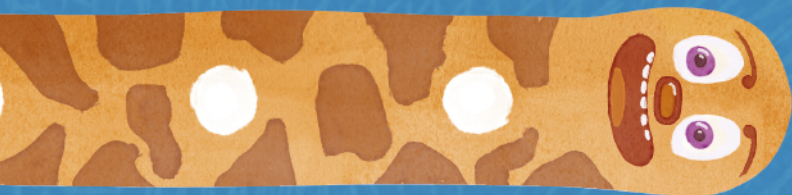


FORMWORM

PATTERN TWISTING FUN
FOR THE WHOLE FAMILY!





SISÄLTÖ

- osat neljään taiteltavaan matoon (4 pahvista päätä, 24 pahvista vartalon osaa, 4 pahvista häntää, 28 muovista liitosnasta paria)
- 50 kaksipuolista muotokorttia
- säännöt

PELIN TAVOITE

Tavoitteena on kerätä eniten kortteja taittelemalla nopeimmin oma muotomato kortissa näkyvän kuvion mukaiseen muotoon. Ensimmäisenä määrätyn määrän kortteja kerännyt voittaa pelin.

PELIVALMISTELUT

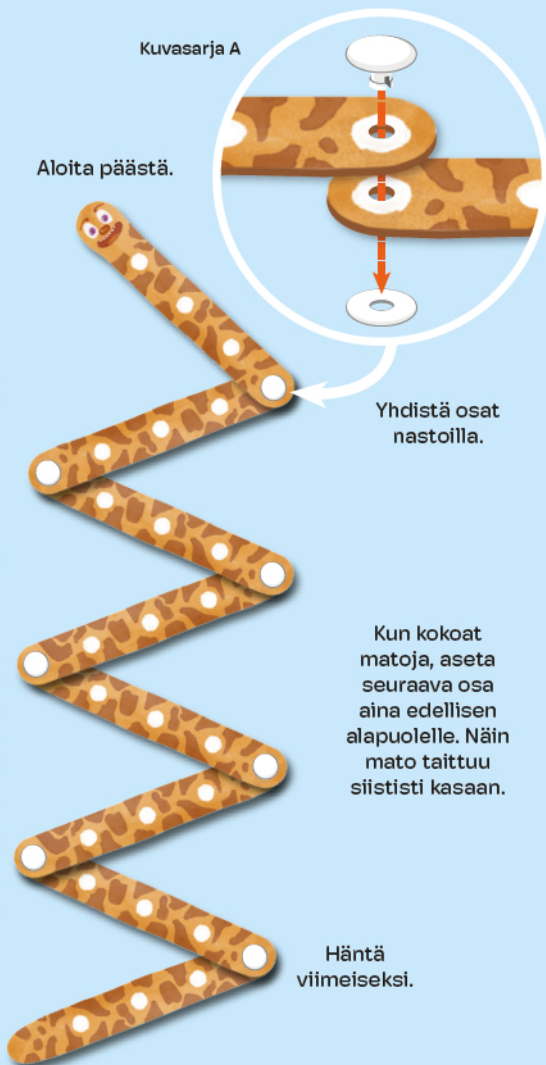
Ensimmäisellä pelikerralla kootaan neljä matoa **kuvasarjan A** mukaisesti.

Pelissä on kaksi vaikeustasoa (**kuva B**). Helpommalta siniseltä puolelta voi tarvittaessa tarkistaa vaikeamman oranssin puolen ratkaisun, jos muodon taittelu tuntuu hankalalta. Päätetään, kummalla vaikeustasolla pelataan. Kaikki kortit sekoitetaan ja asetetaan pinoon pelialueen keskelle, valittu vaikeustaso ylöspäin. Jokainen pelaaja ottaa itselleen yhden muotomaton ja asettaa sen eteensä pöydälle. Peli on valmis alkamaan.

PELIN KULKU

Parhaiten matoa esittävä pelaaja tai nuorin pelaaja aloittaa pelin.

Vuoron alussa kunkin pelaajan mato on pöydällä. Matoon ei saa koskea ennen taittelun aloittamista. Vuorossa oleva pelaaja paljastaa pakasta seuraavan kortin eli kierroksella taiteltavan kuvion nostamalla päällimmäisen kortin sivuun. Heti kun kuvio on paljastunut, kaikki pelaajat alkavat taitella omaa matoaan kyseisen kuvion muotoon.



