

# WORMLORD

ANDREW CEDOTAL & JONATHAN BITTNER

GYOM



**L**ange Zeit glaubte man, dass Regenwürmer langsame und nicht gerade sehr ehrgeizige Kreaturen sind. Tja, falsch gedacht! Sie träumen davon, die Welt zu erobern, doch interne Streitigkeiten hindern sie daran, ihre großen Pläne umzusetzen: Die Rosanen wollen unbedingt die Truppen anführen, doch das wollen auch die Blauen ... und die Braunen ... und die Gelben. Da sind Konflikte vorprogrammiert. Wormlord erzählt ihre Geschichte.

## INHALT

- 60 Regenwürmer (Schnüre: 15 rosa, 15 blau, 15 gelb, 15 braun)
- 4 Hauptquartiere (Marker: 1 rosa, 1 blau, 1 gelb, 1 braun)
- 1 modulares Spielbrett bestehend aus:
  - 8 Randteilen
  - 8 Verbindern
  - 52 doppelseitigen Feldern
- 1 Anleitung

## ÜBERSICHT UND SPIELZIEL

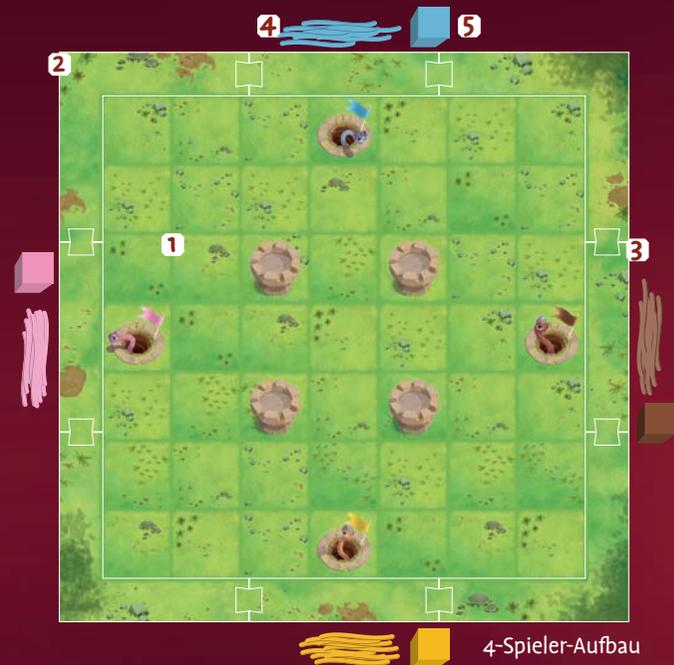
**Wormlord** ist ein Spiel, bei dem ihr **gleichzeitig** gegeneinander spielt. Es gibt keine Runden. Ihr versucht, Felder zu erobern, indem ihr Knoten platziert. Ihr könnt eure Gegner verjagen, indem ihr ihre Schnüre entknotet und sie ihnen zurückgibt. Um zu gewinnen, müsst ihr drei Zielfelder erobern.

## SPIELAUFBAU

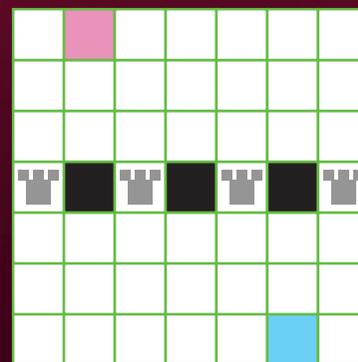
Platziert das Spielbrett in der Mitte des Tisches: Legt die 49 Felder **1** als Quadrat aus und richtet euch dabei nach der Spielerzahl und der gewählten Karte. Fixiert das Ganze anschließend mit Randteilen **2** und Verbindern **3**. Idealerweise sollte jeder Spieler an einer anderen Seite des Tisches sitzen. Jeder Spieler legt seine unverknoteten Schnüre **4** und sein Hauptquartier **5** vor sich ab. Das ist euer Vorrat.

