält für diese kleinste Version eines Wurms 2 Punkte.

- **Keine Würmer** bestehen entweder nur aus Körperteilen, nur aus einem Kopf oder nur aus einem Schwanz. Sie bringen keine Punkte.



Gewonnen hat, wer in Summe die meisten Punkte erzielt hat. Bei einem Gleichstand teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

SPIELVARIANTE "TEAMS"

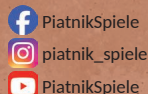
Spielt ihr zu viert, könnt ihr auch im Team spielen. Dazu spielen jeweils 2 von euch zusammen, wobei die Teammitglieder einander gegenüber sitzen. Ein Team spielt dabei die Farben Blau und Gelb, das andere Team spielt Rot und Grün.

Die Spielregeln bleiben dieselben, nur taktisch eröffnen sich so neue Möglichkeiten. Denn es werden am Ende die Punkte der Teammitglieder zusammengezählt! Das Team mit den meisten Punkten gewinnt. Bei einem Gleichstand endet das Spiel unentschieden.



Wenn ihr zu „Crazy Worms“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231,
1140 Wien, Austria,
oder an info@piatnik.com.

Ihr findet uns auf:



Kein Teil dieser Spielanleitung darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder -systeme verwendet oder reproduziert werden.



piatnik.com

F

CRAZY WORMS

	7+
	2-4
	20'

Ça gigote sur la table !

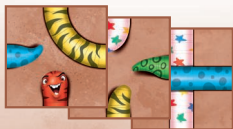
Un jeu de placement de tuiles de Fabrizio Tronchin & Ghigo Maurizio Buso

Les vers de terre et les couleurs s'emmêlent dans Crazy Worms ! Prouvez votre sens tactique en posant habilement vos tuiles sur la table. Quel joueur parviendra à revendiquer le plus grand ver de terre dans ce jeu tortillant et bigarré ?

CONTENU



1 tuile de départ
avec de l'herbe



36 tuiles Ver de terre
recto/verso



4 tuiles Couleur
(bleu, vert, jaune,
rouge)

- 1 livret de règles

OBJECTIF DU JEU

L'objectif du jeu est d'obtenir le plus de points à la fin de la partie. Pour ce faire, votre couleur devra être majoritaire sur les vers de terre rapportant des points.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Chaque joueur choisit une couleur et récupère la tuile *Couleur* correspondante. Les tuiles *Couleur* sont placées devant les joueurs, face *Couleur* visible.

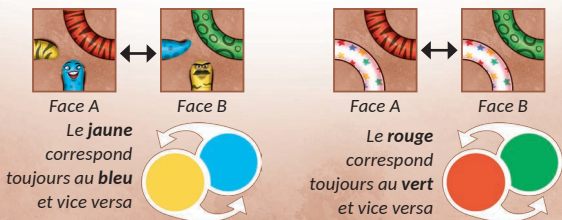
Mélangez les tuiles *Ver de terre* et placez la tuile de départ au centre de la table, face visible, formez 3 piles de pioche de même hauteur et placez-les sur la table à portée de main de tous les joueurs.

Remarque : si vous jouez à 2 joueurs, une personne choisit le bleu ou le jaune et l'autre joueur le rouge ou le vert.

Explication des tuiles

Les tuiles *Ver de terre* représentent jusqu'à 3 parties de ver de terre différentes : la tête, le corps et la queue. Celles-ci peuvent être, au choix : bleues, jaunes, vertes, rouges ou multicolores.

Toutes les tuiles possèdent deux faces. Les mêmes parties de ver de terre sont représentées sur les deux faces d'une même tuile, mais de couleurs différentes. Les couleurs fonctionnent par paires : jaune et bleu vont toujours ensemble sur les tuiles, vert et rouge également. Vous savez donc que si vous voyez une tête jaune, vous aurez une tête bleue sur l'autre face de la tuile, et ainsi de suite...



Explication des tuiles Couleur

Le dos des tuiles *Couleur* vous aident à vous rappeler les couleurs formant des paires. Elles vous aident donc à sélectionner les bonnes tuiles des piles de pioche.