HELPPO

Kuva B

VAIKEA



Kun joku pelaajista on valmis, hän huutaa MATO, jolloin kaikkien on välittömästi lopetettava taitteleminen ja irrotettava otteensa madosta. Valmiin madon muoto tarkistetaan vertaamalla sitä kortin kuvaan.

Jos muotomato on taiteltu oikein, pelaaja saa juuri pelatun kortin itselleen. Kortin voi ottaa, kun pelaajat ovat valmiita aloittamaan seuraavan kierroksen.

Jos muotomato on taiteltu väärin, pelaaja joutuu matokuurille ja on ulkona pelikierrokselta. Muut pelaajat laskevat ääneen **1-2-3-NYT** ja jatkavat kuvionsa taittelua, kunnes joku taas huutaa **MATO**.

SEURAAVA KIERROS

Kun pelaajan mato on todettu oikein taitelluksi, peli jatkuu pinon seuraavalla kortilla. Seuraava kierros alkaa, kun edellisen kierroksen voittaja ottaa pakan päällimmäisen kortin itselleen paljastaen seuraavan pelattavan kortin ja taiteltavan muodon.

PELIN VOITTAMINEN

Peliä jatketaan, kunnes joku pelaajista on kerännyt **kolme korttia**. Kolmen kortin kerääjä on aika mato – hän voittaa pelin!

Halutessa peliä voidaan pelata myös viiteen korttiin asti.

PELIMUUNNELMA 1: TRIPLAMUOTOMATO

Tässä pelimuunnelmassa korttipakka jaetaan kolmeen pinoon, valittu vaikeustaso ylöspäin. Joku pelaajista paljastaa kunkin pakan seuraavan kortin (pois nostetut kortit voi laittaa sivuun). Kierroksella on siis kolme eri vaihtoehtoa pelattavaksi. Lasketaan **1-2-3-NYT** ja kukin pelaaja alkaa taitella matoaan kolmesta vaihtoehdosta valitsemaansa muotoon. Samaa muotoa voi siis taitella useampi pelaaja samanaikaisesti.

Kun pelaaja on valmis, hän huutaa **MATO** ja laittaa kätensä sen kortin päälle, jonka muodon on taitellut. Kaikki pelaajat lopettavat taittelun valmiin muodon tarkistamisen ajaksi.

Jos muotomato on taiteltu oikein, pelaaja saa kyseisen kortin itselleen. Pelaaja voi ottaa kortin, kun halutaan jatkaa peliä ja paljastaa uusi kortti. Taittelun saa taas aloittaa, kun uusi kortti on paljastettu.

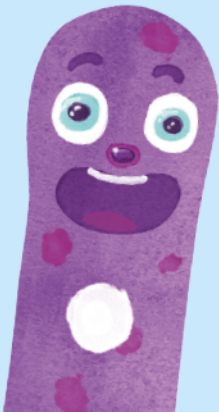
Jos muotomato on taiteltu väärin, peli ja taittelu jatkuu **1-2-3-NYT** -huudosta samoin kortein.

Pelin voittaa ensimmäisenä **viisi korttia** kerännyt pelaaja.

PELIMUUNNELMA 2: YKSINPELI

Yksinpelissä voi harjoitella muotojen taittelua ja pelata aikaa vastaan.

Aseta ajastimeen kolme minuuttia ja yritä taitella mahdollisimman monen kortin muoto madollasi. Kirjaa määrää ylös, ja yritä uudestaan!





INNEHÅLL

- fyra vikbara maskar i kartong (4 huvuden, 24 kroppsdelar, 4 svansar, 28 plaststiftspar)
- 50 dubbelsidiga formkort
- regler

SPELETS MÅL

Målet är att samla flest kort! Det gör man genom att vara den som snabbast av alla lyckas forma sin mask i den form som kortet visar. Den första som samlat överenskommet antal kort vinner.

FÖRBEREDELSE

Innan ni spelar för första gången monterar ni de fyra maskarna som **bildserie A** visar.

Spelet har två svårighetsgrader (bild B). Den blå sidan av korten är lättare och den kan även användas som lösning när man spelar med den svårare, orange sidan, om en form känns svår. Kom överens om vilkendera ni spelar med. Blanda korten och lägg dem i en hög mitt på bordet, med den valda sidan uppåt. Varje spelare tar en mask och lägger den framför sig på bordet. Klart för spel!

