



Una furibonda corsa strisciante per 3-5 giocatori

Scopo del gioco è raggiungere col proprio verme la linea di arrivo.

Dotazione

- 4 segnalini cilindrici
- 5 serie (ciascuna di colore diverso) di 7 parti di verme (piccole semisfere)
- 5 serie (ciascuna di colore diverso) da 5 gettoni (4, 5, 6, 7, X)
- un cartoncino-traguardo.

Preparazione

- Definire la linea d'arrivo inserendo 2 segnalini nei fori del cartoncino-traguardo.
- Definire con gli altri 2 segnalini la linea di partenza, larga a piacere e distante 60-70 cm da quella d'arrivo.
- Scelti i colori i giocatori ricevono i corrispondenti segmenti di verme e una serie di gettoni. Ognuno compone il suo verme (cioè allinea i suoi 7 segmenti) dietro la linea di partenza; i segmenti allineati devono tutti toccarsi tra loro e le "teste" dei vermi devono stare dietro la linea di partenza.

Il gioco (per 3-5 giocatori)

puntate:

- Si usano i gettoni per puntare.
- Le puntate sono fatte segretamente; il gettone puntato viene coperto finchè tutti hanno puntato, dopodichè vengono tutti scoperti contemporaneamente.
- Una puntata indica di quanti segmenti si intende far avanzare il proprio verme per quel turno.

- X significa un numero a propria scelta, che non sia stato però puntato da nessun altro per quel turno. X permette inoltre di muovere uno dei cilindri della linea d'arrivo (vedi movimento).
- Se due o più giocatori scelgono lo stesso numero o X, le loro puntate si cancellano a vicenda e i loro vermi per quel turno stanno fermi. Lo stesso se un giocatore punta il gettone X, ma non ci sono numeri disponibili.
- Restrizione. Non è consentito giocare 2 volte di seguito la stessa puntata; ciò si applica solo per puntate valide, cioè se un giocatore ha puntato ad es. 7, ma questo è risultato cancellato dalla puntata di un altro giocatore, al turno successivo può di nuovo puntare 7.

movimento:

- Inizia il giro il giocatore che ha fatto la puntata più bassa, poi a seguire gli altri in ordine di puntata crescente.
- Al proprio turno un giocatore può muovere un numero di segmenti di verme pari alla sua puntata; ciò si fa spostando altrettante volte l'ultimo segmento della fila (la "coda") fino alla "testa" della stessa o viceversa. Ad esempio puntando 5 si muovono uno dopo l'altro gli ultimi 5 segmenti verso la testa della fila.
- Non è necessario muovere il proprio verme in linea retta, ma lo si può "piegare" (proprio come un verme che striscia) in modo da ostacolare l'avanzamento degli altri vermi.
- Come già detto X significa muovere il proprio verme di un numero di segmenti non puntato da nessun altro giocatore. Inoltre si può ruotare il cartoncino-traguardo (facendo perno su un segnalino e spostando a piacere l'altro), in modo da riorientare la linea stessa nel modo più favorevole.

Vittoria

Vince la partita il verme la cui testa tocca, nella corretta direzione, il cartoncino-traguardo.

Worm up! è edito in Italia da Venice Connection Italia Srl
 e distribuito da GiochiUniti
 Via dei Metalmeccanici 16
 55040 Capezzano Pianore (LU)