De plus, elles vous rappellent le nombre de points donnés pour les vers de terre complets et incomplets en fin de partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le dernier joueur à avoir vu un ver de terre commence à jouer. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle dans le sens horaire.

Lors de ton tour, prends la première tuile d'une des piles de pioche de ton choix et place-la sur la table, de manière qu'elle soit directement adjacente à une tuile déjà en place.

Important : Si tu touches une tuile de l'une des piles, tu dois la prendre et la placer sur la table.
Tu ne peux plus changer d'avis !

Il existe plusieurs manières de poser une tuile Ver de terre

En la posant, tu dois choisir dans quel sens tu souhaites la placer.

Voici les différentes règles de placement:

- Une tuile doit toujours être placée de manière adjacente à une tuile existante. Vous ne pouvez pas la placer en diagonale.



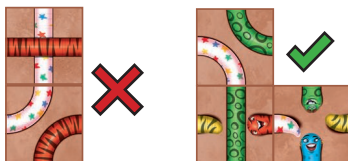
- Toutes les couleurs des parties de ver de terre se rejoignant sur des tuiles adjacentes doivent correspondre. Vous ne pouvez pas placer une tuile si ne serait-ce qu'une seule partie ne correspond pas.



- Un ver de terre ne doit posséder qu'une seule tête et une seule queue..



- Une partie de ver de terre multicolore peut être adjacente à n'importe quelle couleur, sauf à une autre partie multicolore.



Attention : Si tu as choisi une tuile que tu ne peux pas poser, tu dois la replacer sous une pile de pioche et terminer ton tour.

C'est ensuite au tour du joueur suivant en sens horaire.

Si l'une des piles de pioche est vidée, répartissez les tuiles des deux autres piles pour en recréer une troisième. Tant qu'il reste au moins 3 tuiles en jeu, il doit toujours y avoir 3 tuiles disponibles.

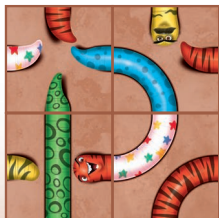
FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

Lorsque toutes les tuiles ont été posées, la partie se termine et les points sont décomptés.

Chaque ver de terre composé d'au moins 2 tuiles ET possédant une tête, une queue ou les deux, rapporte des points. Seul le joueur dont la couleur est la plus représentée sur le ver de terre marquera des points. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité reçoivent la totalité des points. Les autres couleurs ne reçoivent rien. Le nombre de points reçus pour chaque ver de terre dépend du fait qu'il soit complet ou incomplet.

Important : Les tuiles multicolores n'aident pas à départager la couleur la plus représentée.

- Les **vers de terre complets** sont composés d'une tête, d'une queue et d'au moins une partie de corps. Ils rapportent 2 points par partie de ver de terre au joueur possédant la couleur la plus représentée.



Exemple : Le ver de terre complet représenté ici est composé de 1 partie rouge, 2 parties bleues et 1 partie multicolore. Le joueur bleu est majoritaire, il reçoit donc 2 points pour chacune des 4 parties le composant, soit 8 points (1 tête, 2 corps et 1 queue). Le joueur rouge ne reçoit rien.

-
- Les **vers de terre incomplets** rapportent 1 point par partie de ver à la personne dont la couleur est majoritaire dans le ver de terre. Ils sont composés de:
 - une seule tête ou une seule queue et au moins une partie de corps, ou
 - une tête et une queue, mais aucune partie de corps.

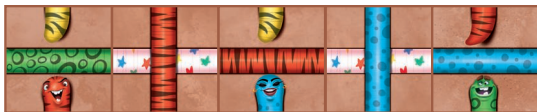


Exemple : Le ver de terre incomplet représenté ici est composé de 2 parties vertes, 1 partie rouge, 2 parties bleues et 2 parties multicolores. Les joueurs bleu et vert marquent donc les points. Ils reçoivent 1 point pour chacune des 7 parties du ver de terre, soit 7 points pour le vert et 7 points pour le bleu. Le joueur rouge ne reçoit rien.



Exemple : le ver incomplet se compose uniquement d'une tête verte et d'une queue verte. Vert obtient 2 points pour cette version la plus petite d'un ver de terre.

- Un ver de terre composé exclusivement de parties de corps, sans queue ni tête, **n'existe pas**. Il ne rapporte donc aucun point.