Tips! Om man spelar med små barn är det bra att träna på hur man viker mönstermaskens delar i sidled, så att barnen lär sig rörelsemönstret innan spelet börjar.

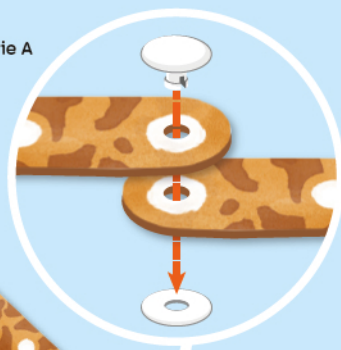
SÅ SPELAR MAN

Den skickligaste spelaren att föreställa en mask får börja, alternativt den yngsta.

I början av en speltur har varje spelare sin mask liggande framför sig på bordet. Man får inte röra maskarna innan formandet börjar. Spelaren i tur avslöjar spelturens kort genom att ta bort det översta kortet i högen och lägga det åt sidan. Så fort formen avslöjats, får alla spelare börja forma sina maskar för att skapa formen på kortet.

Bildserie A

Börja med huvudet.



Montera maskens delar med stiften.

Lägg följande del under den föregående, så att det går att vika masken som en måttstock.

Avsluta med svansdelen.



LÄTT

Bild B

SVÅRARE



När en spelare är klar, ropar hen **MASK**, varpå alla genast slutar forma och släpper taget om sina maskar. Formen på spelarens mask kontrolleras genom att man jämför den med formen på kortet.

Om maskens form är korrekt, kommer spelaren få kortet som belöning. Spelaren får ta kortet när alla spelare är redo för följande speltur, se nedan.

Om maskens form är fel, råkar spelaren ut för avmaskning och får stå över resten av spelturen. De övriga spelarna räknar **1-2-3-NU** och fortsätter forma sina maskar, tills någon på nytt ropar **MASK**.

FÖLJANDE SPELTUR

När en spelares mask konstaterats vara rätt formad, fortsätter spelet med följande kort. Den nya spelturen börjar genast när vinnaren av den föregående turen plockar åt sig det översta kortet i högen och samtidigt avslöjar följande form.

VEM VINNERS?

Spelet fortsätter, tills någon av spelarna samlat **tre kort** och vinner spelet! Vilken mask!

Om man vill ha ett längre spel, kan man komma överens om att spela till fem kort.

SPELARIANT 1: TRIPPELMASK

I denna variant delas formkortet i tre högar, med den valda svårighetsgraden uppåt. Någon av spelarna tar bort det översta kortet i varje hög och lägger kortet åt sidan. Här finns det alltså tre alternativ att forma. Räkna **1-2-3-NU** och varje spelare börjar forma sin mask i en av de tre formerna som syns på kortet. Det är möjligt att flera spelare väljer att forma samma form.

När en spelare är klar med en form, säger hen **MASK** och lägger handen på det kort, som hen formade. Alla spelare slutar genast forma medan den färdiga formen kollas.

Om maskens form är rätt, kommer spelaren få kortet. Är alla redo att fortsätta? Så fort spelaren tar kortet från högen avslöjas följande form och spelet är igång.

Om maskens form är fel, säger spelaren **1-2-3-NU** och spelet fortsätter med samma tre kort. Alla fortsätter, även spelaren med fel form får fortsätta.

Den första spelaren som samlat **fem kort** vinner!

SPELARIANT 2: ENSAM SPEL

I denna spelvariant tränar man på former och snabbhet. Spela mot klockan!

Ta en mask, lägg ett tidur på tre minuter och försök forma så många av formkortet som du kan. Skriv upp antalet och försök slå det nästa gång!





INDHOLD

- Fire foldbare paporme (4 hovedstykker, 24 kropsidele, 4 halestykker, 28 par led)
- 50 dobbeltsidede formkort
- regler

SPILLETS MÅL

Målet er at samle flest kort ved at være den hurtigste til at folde din egen formorm i den form, som kortet viser. Den første spiller, der får et forudbestemt antal kort, vinder.

FORBEREDELSE

Når I spiller for første gang, skal I samle de fire formorme som vist på **billede A**.

