



Reiner Knizia



8+



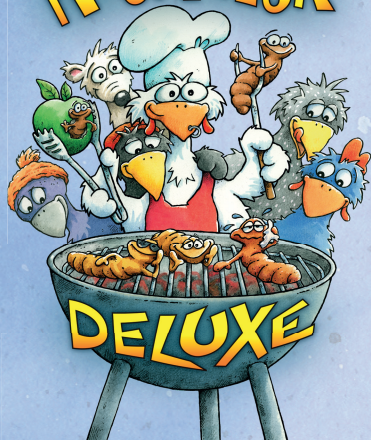
2-7



20-30



HECKMECK



Bratwurmträume werden wahr!

Kein Huhn lebt nur vom Korn allein! Seit Hahn Harald sein legendäres Bratwurmeck eröffnet hat, sind seine Grillspezialitäten für alle Eierlegenden Legende. Auch sein neuester Gourmetstreich, das Bratwürmchen im Apfelrock, findet reißenden Absatz. Kein Wunder, dass sogar das Wiesel mal ums Eck kommt, um den Leckereien auf den Zahn zu fühlen.

Material

8 weiße Würfel

jeweils mit den Zahlen 1-5 und einem Wurm

7 runde Rostbratwürmer



18 Bratwurmportionen (kurz: BWP)

mit den Zahlenwerten 11 und 13 sowie 21 bis 36

Vorbereitung

Die 18 BWP (Bratwurmportionen) werden in aufsteigender Zahlenfolge nebeneinander ausgelegt. Diese Reihe bildet den „Bratwurmgrill“. Zu Spielbeginn stehen ...

- der Dosenwurm auf BWP 11
- die Glucke auf BWP 21
- der Rabe auf BWP 23
- das Wiesel auf BWP 25
- der Goldene Würfel auf BWP 27
- der Apfel auf BWP 29

6 Spezialisten:



Dosenwurm



Glucke



Rabe



Wiesel



Goldener Würfel



Apfel

Die 7 Rostbratwürmer liegen neben dem Grill bereit.

Ablauf

Der jüngste Spieler erhält die acht weißen Würfel und beginnt. Er würfelt und legt **alle** Würfel **eines** beliebigen Werts beiseite, z. B. alle Würfel, die eine 2 zeigen, oder alle Würfel, die einen Wurm zeigen. Alle beiseitegelegten Würfel zählt er zusammen. Jeder Wurm zählt dabei stets 5 Punkte.

Mit den **nicht beiseitegelegten Würfeln** darf der Spieler erneut würfeln. Aus diesem Wurf legt er nun alle Würfel eines **anderen Werts** beiseite. (Hat der Spieler beispielsweise im ersten Wurf alle 2er beiseitegelegt, darf er nun keine 2er mehr dazu legen.) Dieses Würfeln und das anschließende Beiseitelegen von Würfeln **darf** der Spieler so lange fortsetzen, bis er...

A freiwillig seinen Zug beendet.
oder

B einen **Fehlwurf** verursacht.

Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

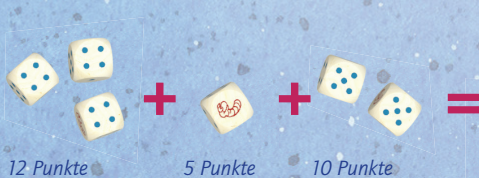
Beispiel A:

Thomas legt beim ersten Wurf drei 4er zur Seite und zählt die Punkte zusammen: $3 \times 4 = 12$.

Beim zweiten Wurf erzielt er zwei 4er, eine 2, eine 3 und einen Wurm. 4er darf er nicht mehr beiseitelegen, weil er das bereits zuvor getan hat. Er entscheidet sich für den Wurm. Ein Wurm zählt 5 Punkte. Thomas hat jetzt also insgesamt 17 ($12 + 5$) Punkte gesammelt.

Mit den vier verbleibenden Würfeln wirft er zweimal die 5 und zwei Würmer. Da er schon einen Wurm beiseitegelegt hat, kann er nur die beiden 5er verwerten: $17 + 10$ ergibt 27 Punkte.

Damit ist Thomas zufrieden. Er entscheidet sich, die zwei verbliebenen Würfel nicht erneut zu würfeln und nimmt sich die BWP mit dem Wert 27 vom Grill.