Le joueur ayant obtenu le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité l'emportent.

VARIANTE PAR ÉQUIPE

À quatre joueurs, vous pouvez décider de jouer par équipe. Formez alors deux équipes de deux et placez les joueurs d'une même équipe face à face. Une équipe joue les bleus et les jaunes, et l'autre équipe, les rouges et les verts.

Les règles du jeu restent les mêmes, elles ouvrent simplement de nouvelles perspectives tactiques. À la fin de la partie, vous additionnez les points des deux joueurs de l'équipe ! L'équipe ayant obtenu le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, personne ne remporte la victoire.



Pour toute question ou remarque sur le jeu Crazy Worms, contactez-nous à l'adresse suivante :
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231,
A-1140 Vienne, ou à info@piatnik.com

Illustrations : Olivier Fagnère

Traduction française : The Rulebook Translator

Retrouvez-nous sur :



piatnik.com



	7+
	2-4
	20'

Színes kukackavalkád!

Szerzők: Fabrizio Tronchin és Ghigo Maurizio Buso

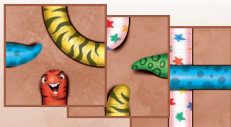
Vegyél részt a Crazy Worms színes versenyében! Logikus gondolkodás és jó taktikai döntések kellenek ahhoz, hogy össze tudd állítani a színes kukaclapkákat. Kinek sikerül a leghosszabb és legértékesebb kukacokat összeállítani ebben a színes kukacokból álló kavalkádban?

A JÁTÉK TARTALMA



1 startlapka
fücsomóval

- 1 játékleírás



36 kukaclapka, mindkét
oldalán képpel



4 áttekintőlapka 4
különböző színben (kék,
sárga, piros, zöld)

A JÁTÉK CÉLJA

A cél az, hogy a legtöbb pontot szerezz a kukacok taktikus összeállításával. Minél több látszik a saját színedből az összeállított kukacokon, annál több pontot ér.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Helyezzétek a startlapkát az asztal közepére valamelyik oldalával felfelé. Keverjétek meg a kukaclapkákat, alakítsatok ki 3 azonos magasságú paklit, és állítsátok őket a játéktér mellé úgy, hogy mindenki könnyen elérje.

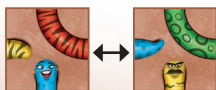
Megjegyzés: Két játékos esetén, az egyik játékos a kékét vagy a sárgát, a másik játékos pedig a pirosat vagy a zöldet választja.

Piatnik termékkód: 674099
©2025 Piatnik, Wien - Printed in Austria

A kukaclapkák

A kukaclapkákon legfeljebb 3 különböző kukacrészlet látható: fej, test és/vagy fark. A kukaclapkák mindegyike kék, sárga, piros és zöld színek kombinációja.

Minden kukaclapka kétoldalas. Ugyanazok a kukacrészletek jelennek meg mindkét oldalon, de különböző színekben. A sárga és a kék színek mindig egy párt alkotnak, csakúgy, mint a zöld és a piros színek. Ha például egy kukaclapka sárga kukacfejet mutat, akkor a lapka másik oldalán kék kukacfej van.



A oldal

B oldal

A sárga és a kék alkotnak egy párt.



A oldal

B oldal

A piros és a zöld alkotnak egy párt.



Az áttekintőlapkák

Az áttekintőlapkák segítségével nyomon követheted a színpárokat. Ez lehetővé teszi, hogy kiválassz a számodra legértékesebb kukaclapkát a húzópaklikból.

Ezenkívül az áttekintőlapkád megmutatja, hogy hány pontot hoznak a teljes és a hiányos kukacok.

A JÁTÉK MENETE

Az kezd, aki utoljára látott kukacot. Őt követően az óramutató járásával megkegyező irányban kerültek sorra. Amikor rád kerül a sor, akkor elveszel egy kukaclapkát az egyik húzópakliról, és az asztalon lévő kukaclapka mellé helyezed (az illesztési szabályok betartásával).

Megjegyzés: Megfogtad, elveszed! Ha megfogtál egy kukaclapkát, akkor azt el is kell vened. Már nem gondolhatod meg magad!