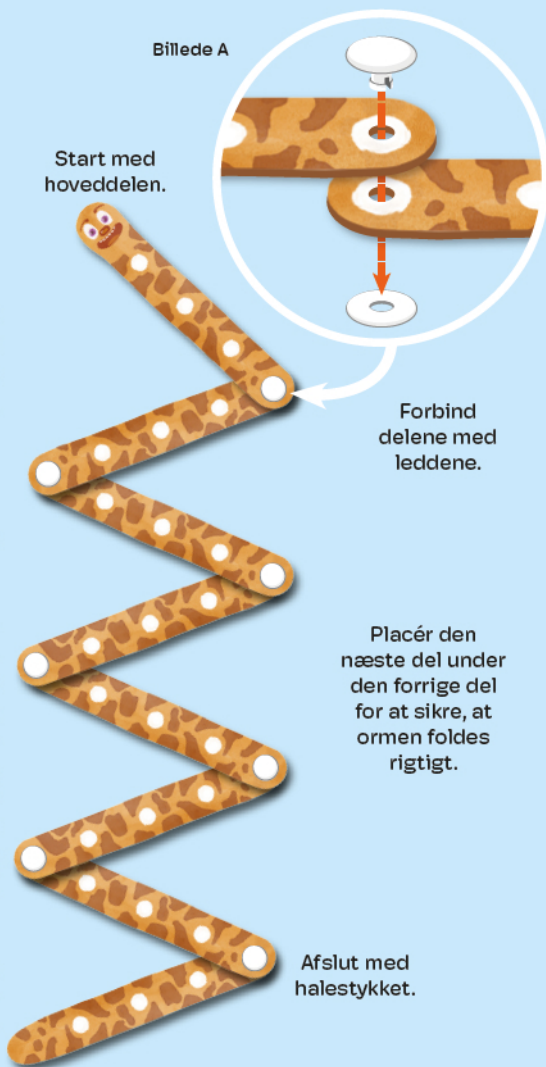
Spillet har to sværhedsgrader (**billede B**). Den lettere blå side kan bruges som introduktion til den mere vanskelige orange side, hvis nogle former føles for svære at forme. Bestem, hvilken side af kortene der skal bruges til spillet. Bland alle formkort, og placer dem i en bunke med den valgte side opad midt på bordet. Hver spiller tager en formorm og placerer den i en bunke foran sig selv på bordet. Spillet er klar til start.

Tip: Hvis I spiller med små børn, er det en god ide at øve jer i at folde dele af formormene, så børnene kan lære bevægelsesmønstret, før I begynder at spille.

SÅDAN SPILLER I

Den spiller, der bedst kan efterligne en orm (eller den yngste spiller) starter den første runde.

I starten af hver runde ligger ormene på bordet. Spillerne må ikke røre deres formorme, før spillet begynder. Den spiller, hvis tur det er, flytter det øverste kort i bunken til siden og afslører formen for denne runde. Så snart kortet er flyttet, kan alle



begynde at folde deres formorm i formen vist på kortet.

Når en spiller har foldet sin orm i den rigtige form, råber de **ORM!** Alle skal straks stoppe med at folde og slippe deres orm. Formen på den færdige orm kontrolleres ved at sammenligne den med billedet på kortet.

Hvis formormen er foldet korrekt, får spilleren lov til at tage kortet. De kan tage kortet, så snart alle er klar til at starte næste runde.

Hvis formormen er foldet forkert, er spilleren ude af runden. De andre spillere tæller **1-2-3-NU** og folder, indtil nogen råber **ORM** igen.

EFTERFØLGENDE RUNDER

Når en spillers formorm er foldet korrekt, fortsætter spillet med det næste kort. Den næste runde begynder, så snart vinderen af den sidste runde tager det øverste kort fra bunken og derved viser det næste kort og formen på det.

SPILLETS VINDER

Spillet fortsætter, indtil en spiller har fået **tre kort**. Den spiller er noget af en orm og vinder spillet!

For et længere spil kan I spille, indtil nogen får fem kort.

SPILVARIANT 1: TREDOBBELT FORMORM

I denne variant er kortbunken delt op i tre bunker med den valgte farve opad. En af spillerne viser det andet kort i hver kortbunke (de øverste kort lægges til side). Der er tre kort i spil i hver runde. Spillerne tæller **1-2-3-NU**, og alle begynder at folde deres formorm i en form efter eget valg (blandt de tre muligheder). Det betyder, at samme form kan foldes af flere spillere på samme tid.

Når en spiller er klar, råber vedkommende **ORM** og placerer sin hånd oven på det formkort, vedkommende har foldet. Alle skal holde op med at folde og slippe deres formorm, mens formen kontrolleres.