A

Freiwillig:

Der Spieler darf seinen Zug jederzeit freiwillig beenden.

Jetzt zählt er die Werte all seiner beiseitegelegten Würfel zusammen. Mindestens einer dieser Würfel muss einen **Wurm** zeigen – sonst handelt es sich um einen Fehlwurf (s. Kasten B rechts).

Erreicht der Spieler mit seinen beiseitegelegten Würfeln **genau den Zahlenwert** einer BWP, die auf dem Grill oder vor einem Spieler **offen** ausliegt (s. u.), erhält er diese. Er legt sie vor sich ab.

Hat er bereits (eine oder mehrere) BWP gesammelt, legt er die neue **oben auf** seine anderen, sodass **ein Stapel** entsteht. Jeder Spieler hat immer nur einen Stapel vor sich.

BWP stehlen

Erreicht der Spieler mit seinen beiseitegelegten Würfeln **genau den Zahlenwert** einer BWP, die **offen** auf dem Stapel eines Mitspielers ausliegt, darf er diese stehlen und **offen** auf seinen eigenen Stapel legen. **Niemals geklaut werden dürfen jedoch die BWP 11 und 13.**

Sonderfall

Liegt die BWP, die man (mit den beiseitegelegten Würfeln) erwürfelt hat, weder auf dem Grill noch sichtbar vor einem Mitspieler, nimmt man die BWP mit dem nächstniedrigeren verfügbaren Wert vom Grill – soweit es sich dabei nicht um die BWP 11 oder 13 handelt. BWP 11 bzw. BWP 13 darf nur dann genommen werden, wenn man genau das Ergebnis 11 bzw. 13 erzielt hat.

Ist keine BWP, die man nehmen darf, mehr da, hat der Spieler einen Fehlwurf verursacht (s. Kasten B rechts).



B

Fehlwurf:

Es kann passieren, dass ein Spieler...

- am Ende seines Zugs keine BWP ergattern kann, weil der Wert der beiseitegelegten Würfel dazu **nicht ausreicht** oder weil er **keinen Wurm** beiseitegelegt hat.
- bei einem seiner Würfe **ausschließlich** Zahlen/Würmer würfelt, die er **bereits beiseitegelegt** hat.

Damit hat der Spieler einen **Fehlwurf** verursacht und geht leer aus. Zudem muss er die **oberste** bereits ergattete BWP seines Stapels wieder auf den Grill zurücklegen. Die höchste dort ausliegende BWP wird dann umgedreht (und kann bis zum Spielende nicht mehr ergattert werden).

Zeigt die zurückgelegte BWP den aktuell höchsten Zahlenwert aller BWP auf dem Grill, bleibt sie offen liegen. In diesem Fall wird keine BWP umgedreht.

Gibt der Spieler keine BWP ab, weil er keine vor sich ausliegen hat oder weil er nur die Glucke zurück auf den Grill stellt (s. Glucke), wird keine BWP umgedreht.

Beispiel B:

Birgit legt beim ersten Wurf zwei 3er, beim zweiten drei 5er beiseite. Wurf Drei ergibt einen Wurm und zwei 2er. Sie entscheidet sich für den Wurm. Damit hat sie 26 Punkte. Doch Birgit will mehr! Sie würfelt mit den beiden verbleibenden Würfeln erneut und erzielt eine 3 und einen Wurm. Da sie sowohl die 3er als auch einen Wurm bereits beiseite gelegt hat, geht Sie in dieser Runde leer aus und muss zudem die oberste BWP von ihrem Stapel auf den Bratwurmgrill zurücklegen. Außerdem wird noch die höchste Wurmportion auf dem Grill umgedreht.



Birgits Stapel



Doppel 1

Wenn ein Spieler **mindestens zwei Würfel** vor sich ablegt, die eine 1 zeigen, erhält er **sofort einen Rostbratwurm**, unabhängig davon, wie der Zug am Ende ausgeht.



Rostbratwürmer

Wer einen Rostbratwurm erhält, nimmt diesen vom Vorrat. Ist der Vorrat aufgebraucht, nimmt man einen von einem Mitspieler seiner Wahl, jedoch **nie** vom Spieler, der gerade die Glucke hat.