A kukaclapkák lehelyezésére több lehetőség is van:

Dönthetsz arról, hogy az elvett kukaclapkát melyik oldalával felfelé teszed le.

Illesztési szabályok:

- A kukaclapkát mindig közvetlenül az asztalon lévő kukaclapka egyik oldala mellé kell helyezni. Átlósan nem tehetsz le kukaclapkát.



- A kukaclapkákon az összes szomszédos kukacrész színének meg kell egyeznie. Nem elég, ha csak egy kukacrész színe egyezik.



- Minen kukacnak csak egy feje és egy farka lehet.



- A szírványos kukacrészt bármilyen színhez lehelyezheted, de egy másik szírványos kukacrészhez nem.



Figyelem: Ha olyan kukaclapkát vettél el, amelyet nem tudsz lehelyezni, akkor tedd az egyik húzópakli alá. Ezzel be is fejezed a körödet.

Ezután a következő játékoson a sor, az óramutató járásával megegyező irányban.

Akkor, amikor elfogynak a kukaclapkák az egyik húzópakliból, osszd fel a másik két paklit, és alkoss egy harmadikat, hogy mindig 3 húzópakli álljon rendelkezésre, amíg legalább 3 lapka van játékban.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A PONTOZÁS

Amint elhelyeztéték az utolsó kukaclapkát, a játék véget ér, és kezdődik a pontozás:

Minden kukac, ami legalább 2 kukaclapkából áll, és van egy feje, egy farka vagy mindkettő, pontokat hoz. Annak a játékosnak hoz pontokat, akinek a színe a leggyakoribb az éppen értékelt kukacban. Döntetlen esetén a döntetlen minden érintettje megkapja a teljes pontot. A többi szín nem kap pontot. Attól függően kaptok pontokat, hogy a kukac teljes-e vagy sem.

Megjegyzés: A szírványos kukacrészek nem relevánsak a leggyakoribb szín meghatározásához!

- **A teljes kukacok** 1 fejből, 1 farokból és bármilyen testrészből állnak. Kukacrészenként 2 pontot szereznek annak a játékosnak, akinek a színe a leggyakoribb az éppen értékelt kukacban.



Példa: A teljes kukac 1 piros, 1 szivárvány és 2 kék kukacrészből áll. Ezért a kék 2 pontot kap kukacrészenként, ez összesen 8 pont (1 fej, 2 testrész és 1 farok). A piros nem kap pontot.

- **A hiányos kukacok** kukacrészenként 1 pontot hoznak annak a játékosnak, akinek a színe a leggyakoribb az éppen értékelt kukacban. Ezek a következőkből állnak:
 - 1 fej vagy 1 farok és legalább 1 testrész, vagy
 - 1 fej és 1 farok testrész nélkül.



Példa: A hiányos kukac 2 zöld, 2 szivárvány, 1 piros és 2 kék kukacrészből áll. A zöld és a kék osztozik a győzelemben. Mind a ketten 1 - 1 pontot kapnak a kukacrészekért, 7 pontot kap a zöld és 7 pontot kap a kék. A piros nem kap pontot.



Példa: A hiányos kukac csak 1 zöld fejből és 1 zöld farokból áll. A zöld 2 pontot kap a kukacért.

- **Nem kukac** az, ami csak testrészekből, csak fejből, vagy csak farokból áll. Ezek nem hoznak pontot senkinek.



Az a győztes, aki összesen a legtöbb pontot szerezte. Döntetlen esetén a döntetlenben részt vevők osztoznak a győzelemben.

"CSAPAT" JÁTÉKVÁLTOZAT

Négy játékosal csapatokban is játszhattok. Alkossatok 2db 2 fős csapatot. A csapattagok egymással szemben foglaljanak helyet. 1.csapat a kék és sárga, a 2. csapat a piros és zöld színekkel játszik. A játékszabályok ugyanazok maradnak, csak taktikailag új lehetőségek nyílnak meg. A csapattagok segíthetik egymást a lapkák taktikus lehelyezésével. A játék végén a csapattagok pontjai. összeadódnak! A legtöbb pontot szerző csapat a győztes. Döntetlen esetén a játék döntetlennel ér véget.