### Hinweis

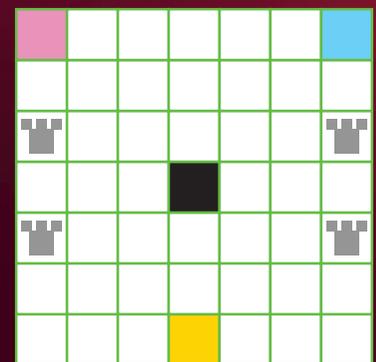
- Manche Felder zeigen unpassierbares Gelände. Auf ihnen darf nichts platziert werden.
- Am Ende der Anleitung findet ihr weitere Karten.



4-Spieler-Aufbau



2-Spieler-Aufbau



3-Spieler-Aufbau

# SPIELBLAUF

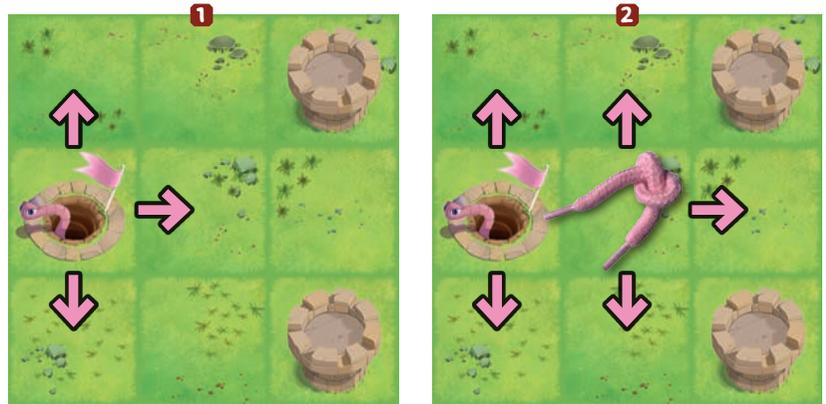
## Spielbeginn

Alle Spieler tun gleichzeitig Folgendes: Nehmt eine eurer Schnüre auf und haltet die Enden mit je einer Hand. Danach streckt ihr beide Arme in die Mitte des Tisches. Alle zählen gemeinsam herunter von „3, 2, 1...“ und rufen dann „LOS!“. Das ist das Signal zum Spielstart.

Macht einen Knoten in eure Schnur und legt ihn auf ein benachbartes Feld eurer Basis **1**.

Ab jetzt habt ihr Zugang zu neuen Feldern **2**, wo ihr weitere Knoten ablegen könnt: Ihr könnt Knoten auf benachbarte Felder legen, die direkt an das Feld mit eurem ersten Knoten oder eure Basis angrenzen.

Nehmt nun eine neue Schnur aus eurem Vorrat, macht einen Knoten, und legt ihn auf ein gültiges Feld usw. ...



## Erobern

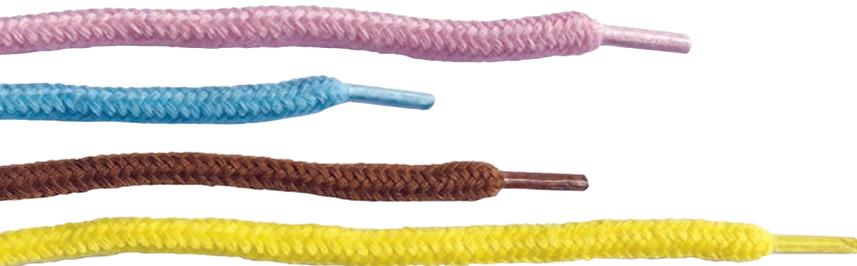
Ihr könnt 2 Aktionen ausführen:

- A. Ein leeres Feld erobern**
- B. Ein Feld durch Befreiung von feindlichen Knoten erobern**

Alle Spieler können die Aktionen beliebig wählen. Ihr könnt mehrfach hintereinander dieselbe Aktion oder eine andere Aktion ausführen. Seid so schnell wie möglich, **es wird nicht gewartet**.

### WICHTIG

*Es ist verboten zu warten. Alle müssen immer so schnell wie möglich spielen und dabei immer so gut wie möglich vorgehen.*



### A. Ein leeres Feld erobern

1. Nehmt eine Schnur aus eurem Vorrat.
2. Macht einen Knoten in die Schnur.
3. Legt den Knoten auf ein leeres benachbartes Feld, das an ein von euch besetztes Feld angrenzt.