Jeder Rostbratwurm zählt bei Spielende als 1 Wurm.



Die Spezialisten

So bekommt man einen Spezialisten:

- Erhält man vom Grill eine BWP, auf der ein Spezialist steht, *oder*
- erhält man eine BWP eines Mitspielers, der einen Spezialisten hat ...

... bekommt man auch diesen Spezialisten (Ausnahmen: s. Glucke und Rabe). Solange ein Spieler einen Spezialisten hat, kann er dessen Vorteil nutzen.



Spezialisten zurück auf den Grill stellen

In den folgenden Situationen muss ein Spieler seinen Spezialisten zurück auf den Grill stellen. Der Spezialist wird dabei immer auf die **niedrigste freie BWP des Grills** gesetzt...

- wenn dem Spieler ein **Fehlwurf** unterläuft. (Erst legt er seine oberste BWP zurück, dann stellt er seinen Spezialisten zurück). Muss er dabei eine BWP auf dem Grill umdrehen, auf der ein weiterer Spezialist steht, versetzt er diesen **anschließend**.
- wenn der Spieler einen **zweiten Spezialisten** erhält. Er entscheidet, welchen der beiden Spezialisten er zurück stellt.

Kein Spieler darf 2 Spezialisten zur gleichen Zeit haben.

Sind alle offenen BWP des Grills bereits besetzt, wird der Spezialist aus dem Spiel genommen.



Apfel

Der Apfel bringt am Ende des Spiels seinem Besitzer 3 Würmer ein.



Goldener Würfel

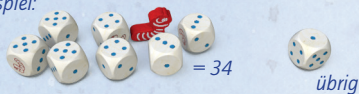
Wer den Goldenen Würfel hat, darf ihn als neunten Würfel mitwürfeln.



Dosenwurm

Der Dosenwurm gilt als Würfelwurm und zählt 5 Punkte, falls **kein** Würfelwurm im Ergebnis ist.

Beispiel:



Enthält das Ergebnis bereits Würfelwürmer, darf der Dosenwurm nicht eingesetzt werden!



Wiesel

Wer das Wiesel nutzt, legt es auf die flache Seite und wirft die **eben** geworfenen Würfel nochmal. Dies darf man **einmal** pro Spielzug machen. Am Ende seines Zuges stellt der Spieler das Wiesel wieder auf.



Glucke

Die Glucke schützt die BWP des Spielers und wird statt der BWP abgegeben. Wer die Glucke hat...

- stellt sie auf seine oberste BWP.
- **verliert keine BWP**,
 - weil Mitspieler nur die Glucke wegnehmen, wenn sie die von der Glucke bewachte (oberste) BWP stehlen könnten. (Weil die BWP 11 und 13 nicht gestohlen werden können, bekommt der Mitspieler dann auch nicht die Glucke.)
 - weil er bei einem Fehlwurf **nur die Glucke zurück** auf den Grill stellt.
- behält sie bei einem Fehlwurf, wenn er **keine BWP** besitzt.
- **verliert nie Rostbratwürmer** und behält dabei auch die Glucke.



Rabe und Rostbratwürmer

Wichtig! Der Rabe bleibt auf dem Grill, bis er aus dem Spiel genommen wird. **Kein Spieler erhält ihn jemals.** Wer die BWP bekommt, auf der der Rabe steht, erhält auch sofort einen **Rostbratwurm** (s. Rostbratwürmer, vorherige Seite). Dann versetzt er den Raben auf dem Grill (auf die niedrigste freie BWP).

Spielende

Das Spiel endet, wenn die letzte offene BWP vom Grill genommen wurde. Wer die meisten Würmer (BWP-Würmer plus Rostbratwürmer plus 3 Würmer für den Apfel) gesammelt hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit der wertvolleren Einzel-BWP (höchster Zahlenwert).

Wollt ihr das Originalspiel **Heckmeck am Bratwurmeck** spielen? Dann verwendet die BWP 11 und 13, die Spezialisten sowie die Rostbratwürmer **nicht**. Lasst sie einfach in der Box.