Ha bármilyen kérdése vagy javaslata van a «Crazy Worms» játékkal kapcsolatban, kérjük, vegye fel velünk a kapcsolatot:
Importálja és forgalmazza:
Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
piatnik.hu

Megtalál minket a:



PiatnikBudapest



piatnikhungary



@piatnikmagyarorszag

A játék útmutatójának egyetlen része sem használható fel vagy reprodukálható semmilyen módon mesterséges intelligencia technológiák vagy rendszerek képzésére.



piatnik.hu

Červíci jsou na svobodě!

Hra s čilými červíky od Fabrizia Tronchina & Ghiga Maurizia Busa

Ponořte se do pestrobarevného závodu s Crazy Worms! Prokažte své taktické schopnosti při skládání dílků s červíky. Komu se podaří v této napínavé hře složit nejdelší a nejcennější červíky?

OBSAH HRY



1 startovní
destička
s trsem trávy

- 1 pravidla hry



36 oboustranně
potištěných destiček
s červíky



4 tabulky s přehledem
ve 4 různých barvách
(modrá, žlutá, červená,
zelená)

CÍL HRY

Cílem je získat co nejvíce bodů tím, že přiložíte svou barvu k co největšímu počtu červíků.

PŘÍPRAVA HRY

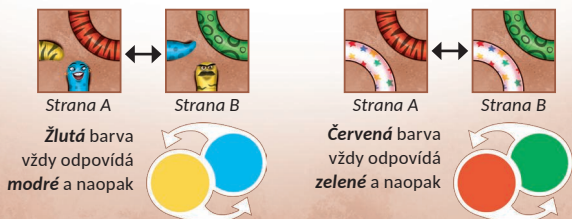
Každý hráč si vybere jednu barvu a vezme si příslušnou tabulku s přehledem. Tu si položí před sebe vybranou barvou nahoru. Startovní destičku položte libovolnou stranou nahoru doprostřed stolu. Zamíchejte destičky s červíky, vytvořte z nich 3 stejně vysoké komínky a položte je na stůl tak, aby na ně všichni hráči snadno dosáhli.

Upozornění: pokud hrajete ve dvou hráčích, vybere si první modrou nebo žlutou barvu a druhý červenou nebo zelenou.

Destičky s červíky

Na destičkách s červíky jsou vyobrazeny až 3 různé části červíka: hlava, tělo a ocas. Každá z těchto částí červíka je k dispozici v modré, žluté, červené, zelené a vícebarevné variantě.

Všechny destičky s červíky jsou potištěny z obou stran. Na obou stranách jsou vyobrazeny stejné části červíka, ale v různých barvách. Žlutá a modrá barva tvoří vždy pár, stejně tak jako zelená a červená barva. Pokud je na destičce zobrazena například žlutá hlava červíka, je na druhé straně destičky modrá.



Tabulky s přehledem

Tabulky s přehledem vám pomohou udržet přehled o barevných párech. To vám umožní vybrat si z komínků takového červíka, který je pro vás nejcennější.

Mimo jiné tabulka s přehledem také ukazuje, kolik bodů přináší kompletní a neúplní červíci.

PRŮBĚH HRY

Hru začíná hráč, který viděl naposledy nějakého červíka. Dále se hraje ve směru hodinových ručiček.

Když jste na řadě, vezmete si vrchní destičku s červíkem z komínku podle vlastního výběru a položíte ji přímo vedle destičky s červíkem, která byla již vyložena.

Poznámka: jakmile se dotknete destičky s červíkem na jednom ze tří komínků, musíte si ji vzít a přiložit.
Volbu již změnit nemůžete!

Existuje několik způsobů, jak lze destičky s červíky přikládat.

Při přikládání se můžete rozhodnout, kterou stranu destičky chcete použít.

Při přikládání platí:

- Destička s červíkem se musí vždy přikládat tak, aby přímo přiléhala k již vyložené destičce. Nesmí se přikládat diagonálně.



- Barvy všech sousedních částí červíků se musí shodovat. Nestačí, aby se barva shodovala pouze s jednou částí červíka.



- Jeden červík může mít jen jednu hlavu a jeden ocas.



