

REGENWORMEN UITBREIDING

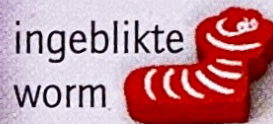


Extra speelmateriaal

2 nieuwe tegels



5 specialisten



gouden dobbelsteen



wezel



7 regenwormfiches



Vorbereiding

Leg het basisspel "Regenwormen" zoals gebruikelijk klaar.

Leg de nieuwe tegels links van tegel 21 (zie afbeelding hieronder).

ingeblikte worm

raaf

gouden dobbelsteen



kloek

wezel

Zet de ingeblikte worm op tegel 11, de kloek op tegel 21, de raaf op tegel 23, de wezel op tegel 25 en de gouden dobbelsteen op tegel 27. Leg de 7 regenwormfiches als voorraad naast de tegels.

Spelverloop

De speler die als laatste in de modder heeft gewroet, neemt de 8 dobbelstenen en begint.

De spelregels van het basisspel zijn van kracht. **Belangrijk:** werpt een speler een totaal dat niet gelijk is aan een beschikbare tegel op tafel of bij een andere speler, dan mag hij uitsluitend de **eerstvolgende** lagere tegel van tafel nemen.

Aanvullende spelregels:

Tegels 11 en 13

Een speler die met zijn opzijgelegde dobbelstenen een totaal van 11 behaalt, neemt tegel 11 uit de rij op tafel. Wie een totaal van 13 behaalt, neemt tegel 13 uit de rij op tafel. Deze 2 tegels mogen niet ...

- als eerstvolgende lagere tegel worden genomen, of
- van een andere speler worden afgenomen.



Specialist ontvangen

Een speler krijgt een specialist als ...

- hij een tegel met een specialist uit de rij op tafel neemt, of
- hij een tegel van een andere speler die een specialist heeft, neemt.

In beide gevallen krijgt hij naast de tegel ook de specialist (uitzonderingen: kloek en raaf).

Specialisten terug in de rij op tafel zetten

In de volgende situaties moet een speler zijn specialist terug in de rij op tafel zetten. Daarbij zet hij hem altijd op de (open) tegel met de laagste waarde die nog vrij is:

- Als een speler een mislukte worp doet (eerst legt hij zijn bovenste tegel terug, daarna zijn specialist). Moet hij daarbij een tegel met een specialist omdraaien, dan verzet hij deze daarna naar de open tegel met de laagste waarde die nog vrij is.
- Als een speler een tweede specialist ontvangt. Hij beslist zelf welke van de twee hij terugzet.

Een speler mag nooit 2 specialisten tegelijkertijd hebben.

Zijn alle open tegels in de rij op tafel bezet, dan wordt de specialist niet teruggezet, maar uit het spel genomen.

De 5 specialisten

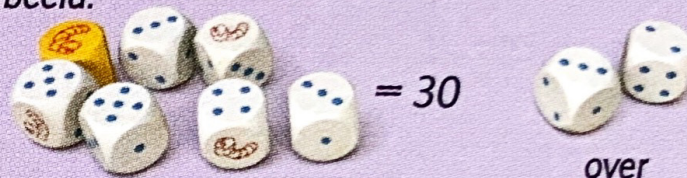
Een speler mag het voordeel van een specialist gebruiken zolang hij hem in zijn bezit heeft.



1) Gouden dobbelsteen

De speler met de gouden dobbelsteen mag deze als negende dobbelsteen meewerpen.

Voorbeeld:



2) Ingeblikte worm

De ingeblikte worm geldt als een geworpen regenworm en telt voor 5 punten als er verder **geen** regenworm is gedobbeld. Heeft een speler ten minste 1 regenworm in zijn eindresultaat, dan telt de ingeblikte worm niet mee.

Voorbeeld:



3) Wezel

Een speler die de wezel gebruikt, legt deze op zijn kant en werpt de **zojuist** geworpen dobbelstenen nogmaals. Dit mag hij **één keer** per beurt doen. Aan het einde van zijn beurt zet hij de wezel weer rechtop.



4) Kloek

De kloek beschermt de bovenste tegel van een speler en wordt in plaats van deze tegel afgegeven.

Een speler die de kloek bezit, zet deze op zijn bovenste tegel.

Kan een andere speler de bovenste tegel van de speler met de kloek stelen, dan neemt hij in plaats daarvan de kloek. **Let op:** is de bovenste tegel van de speler met de kloek tegel 11 of tegel 13, dan krijgt de andere speler de kloek niet (deze tegels kunnen een speler niet worden afgenomen).

Doet de speler met de kloek een mislukte worp, dan zet hij de kloek terug in de rij op tafel als hij ten minste 1 tegel bezit (hij verliest geen tegel). Heeft hij geen tegels, dan mag hij de kloek houden.

De speler met de kloek verliest nooit regenwormfiches en behoudt daarbij ook de kloek.



5) Raaf en regenwormfiches

De raaf blijft in de rij op tafel totdat hij uit het spel wordt genomen! Een speler kan de raaf **nooit** bezitten. Een speler die de tegel met de raaf neemt, ontvangt direct een regenwormfiche (zie verderop). Daarna verzet hij de raaf naar de open tegel op tafel met de laagste waarde die nog vrij is.



Dubbel 1

Elke keer dat een speler **ten minste 2 dobbelstenen met waarde "1"** opzij legt, ontvangt hij direct 1 regenwormfiche. Het is niet van belang hoe de rest van zijn beurt verloopt.



Regenwormfiches

Een speler die een regenwormfiche ontvangt, neemt het uit de voorraad. Is de voorraad leeg, dan neemt hij een regenwormfiche van een speler naar keuze, maar niet van de speler met de kloek. Hij legt zijn regenwormfiches naast zijn stapel tegels. Aan het einde van het spel is elk regenwormfiche 1 regenworm waard.



Einde van het spel

Het spel eindigt zoals gebruikelijk als de laatste open tegel uit de rij op tafel is genomen. De speler met de meeste regenwormen (op tegels + fiches) wint.



© 2015 Zoch Verlag, Fürth, Germany
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Auteur: Reiner Knizia
Illustraties: Doris Matthäus
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU

Art.Nr. 60 110 5081 004



www.zoch-verlag.com