Autor: Reiner Knizia
Illustration: Doris Matthäus
Layout: Volker A. Maas

Art.Nr.: 60 110 5073
© 2018 Zoch Verlag
Werkstraße 1 · D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com





8+



2-7



20-30



HECKMECK



**Roasted worms
in high demand!**

Charles Chicken's roasted worms are the treat that brings all the chicks to the yard. His latest culinary innovation, too, is both wriggly as well as delicious. Juicy apples filled to the brim with even juicier worms—just the perfect blend! It's no surprise that even the weasel has picked up the scent and is now waiting in line to check it out.

Components

8 white dice

each showing the numbers
1-5 and one worm



**7 round
Bratworms**



18 roasted worm portions (RWPs)
with values 11 and 13 as well as 21 to 36

6 Specialists:



canned worm



sitting hen



raven



weasel



golden die



apple

Setup

Place the 18 RWPs (roasted worm portions) next to each other in the middle of the table, so that they are in an ascending order. This row forms the "worm grill". To begin with, put...

- the canned worm on RWP 11
- the sitting hen on RWP 21
- the raven on RWP 23
- the weasel on RWP 25
- the golden die on RWP 27
- the apple on RWP 29

Place the 7 Bratworms next to the grill.

How to play

The youngest player gets the 8 dice and begins the game. He rolls all 8 dice at once, then lays aside **all the dice of any one value**, for example all dice showing a 2 or all dice showing a worm. He adds up all the dice that he has laid aside. Each worm laid aside is worth 5 points. The player may roll once more the dice that he has **not laid aside**. From this roll, he now picks all the dice of **another value**. (If the player has for example laid aside all the dice showing a 2, he must not choose the 2 now.) The player **may** continue rolling the dice and laying dice aside, until he ...

A finishes his turn **voluntarily**
or

B ... causes a **failed attempt**.

Now, it is the next player's turn (in a clockwise direction).

Example A:

Thomas rolls all eight dice. He chooses all three dice showing a 4 and adds up the values: $3 \times 4 = 12$.

He then rolls the remaining dice and gets two 4s, one 2, one 3 and one worm. This time, he must not pick the 4s, since he has chosen them after his first roll. He lays aside the single worm. A worm is worth 5 points. Thomas has now collected 17 (12 + 5) points altogether.

With the four remaining dice, he gets two 5s and two worms. Since he has already collected a worm, he can only use the two 5s: $17 + 10 = 27$ points. This is enough for Thomas. He decides to finish his turn and does not roll the remaining dice again. He takes RWP 27 from the grill.



A

Finish voluntarily:

A player may finish his turn voluntarily any time.

He now adds the values of all the dice that he has laid aside. At least one of the dice must show a **worm**—otherwise it is considered a failed attempt (see box B on the right). If the sum of the dice that the player has laid aside reaches **exactly the value** of an RWP that is on the grill or **visible** in front of another player (see below), he can take it and place it in front of him on the table.

Each new RWP is placed face-up on top of the last one collected, thus building a stack. Each player has **only one stack** in front of him, with only the top RWP visible.

Stealing RWPs

If the dice that he has laid aside add up to **exactly the number** of a visible RWP that is lying visibly on top of another player's stack, he can take it and place it on top of his own stack. **RWP 11 and RWP 13, however, can never be stolen.**

Special case

If the RWP that corresponds to the sum of the dice that the player has laid aside is neither on the worm grill nor visible on the stack of another player, he takes the available next lower value RWP from the grill—but never RWP 11 or 13. RWP 11 and 13 can only be taken, if the dice add up to a total of exactly 11 respectively 13. If there is no RWP with a lower value available on the grill, the player has caused a failed attempt (see box B on the right).



B

Failed attempt:

It may occur that a player ...

- cannot take any RWP at the end of his turn, because the **sum of the dice** that he has laid aside is **not high enough** or he was not able to lay aside any worms.
- gets a dice roll that has **only numbers** and worms that he has **already laid aside**.

The player's attempt has **failed** and he does not get anything. In addition, he must return the RWP that he has previously collected (that is the one visible on top of his stack) and place it back on the grill. Then, he turns over (face-down) the highest available RWP on the grill. This RWP cannot be acquired for the remainder of the game.

If the returned RWP is the currently highest number on the grill, it remains face-up. In this case, no RWP is turned over. If the player does not return any RWP because he has none left or because he only puts the sitting hen back on the grill (see below), no RWP on the grill is turned over.