- Vícebarevné části červíka se mohou přikládat k jakékoli barvě, ne však k jiné vícebarevné části červíka.



Pozor: pokud jste si vzali destičku, kterou nemůžete přiložit, musíte ji místo toho umístit pod jeden z komíneků a tím váš tah končí.

Poté je na řadě další hráč ve směru hodinových ručiček.

Pokud se jeden z komíneků vypotřebuje, rozdělte zbylé dva komíčky a vytvořte třetí, takže budete mít vždy k dispozici 3 komíčky do té doby, dokud jsou ve hře alespoň 3 destičky.

KONEC HRY A VYHODNOCENÍ

Jakmile přiložíte všechny destičky s červíky, hra končí a probíhá vyhodnocení.

Za každého červíka, který se skládá alespoň ze 2 destiček a má hlavu, ocas nebo obojí, získáváte body. Body získává hráč, jehož barva se na červíkovi objevuje nejčastěji. V případě remízy získají všichni hráči s nerozhodným výsledkem plný počet bodů. Ostatní barvy vycházejí naprázdno. Kolik bodů se udělí, závisí na tom, zda je červík kompletní, nebo ne.

Poznámka: vícebarevné části červíků nehrají roli v určování barvy, která se vyskytuje nejčastěji!

- **Kompletní červíci** se skládají z hlavy, ocasu a libovolného počtu částí těla. Za každou část červíka získává 2 body hráč, jehož barva se vyskytuje nejčastěji.



Příklad: kompletní červík se skládá z 1 červené, 1 vícebarevné a 2 modrých částí. Modrý tedy obdrží 2 body za každou ze 4 částí červíka, tj. celkem 8 bodů (1 hlava, 2 části těla a 1 ocas). Červený nezíská nic.

- **Neúplní červíci** přináší 1 bod za každou část červíka pro hráče, jehož barva se vyskytuje nejčastěji.

Skládají se z:

- pouze hlavy nebo ocasu a alespoň 1 části těla nebo
- hlavy a ocasu, ale bez další části těla.



Příklad: neúplný červík se skládá ze 2 zelených, 2 vícebarevných, 1 červené a 2 modrých částí. Zelený a modrý se tedy dělí o vítězství. Každý z nich obdrží 1 bod za každou ze 7 částí červíka, tj. celkem 7 bodů pro zeleného a 7 bodů pro modrého. Červený nedostane nic.



Příklad: neúplný červík se skládá pouze ze zelené hlavy a zeleného ocasu. Zelený získá za tuto nejmenší verzi červíka 2 body.

- **Žádní červíci** se skládají pouze z části těla nebo pouze z hlavy nebo pouze z ocasu. Nezískávají se za ně žádné body.



Vítězem se stává hráč, který získal celkem nejvíce bodů. V případě shodného počtu bodů se o vítězství dělí všichni účastníci remízy.

HERNÍ VARIANTA "TÝMY"

Pokud hrajete ve čtyřech, můžete hrát i v týmech. V tomto případě hrají dva hráči vždy společně, přičemž členové týmu sedí naproti sobě. Jeden tým hraje s modrou a žlutou barvou, druhý hraje s červenou a zelenou barvou.

Pravidla hry zůstávají stejná, ale otevírají se tím nové taktické možnosti. Na konci se totiž body členů týmu sčítají! Vyhrává tým s největším počtem bodů. V případě shodného počtu bodů končí hra nerozhodně.



Máte-li dotazy nebo připomínky ke hře "Crazy Worms", prosím, kontaktujte nás:
Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087,
252 19 Rudná
www.piatnik.cz info@piatnik.cz.

Najdete nás:



PiatnikCZ



piatnikcz



PiatnikSpiele



piatnik.com

Žádná část těchto pravidel nesmí být používána ani reprodukována jakýmkoli způsobem pro účely školení technologií nebo systémů umělé inteligence.

CRAZY WORMS

	7+
	2-4
	20'

Červíky sú na slobode!

Hra s čulými červíkmi od Fabrizio Tronchini & Ghigo Maurizio Buso

Ponorte sa do pestrofarebných pretekov s Crazy Worms! Preukážte vaše taktické schopnosti pri skladaní dielikov s červíkmi.