Hvis formormen er foldet korrekt, får spilleren lov til at tage kortet. De kan tage kortet, så snart alle er klar til at starte næste runde. Foldning kan genoptages, når det nye kort vises.

Hvis formormen er foldet forkert, fortsætter spillet fra en nedtælling med de samme kort. Den spiller, der foldede figuren forkert, får også lov til at spille videre.

Den første spiller, der får **fem kort**, vinder spillet.

SPILVARIANT 2: SOLOSPIL

Du kan øve dig i at folde formene alene og kæmpe mod uret.

Sæt et ur på tre minutter, og prøv at folde så mange former som muligt med din formorm. Hold styr på, hvor godt du klarer dig, og prøv igen!





INNHOOLD

- Fire bøyelige pappormer (4 hoder, 24 kroppsdeler, 4 haler, 28 festeskiver)
- 50 dobbeltsidige formkort
- Disse reglene

MÅLET

I hver runde er målet å få din slange til å ha den formen som er angitt på kortet. Vinne gjør du ved å samle et angitt antall av disse formkortene.

FØR DERE BEGYNNER

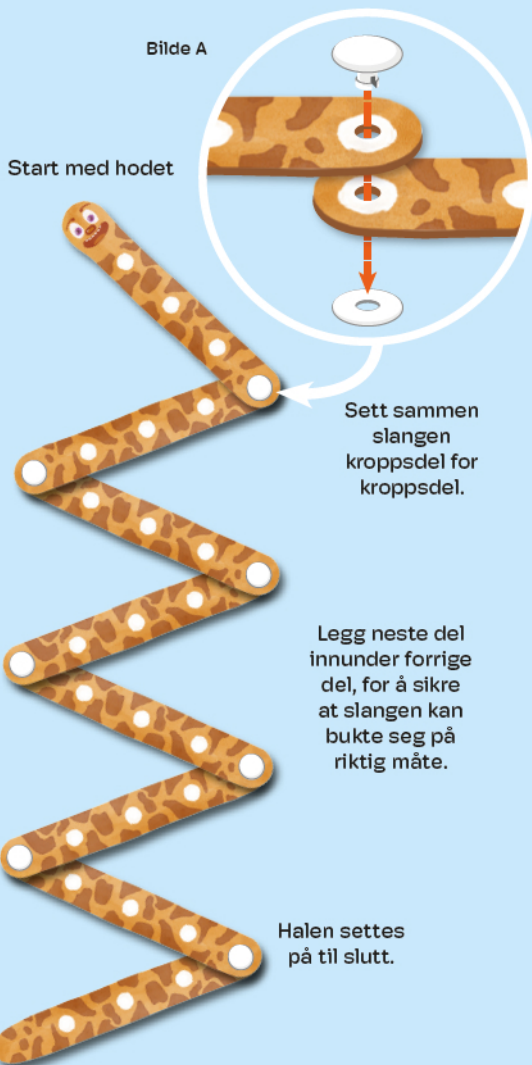
Før første spill må dere montere sammen de fire slangene som vist på **bilde A**.

Spillet har to vanskelighetsgrader (**bilde B**). Den lettere blå siden kan brukes som introduksjon til den vanskeligere oransje siden, hvis det er noen former som virker å være for kompliserte underveis. Bestem hvilken side av kortene som skal brukes til spillet. Bland alle formkort og legg dem i en bunke med den valgte siden opp midt mellom dere. Hver spiller tar en slange og legger den foran seg på bordet. Dere er klare til å begynne!

Tips! Med små barn rundt bordet kan det være lurt å øve litt på hvordan slangene skal brettes, så det ikke oppstår forvirring underveis.

SLIK SPILLER DERE

Første runde kan starte straks alle spillere sitter klare og ikke har hendene på bordet. En av spillerne legger opp det første kortet slik at alle kan se det. Nå skal alle forsøke å få sin slange til å se ut som på kortet. Første spiller ferdig roper "**SLANGE!**". Alle tar nå hendene vekk fra slangene sine, og så må dere sjekke om spilleren faktisk var ferdig.



Dersom slangen viser seg å ha riktig form, mottar spilleren kortet til odell og eie.

Dersom slangen IKKE har riktig form, er nå den angjeldende spilleren ute av runden. Tell til 1-2-3, og så fortsetter runden helt til noen har lykket med oppdraget.