Example B:

From her first dice roll, Bridget chooses two 3s. From her second dice roll, she picks three 5s. In her third dice roll, she gets a worm and two 2s. She chooses the worm and has, now, collected 26 points altogether. But that is not enough for her! She rolls the two remaining dice once more and gets a 3 and a worm. Unfortunately, she has already laid the 3s as well as a worm aside. Bridget does not get anything and has to place the RWP that is on top of her stack back on the grill. Then, she turns over the highest available RWP on the grill.



Bridget's stack



Double 1

Whenever you lay aside **at least two dice that show a 1**, you **immediately** receive a **Bratworm**—regardless of how the turn ends.



Bratworms

If you get a Bratworm, you take it from the supply. In case the supply has been used up, you take a Bratworm from a player of your choice, but **never** from the player who currently has the **sitting hen**. Put the Bratworms you have taken next to your RWP stack.



At the end of the game, each Bratworm counts as 1 worm.

The Specialists

How to obtain a Specialist:

- If you get an RWP on which there is a Specialist from the grill, ...
- or
- If you get an RWP from another player who has a Specialist, ...



... you receive this Specialist as well (exceptions: sitting hen and raven; see below). As soon as you have a Specialist, you can make use of its advantage.

Putting Specialists back on the grill:

In the following situations, you have to put your Specialist back on the grill. The Specialist is then placed **on the lowest unoccupied face-up RWP of the grill** ...

- if your **attempt fails**. (First, you put your topmost RWP back; then, your Specialist). If, in doing so, you have to turn over an RWP with another Specialist on the grill, you relocate this Specialist **after that**.
- if you obtain a **second Specialist**. You choose which of the two Specialists you want to put back.

Nobody can have 2 Specialists at the same time.

If all face-up RWPs of the grill have already been occupied, the Specialist is taken out of the game.



Apple

The Apple counts as 3 worms, if you have it at the end of the game.



Golden Die

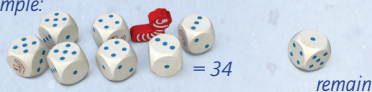
If you have the golden die, you may use it as a ninth die.



Canned Worm

The canned worm counts as a dice worm (5 points), if there is **no dice worm** in the result.

Example:



If the result contains any dice worms, you may not use the canned worm!



Weasel

If you use the weasel, you lay it on its flat side and re-roll the dice you have **just rolled**. You are allowed to do this **once** per game turn. At the end of your turn, you set the weasel back upright.



Sitting Hen

The sitting hen protects your RWP's or, if applicable, is given up instead of an RWP. If you have it...

- you place the sitting hen on your top RWP.
- **you don't lose any RWP**,
 - since other players only take the sitting hen instead of the RWP which has been guarded by the sitting hen. (Since RWP's 11 and 13 cannot be stolen anyway, no other player gets the sitting hen in these cases.)
 - since, in case of a **failed attempt**, you put only the sitting hen back on the grill.
- **you keep it** when your attempt fails if you **don't have any RWP**.
- **you never lose Bratworms** and thereby also keep the sitting hen.



Raven and Bratworms

Important! The raven stays on the grill until it is taken out of the game. **No player ever gets it.** If you obtain the RWP on which the raven is standing, you immediately get a **Bratworm in addition** (see „Bratworms“, previous page). **After that**, you relocate the raven to the lowest unoccupied RWP on the grill.

End of the game and final score

The game ends as soon as there are no more RWP's face-up on the grill. The player who has collected the most worms (RWP's plus Bratworms plus 3 worms for the Apple) wins the game. In the case of a tie, the player who has the higher single RWP wins the game.

Would you like to play the original Heckmeck am Bratwurmeck game? Simply don't use RWP's 11 and 13, the Specialists, or the Bratworms. Leave them all in the box.



Author: Reiner Knizia
Illustration: Doris Matthäus
Layout: Volker A. Maas
Translation: Birgit Irgang,
Sybille & Bruce Whitehill

Art.Nr.: 60 110 5073
© 2018 Zoch Verlag
Werkstraße 1 · D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com





Reiner Knizia



8+



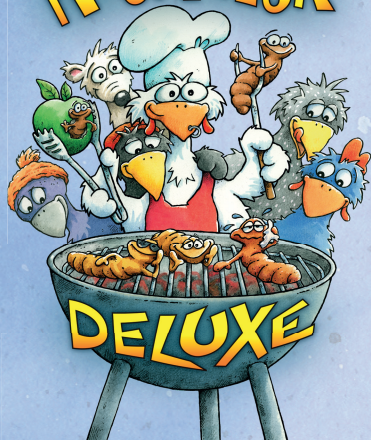
2-7



20-30



HECKMECK



Quand vos vers deviennent réalité !