### B. Ein Feld durch Befreiung von feindlichen Knoten erobern

1. Nehmt eine Schnur aus eurem Vorrat.
2. Macht einen Knoten in die Schnur.
3. Legt den Knoten auf ein benachbartes Feld, das von einem feindlichen Knoten besetzt ist und an ein von euch besetztes Feld angrenzt, und nehmt den feindlichen Knoten in die Hand.
4. Löst den Knoten.
5. Werft die Schnur auf den Tisch in den Vorrat des Besitzers.

## WICHTIG

*Es ist nicht erlaubt, einen Knoten festzuziehen. Knoten müssen sich immer leicht lösen lassen.*

Ihr dürft immer nur eine Schnur in den Händen haben.

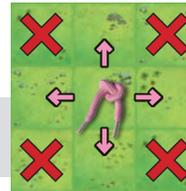
Auf jedem Feld kann sich zu jeder Zeit immer nur ein Knoten befinden. Erobert ihr ein Feld, das von einem feindlichen Knoten besetzt ist, legt ihr euren eigenen Knoten darauf und nehmt sofort den feindlichen Knoten auf.

In eurem Vorrat können immer nur eure eigenen, **nicht verknöteten** Schnüre sein.

Legt euren Knoten immer in die Mitte eines Feldes. Die Position des Knotens bestimmt, welches Feld erobert wurde – die Enden der Schnur spielen dabei keine Rolle. Sie können über andere Felder ragen, wenn es sich nicht vermeiden lässt.

## Hinweis

In Wormlord bedeutet der Begriff „benachbart“ nur **orthogonal** benachbart, nicht aber diagonal.



Ihr dürft keine Knoten vorbereiten, um sie später zu benutzen. Jeder Knoten, den ihr macht, muss **sofort** auf das Spielbrett gelegt werden.

Ihr dürft keine eigenen Knoten auf dem Spielbrett lösen.

Wenn ihr keine Schnüre mehr im Vorrat habt, müsst ihr warten, bis ein Gegner euch eine davon zurückgibt, indem er einen eurer Knoten löst.

## Basis

**Jeder von euch hat auf dem Spielbrett ein Feld in seiner Farbe: Das ist eure Basis.** Dieses Feld gehört immer euch und kann euch nie weggenommen werden. Eure Basis kann nie besetzt werden – nicht durch Knoten und nicht durch Hauptquartiere, ganz gleich welcher Farbe.



## Hauptquartier

**Jeder von euch hat ein Hauptquartier.** Wenn ihr es auf einem Feld mit einem eurer Knoten platziert, gehört dieses Feld **unanfechtbar** euch und zwar so lange, wie sich euer Hauptquartier dort befindet.

Ihr könnt eurer Hauptquartier jederzeit bewegen, niemals aber ein feindliches Hauptquartier.

**Ihr dürft euer Hauptquartier nicht auf einem Zielfeld oder einer Basis platzieren.**

**Euer Hauptquartier ist ein sehr wichtiges Spielelement, das entscheidend zum Sieg beiträgt.**

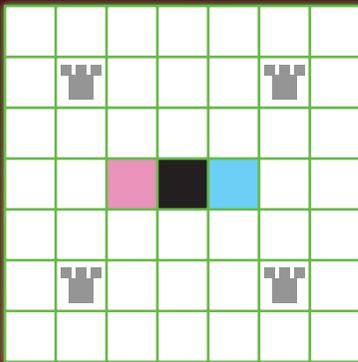


## SIEG

Wer zuerst zwei Runden für sich entscheiden kann, hat gewonnen.