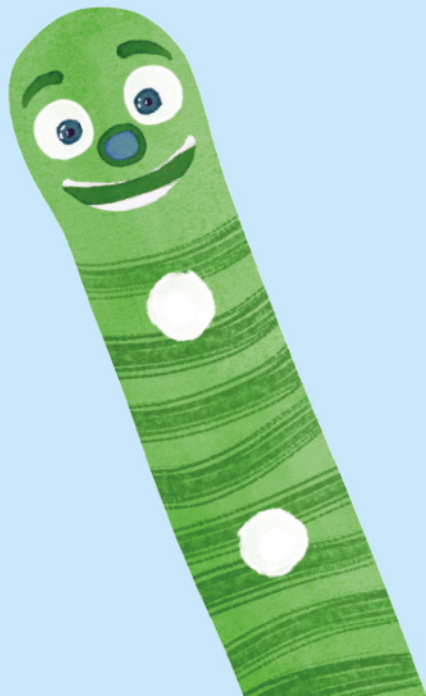
RESTEN AV SPILLET

Neste runde starter straks forrige rundes vinner er kåret og har mottatt kortet sitt. Nå skal denne spilleren innlede neste runde ved å trekke opp neste formkort, og så starter kappløpet på nytt.

SEIER

Spillet fortsetter helt til en spiller slanger seg frem til seieren ved å vinne sitt tredje kort.

Spill til fem kort hvis dere vil ha et litt lengre spill.



SPILLVARIANT 1: TRE SLANGER!

I denne spillvarianten skal dere dele bunken i tre omtrent like store bunkes, med formsiden opp. En av dere tar vekk øverste kort i hver bunke, og så er det om å gjøre å bli ferdig med alle tre formene som avdekkes (altså det som var nest øverste kort i hver bunke før spillet startet).

Du velger selv hvilken av formene du vil starte med. Kanskje er du alene om å velge akkurat denne formen, eller kanskje holder alle de andre på med akkurat det samme kortet! Straks en spiller føler seg ferdig med en form, kan han eller hun legge hånden på det riktige kortet og rope "**SLANGE!**". Spillet stanser et øyeblikk, slik at dere kan sjekke om spilleren har riktig form på slangen sin.

Dersom slangen viser seg å ha riktig form, mottar spilleren kortet til odell og eie. Nå avdekkes et nytt kort i denne bunken og dere teller til 1-2-3 og fortsetter!

Dersom slangen IKKE har riktig form, skal spilleren ikke motta kortet. Han eller hun får være med videre, straks dere har telt til 1-2-3!

På denne måten vil det alltid være tre synlige former å velge mellom. Spillet fortsetter til en av dere har vunnet fem kort.

SPILLVARIANT 2: SPILL MOT DEG SELV

Still mobilen din på tre minutters nedtelling. Start klokka, og forsøk å få til så mange former som mulig i løpet av tre minutter. Notér deg antallet, og start på nytt!



CONTENTS

- parts for four foldable cardboard worms (4 head pieces, 24 body pieces, 4 tail pieces, 28 pairs of joint tags)
- 50 double-sided form cards
- rules

OBJECT OF THE GAME

The object is to collect the most cards by being the fastest to fold your own Formworm into the shape shown by the card. The first player to collect a set number of cards, is the winner.