Aucune poule ne se contente de viande crue. Depuis que Rico le coq a ouvert son légendaire LomBRico-Grill, ses spécialités de grillades ont fait le tour du monde. Sa dernière création, la Pomme farcie au ver grillé, se vend comme des petits pains. Pas étonnant alors que même la Belette pointe le bout de son nez pour goûter ce mets délicieux.

Contenu

8 dés blancs

à 6 faces
(1 à 5 points et 1 ver)



7 vers grillés ronds



18 Pickominos

de valeurs 11 et 13, ainsi que de 21 à 36

6 Spécialistes:



Ver en boîte



Mère poule



Corbeau



Belette



Dé doré



Pomme

Mise en place du jeu

Aligner les 18 Pickominos dans l'ordre croissant au milieu de la table pour former la brochette de vers. En début de partie, placer...

- le Ver en boîte sur le Pickomino 11
- la Mère poule sur le Pickomino 21
- le Corbeau sur le Pickomino 23
- la Belette sur le Pickomino 25
- le Dé doré sur le Pickomino 27
- la Pomme sur le Pickomino 29

Garder les 7 vers grillés ronds à portée de main à côté de la brochette.

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur s'empare des 8 dés blancs et entame la partie. Il les lance tous, choisit une des valeurs obtenues et met tous les dés correspondants de côté, par exemple, tous les « 2 » ou tous les « vers ». Il additionne la valeur de tous les dés mis de côté. Chaque ver vaut 5 points.

Le joueur peut ensuite relancer tous les dés qu'il n'a **pas mis de côté**. Il met alors de nouveau de côté tous les dés **d'une autre valeur**. (Si le joueur avait gardé tous les « 2 » au premier lancer, par exemple, il ne peut plus ajouter de « 2 ».)

Le joueur peut ainsi continuer de lancer et mettre des dés de côté jusqu'à ce...

A qu'il décide d'arrêter son tour.

ou

B que son lancer soit nul.

C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

Exemple A:

Thomas décide de garder les trois 4 de son premier jet de dés.

Elle totalise pour l'instant de : $3 \times 4 = 12$ points.

Lors de son deuxième jet de dés, il obtient deux 4, un 2, un 3 et un ver. Il ne peut pas prendre le 4 car il vient de le faire lors du jet précédent. Il choisit donc de garder le ver. Un ver vaut 5 points.

Son total provisoire passe donc à 17 points ($12 + 5$).

En relançant les 4 dés qui restent, il obtient deux 5 et deux vers.

Comme il a déjà mis un ver de côté, il peut garder que les deux 5 : $17 + 10 = 27$ points.

Thomas est satisfait. Il choisit de ne pas relancer les deux derniers dés et prend le Pickomino 27 de la brochette.



12 points

5 points

10 points



10

A

Le joueur peut décider d'arrêter son tour à n'importe quel moment.

Il additionne alors la valeur de tous les dés qu'il a mis de côté. Au moins un dé parmi eux doit être un « ver », sinon, le lancer est nul (voir encadré B de droite).

Si le total des dés mis de côté est **égal à la valeur** d'un Pickomino de la brochette ou d'un Pickomino visible chez un autre joueur (voir ci-après), il s'en empare et le pose devant lui.

S'il avait déjà gagné d'autres Pickominos auparavant, il empile le nouveau sur les autres, face visible. Chaque joueur n'a toujours qu'une seule pile devant lui.

Becquetage de vers

Si le total des dés mis de côté par le joueur est **égal à la valeur** d'un Pickomino visible au sommet de la pile d'un adversaire, il peut le lui piquer et le placer sur sa propre pile, face visible. **Seuls les Pickominos 11 et 13 ne peuvent jamais être piqués.**

Cas particulier

Si le Pickomino correspondant à la somme des dés mis de côté n'est visible ni sur la brochette, ni chez un adversaire, le joueur prend le Pickomino de la valeur inférieure la plus proche et disponible sur la brochette, à l'exception des Pickominos 11 ou 13. Ces derniers ne peuvent être pris que si un joueur obtient exactement 11 ou 13 aux dés.