OBSAH HRY



1 štartovná
doštička
s trsom trávy

• 1 pravidlá hry



36 obojstranne
potlačených doštičiek
s červíkmi



4 tabuľky s prehľadom
v 4 rôznych farbách
(modrá, žltá, červená,
zelená)

CIEĽ HRY

Cieľom je získať čo najviac bodov tým, že priložíte vašu vlastnú farbu k čo najväčšiemu počtu červíkov.

PRÍPRAVA HRY

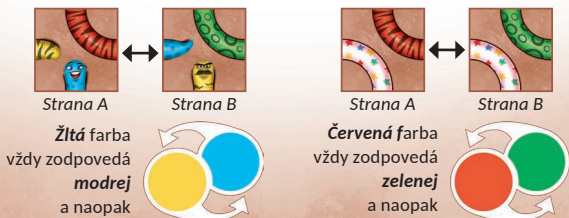
Každý hráč si vyberie jednu farbu a vezme si príslušnú tabuľku s prehľadom. Tú si položí pred seba vybranou farbou nahor. Umiestnite štartovnú doštičku ktoroukoľvek stranou nahor do stredu stola. Zamiešajte doštičky s červíkmi, vytvorte 3 rovnaké kôpky a položte ich na stôl tak, aby na ne všetci hráči jednoducho dosiahli.

Poznámka: ak hráte v dvoch hráčoch, prvý hráč si vyberie modrú alebo žltú farbu a druhý červenú alebo zelenú.

Doštičky s červíkmi

Na doštičkách s červíkmi sú vyobrazené až 3 rôzne časti červíka: hlava, telo a chvost. Každá z týchto častí červíka je k dispozícii v modrom, žltom, červenom, zelenom a viacfarebnom prevedení.

Všetky doštičky s červíkmi sú potlačené z oboch strán. Na oboch stranách sú vyobrazené rovnaké časti červíka, ale v rôznych farbách. Žltá a modrá farba tvorí vždy pár, rovnako ako zelená a červená farba. Pokiaľ je na doštičke zobrazená napríklad žltá hlava červíka, je na druhej strane žetónu modrá.



Tabuľky s prehľadom

Tabuľky s prehľadom vám pomôžu udržať prehľad o farebných pároch. To vám umožní vybrať si z komínov takého červíka, ktorý je pre vás najcennejší.

Okrem iného tabuľka s prehľadom tiež ukazuje, koľko bodov prináša kompletne a neúplné červíky.

PRIEBEH HRY

Hru začína hráč, ktorý videl naposledy nejakého červíka.

Keď ste na rade, vezmete si vrchnú doštičku s červíkom z kôpky podľa vlastného výberu a položíte ju priamo vedľa doštičky s červíkom, ktorá bola už vyložená.

Poznámka: akonáhle sa dotknete doštičky s červíkom na jednom z troch kôpok, musíte si ju vziať a priložiť.
Vašu voľbu už zmeniť nemôžete!

Existuje niekoľko spôsobov, ako možno doštičky s červíkmi prikladať:

Pri prikladaní sa môžete rozhodnúť, ktorú stranu doštičky chcete použiť.

Pri prikladaní platí:

- Doštička s červíkom sa musí vždy prikladať tak, aby priamo priliehala k už vyloženej doštičke. Nesmie sa prikladať diagonálne.



- Farby všetkých susedných častí červíkov sa musia zhodovať. Nestačí, aby sa farba zhodovala iba s jednou časťou červíka.



- Jeden červík môže mať len jednu hlavu a jeden chvost.



- Viacfarebné časti červíka sa môžu prikladať k akejkoľvek farbe, nie však k inej viacfarebnej časti červíka.



Pozor: *pokiaľ ste si vzali doštičku, ktorú nemôžete priložiť, musíte ju namiesto toho umiestniť pod jeden z komínčekov a tým váš ťah končí.*

Potom je na rade ďalší hráč v smere hodinových ručičiek.

Pokiaľ sa jeden z komínčekov vypotrebuje, rozdeľte zvyšné dva komínčeky a vytvorte tretí, takže budete mať vždy k dispozícii 3 komínčeky dovtedy, kým sú v hre aspoň 3 doštičky.