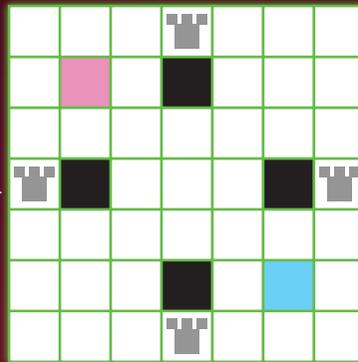
## ALTERNATIVE KARTEN

Duell

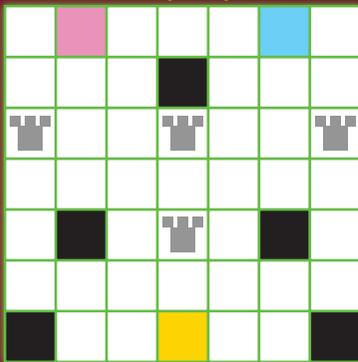


2-Spieler

Kreuzfeuer

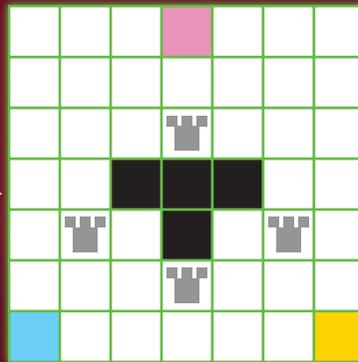


Bergkönig

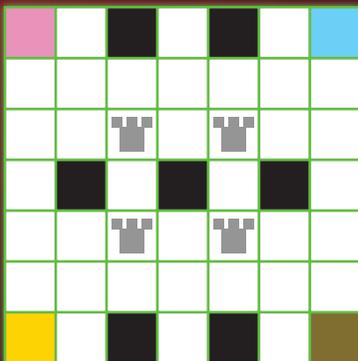


3-Spieler

Bermudadreieck

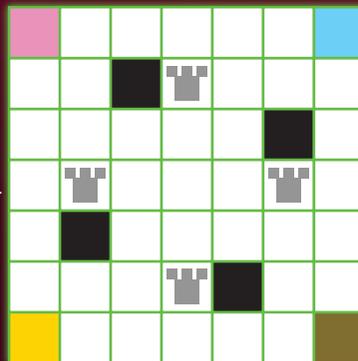


In den Wald



4-Spieler

Reise nach Jerusalem



## VARIANTEN

### Spiel in Teams

Wormlord lässt sich in Zweiertteams spielen, sodass bis zu 8 Spieler (4 Teams) mitspielen können.



In dieser Variante halten die beiden Spieler eines Teams je ein Ende derselben Schnur. Um den Knoten zu machen, dürfen die Spieler jeweils nur eine Hand benutzen und die Hand dabei nie wechseln.

Jeder Teampartner kann den Knoten ins Spiel bringen. Befreit ihr ein Feld von einem feindlichen Knoten, muss dieser auch von dem Spieler aufgenommen werden, der den eigenen Knoten ablegt. Wie beim Verknoten darf jeder Teampartner immer nur eine Hand benutzen, um den feindlichen Knoten zu lösen.

Teampartner dürfen sich beliebig absprechen. Absprechen und ihr Hauptquartier beliebig oft versetzen.

### Zeitlimit

Ihr könnt für jede Runde ein Zeitlimit festlegen. Nutzt dazu einfach einen Timer. Wir empfehlen 3 Minuten, aber ihr könnt die Dauer natürlich beliebig wählen.

Hat am Ende des Spiels niemand 3 Zielfelder erobert, gewinnt der Spieler, der die meisten Felder besetzt, wobei Zielfelder doppelt zählen. Bei einem Unentschieden spielt ihr einfach noch mal.



AUTOREN  
**Andrew CEDOTAL**  
**Jonathan BITTNER**

ILLUSTRATION  
**Gyom**

GRAFIKDESIGN  
**Marie OOMS**

PROJEKTMANAGEMENT  
**Didier DELHEZ**

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG  
**Frank THURO**

Sit Down! rue Sanson 4, 5310 Longchamps, Belgien

Telefon +32 468 37 51 31

[info@sitdown-games.com](mailto:info@sitdown-games.com)

[www.sitdown-games.com](http://www.sitdown-games.com)

Ein Spiel von Sit Down!, publiziert von Megalopole. © Megalopole 2019. Alle Rechte vorbehalten. • Dieses Spiel kann nur zur privaten Freizeitgestaltung genutzt werden. • **ACHTUNG!** Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Dieses Spiel enthält Kleinteile, welche inhaliert oder verschluckt werden könnten. Bitte diese Information aufheben. • Der Inhalt kann von den Darstellungen auf der Packung abweichen. • Ohne schriftliche Genehmigung durch Megalopole ist jegliche Reproduktion dieses Spiels (in Teilen oder komplett) verboten.