S'il ne reste aucun Pickomino qui convienne sur la brochette, le lancer du joueur est considéré comme nul (voir encadré B de droite).



23



26



B

Il peut arriver qu'un joueur...

- ne puisse pas gagner de Pickomino à la fin de son tour, soit parce que la **valeur** des dés mis de côté **ne suffit pas**, soit parce qu'il n'a mis **aucun « ver »** de côté.
- n'obtienne **que** des valeurs ou des vers aux dés qu'il a déjà mis de côté.

Le **lancer** du joueur est alors nul et il repart bredouille. Il doit en plus remettre sur la brochette le Pickomino qu'il avait gagné et placé au-dessus de sa pile. Le Pickomino le plus élevé sur la brochette est alors retourné face caché (et ne peut plus être récupéré jusqu'à la fin de la partie).

Si le Pickomino remis possède la valeur la plus élevée de tous les Pickominos encore sur la brochette, il reste face visible.

Dans ce cas, aucun Pickomino n'est retourné.

Si le joueur ne rend aucun Pickomino parce qu'il n'en a aucun devant lui ou parce qu'il ne remet que la Mère poule sur la brochette (voir Mère poule), aucun Pickomino n'est retourné.

Exemple B:

Brigitte met de côté deux 3 au premier jet, puis trois 5 au deuxième. Lors du troisième jet, elle obtient un ver et deux 2. Elle choisit de garder le ver. Elle totalise pour l'instant 26 points. Mais elle en veut plus : elle relance les deux dés restants et obtient un 3 et un ver. Comme elle a déjà mis de côté des 3 et un ver, elle repart bredouille de ce tour et doit en plus remettre le Pickomino du dessus de sa pile sur la brochette. Pour finir, le Pickomino le plus élevé sur la brochette est retourné.



Double 1

À chaque fois qu'un joueur met de côté au moins 2 dés de valeur 1, il prend aussitôt un ver grillé rond, quelle que soit l'issue de son tour.



Vers grillés ronds

Le joueur qui prend un ver grillé le prend de la réserve. Si celle-ci est épuisée, il prend le ver grillé d'un autre joueur de son choix, mais **jamais** du joueur qui possède la Mère poule. Le joueur pose les vers grillés obtenus à côté de sa pile de Pickominos. **À la fin de la partie, chaque ver grillé compte comme 1 ver.**



Les spécialistes

Obtenir un spécialiste:

- Si un joueur prend de la brochette un Pickomino sur lequel est posé un spécialiste, ...

ou

- si un joueur prend un Pickomino à un adversaire qui possède un spécialiste, ...

... il prend aussi ce spécialiste

(exceptions : Mère poule et Corbeau). Tant qu'un joueur possède un spécialiste, il peut utiliser sa capacité.



Reposer un spécialiste sur la brochette

Dans les cas suivants, un joueur doit reposer un spécialiste sur la brochette. Le spécialiste est alors toujours posé sur le plus petit Pickomino libre de la brochette...

- quand le joueur obtient un **lancer nul** (il remet d'abord son Pickomino visible sur la brochette, puis repose son spécialiste). S'il doit retourner un Pickomino de la brochette sur lequel se trouve un autre spécialiste, il le déplace **juste après**.
- quand le joueur obtient un **deuxième spécialiste** (il choisit lequel des deux spécialistes il repose).

Un joueur ne peut pas posséder 2 spécialistes en même temps.

Si tous les Pickominos visibles de la brochette sont déjà occupés, le spécialiste est retiré du jeu.



Pomme

Le joueur qui possède la Pomme à la fin de la partie gagne 3 vers.

Dé doré

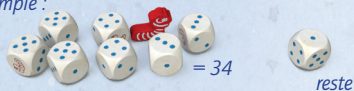
Le joueur qui possède le Dé doré peut le lancer en même temps que les huit autres dés.



Ver en boîte

Le Ver en boîte remplace un ver et vaut 5 points, s'il n'y a **aucun** ver parmi les dés mis de côté.