KONIEC HRY A VYHODNOTENIE

Akonáhle priložíte všetky doštičky s červíkmi, hra končí a prebieha vyhodnotenie:

Za každého červíka, ktorý sa skladá aspoň z 2 doštičiek a má hlavu, chvost alebo oboje, získavate body. Body získava hráč, ktorého farba sa na červíkovi objavuje najčastejšie. V prípade remízy získajú všetci hráči s nerozhodným výsledkom plný počet bodov. Ostatné farby vychádzajú naprázdno. Koľko bodov sa udelí, závisí od toho, či je červík kompletný, alebo nie.

Poznámka: *viacfarebné časti červíkov nehrajú rolu v určovaní farby, ktorá sa vyskytuje najčastejšie!*

- **Kompletné červíky** sa skladajú z hlavy, chvosta a ľubovoľného počtu častí tela. Za každú časť červíka získava 2 body hráč, ktorého farba sa vyskytuje najčastejšie.



Príklad: kompletný červík sa skladá z 1 červenej, 1 viacfarebnej a 2 modrých častí. Modrý teda dostane 2 body za každú zo 4 častí červíka, tj. celkom 8 bodov (1 hlava, 2 časti tela a 1 chvost). Červený nezíska nič.

- **Neúplné červíky** získavajú 1 bod za každú časť červíka pre hráča, ktorého farba sa vyskytuje najčastejšie.

Skladajú sa z:

- len hlavy alebo chvosta a aspoň 1 časti tela, alebo
- iba hlavy a chvosta, ale žiadnej inej časti tela



Príklad: neúplný červík sa skladá z 2 zelených, 2 viacfarebných, 1 červenej a 2 modrých častí. Zelený a modrý sa teda delia o víťazstvo. Každý z nich dostane 1 bod za každú zo 7 častí červíka, tj. celkom 7 bodov pre zeleného a 7 bodov pre modrého. Červený nedostane nič.



Príklad: neúplný červík sa skladá len zo zelenej hlavy a zeleného chvosta. Za túto najmenšiu verziu červíka získa zelená farba 2 body.

- **Žiadne červíky** sa skladajú iba z časti tela alebo iba z hlavy alebo iba z chvosta. Nezískavajú sa za ne žiadne body.



Víťazom sa stáva hráč, ktorý získal celkom najviac bodov. V prípade zhodného počtu bodov sa o víťazstve delia všetci účastníci remízy.

HERNÝ VARIANT "TÍMY"

Ak hráte v štyroch, môžete hrať aj v tímoch. V tomto prípade hrajú dvaja hráči vždy spoločne, pričom členovia tímu sedia oproti sebe. Jeden tím hrá s modrou a žltou farbou, druhý hrá s červenou a zelenou farbou.

Pravidlá hry zostávajú rovnaké, ale otvárajú sa tým nové taktické možnosti. Na konci sa totiž body členov tímu sčítajú! Vyhráva tím s najväčším počtom bodov. V prípade zhodného počtu bodov končí hra nerozhodne.



Ak máte otázky alebo pripomienky k hre "Crazy Worms", prosím, kontaktujte nás: Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná www.piatnik.cz info@piatnik.cz.

Žiadna časť týchto pravidiel nesmie byť používaná ani reprodukována akýmkoľvek spôsobom na účely školenia technológií alebo systémov umelej inteligencie.

Nájdete nás na:



PiatnikCZ



piatnik_sk



PiatnikSpiele



piatnik.com



GHIGO:

I dedicate this game to my wife Titty, my siblings Franco, Roberto and Lilly, and my brother-in-law Antonello.

FABRIZIO:

To my wife Alessia and my children, who know how to make my life beautiful every day.

AKNOWLEDGMENTS:

We want to thank our friends Mariateresa Di Giorgi, Pietro Toppo, Roberto Ortolan, Francesco Cesca, Deborah Carniato, Luca Bentivegna, Iginio Tomaselli, the Banana C. Games, Federico Tini, Tommaso Tronchin, Giorgia Chiarin, Studiogiocchi, Vico Violante, Marco Bardin, Alberto Montagner, and all of Klekoo and K-Strategy for testing the game and giving excellent advice on how to improve it.

Illustration and Layout: Olivier Fagnère