PREPARATIONS

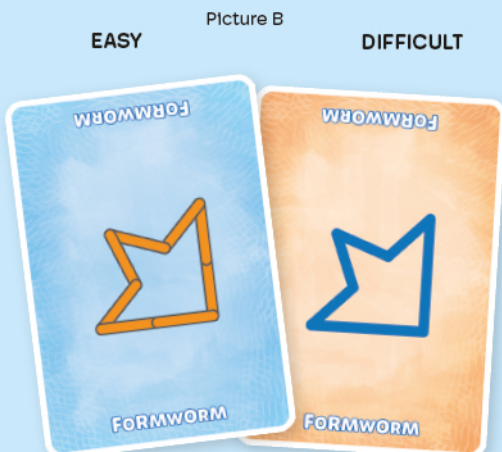
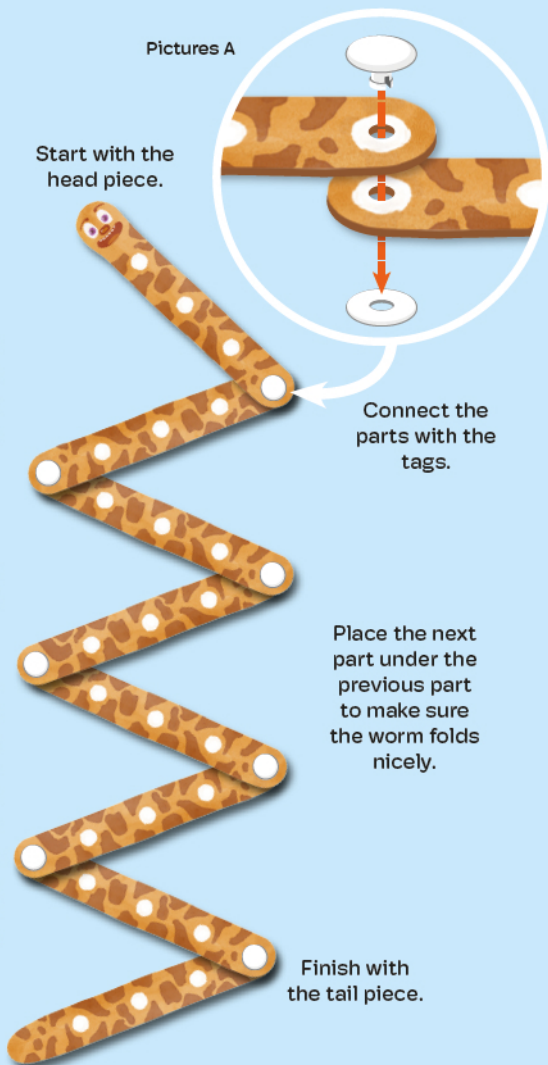
When playing for the first time, put together four Formworms as show in **pictures A**.

The game has two levels of difficulty (**pic. B**). The easier blue side can be used as a guide for the more difficult orange side if some shapes feel too difficult to form. Decide which side of the cards you will use for the game. Shuffle all form cards and place them in a pile, the chosen side up, in the middle of the game area. Each player takes one Formworm and places it in front of themselves on the table. The game is ready to begin.

HOW TO PLAY

The player who does the best impression of a worm, or the youngest player goes first.

In the beginning of each turn, each player's worm is on the table. The players are not allowed to touch their Formworm before the game begins. The player whose turn it is moves the top card of the deck to the side revealing the form of this round. As soon as the card is moved, everyone can start folding their Formworm into the shape on the revealed card.



When a player has folded their worm into the correct shape, they shout out **WORM!** Everyone must immediately stop folding and let go of their worm. The shape of the finished worm is checked by comparing it to the picture on the card.

If the Formworm is folded correctly, the player gets to collect the card. They may take the card as soon as everyone is ready to start the next round.

If the Formworm is folded incorrectly, the player is out from this round. The other players count out **1-2-3-GO** and keep folding, until someone yells out **WORM** again.

FOLLOWING ROUNDS

When a player's Formworm is found to be correctly folded, the game continues with the next card. The next round starts as soon as the winner of the last round takes the top card from the pile, revealing the next card and form.

WINNING

The game continues until one player has collected **three cards**. That player is quite the worm – they win the game!

Alternatively, you may choose to play until someone collects five cards.



GAME VARIATION 1: TRIPLE-FORMWORM

In this variation, the card deck is divided into three piles, the chosen colour side up. One of the players reveals the second card of each deck (the top cards are discarded). There are three cards to play on each round. The players count **1-2-3-GO** and everyone starts folding their Formworm into the shape of their choosing (from the three options). That means the same form can be folded by multiple players simultaneously.

When a player is ready, they shout **WORM** and place their hand on top of the form card they have folded. Everyone must stop folding while the form is checked.

If the Formworm is folded correctly, the player gets to collect the card. They may take the card as soon as everyone is ready to start the next round. Folding may resume when the new card is revealed.

If the Formworm is folded incorrectly, the play continues from a countdown with the same cards.

The first player to collect **five cards** is the winner.

GAME VARIATION 2: SINGLE PLAYER

You can practice folding the forms alone and race against the clock.

Put three minutes in a timer and try to fold as many forms as possible with your Formworm. Keep track of your progress and try again!



Peliko / Martinex
Kuninkaankatu 37
20520 TURKU, FINLAND
www.martinx.fi
www.martinx.se

Game Inventor:
April Mitchell
© 2023 Martinex.
All Rights Reserved