Exemple :



Si, parmi les dés mis de côté, se trouvent déjà un ou plusieurs vers, le Ver en boîte ne peut pas être utilisé.



Belette

Le joueur qui possède la Belette peut l'utiliser **une fois** par tour. Il la pose à plat et relance les dés **qu'il vient de lancer**. À la fin de son tour, le joueur redresse la Belette.



Mère poule

La Mère poule protège les Pickominos du joueur et est donnée à la place du Pickomino. Celui qui possède la Mère poule ...

- la pose sur le Pickomino du dessus de sa pile.
- **ne perd pas de Pickomino**, s'il en a un ...
 - parce que l'adversaire ne prend que la Mère poule à la place du Pickomino qu'il aurait pu voler (comme les Pickominos 11 et 13 ne peuvent pas être volés, l'adversaire ne prend dans ce cas pas la Mère poule).
 - en cas de lancer nul, parce qu'il ne remet **que la Mère poule sur la brochette**.
- la **conserve** en cas de lancer nul s'il n'a pas de Pickomino.
- ne perd **jamais de vers grillés** et conserve donc également la Mère poule.



Corbeau et vers grillés

Important : le Corbeau reste sur la brochette jusqu'à ce qu'il soit retiré du jeu. Il n'est jamais pris par un joueur. Le joueur qui prend le Pickomino sur lequel est posé le Corbeau prend aussi immédiatement un **ver grillé** (voir Vers grillés). Il déplace **ensuite** le Corbeau sur la brochette.

Fin de la partie

La partie se termine quand le dernier Pickomino visible est pris de la brochette. Le vainqueur est le joueur qui a récupéré le plus de vers (vers de ses Pickominos + vers grillés + 3 vers pour celui qui possède la Pomme). En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui possède le Pickomino de plus forte valeur.

Vous voulez jouer à la version originale **Heckmeck am Bratwurmeck** ? Il suffit de ne pas utiliser les pickominos 11 et 13, les spécialistes, ni les vers grillés ronds. Laissez-les simplement dans la boîte.



Auteur: Reiner Knizia
Illustrations: Doris Matthäus
Layout: Volker A. Maas
Traduction: E. Bouret

Art.Nr.: 60 110 5073
© 2018 Zoch Verlag
Werkstraße 1 · D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com





Reiner Knizia



8+

2-7

20-30

HECKMECK



I vermi arrostiti vanno a ruba!

Nessuno vuol più mangiare vermi crudi. Da quando Gino il tacchino gestisce la vermarrosteria, i suoi piatti sono la più prelibata delle leggende. Per gustare la sua ultima trovata gastronomica, una mela arrostita ripiena di vermicelli, c'è chi si mette in fila già di prima mattina. Perfino la donnola, annusando il profumino, ha deciso di mettersi in coda e gustare questa delizia.

Materiali

8 dadi bianchi

a 6 facce (una con un verme, le altre coi numeri da 1 a 5)

7 dischetti vermarrosto



18 Porzioni di Vermì (abb. PdV)

di valore 11, 13 e da 21 a 36

6 specialisti:



verme in scatola



chioccia



corvo



donnola



dado d'oro



mela

Preparazione

Posizionate le 18 PdV (Porzioni di Vermì) in un'unica fila al centro del tavolo, ordinandole per valore crescente. Questa fila è la "grigliata di vermi". All'inizio del gioco posizionate...

- il verme in scatola sulla PdV 11
- la chioccia sulla PdV 21
- il corvo sulla PdV 23
- la donnola sulla PdV 25
- il dado d'oro sulla PdV 27
- la mela sulla PdV 29

Mettete i 7 dischetti vermarrosto vicino alla grigliata di vermi.

Come si gioca

Comincia a giocare il giocatore più giovane. Per prima cosa lanciate gli 8 dadi bianchi, quindi scegliete **un solo** risultato e accantonate **tutti** i dadi con quel risultato, per esempio tutti i dadi che mostrano un 2 o tutti i dadi con un verme. Tenete il conto della somma dei dadi che avete accantonato, considerando che ciascun verme vale 5.

A questo punto potete decidere di lanciare ancora i dadi **non accantonati**. Dopo il lancio dovete però scegliere e accantonare **tutti** i dadi di un risultato **diverso** da quelli già accantonati (se prima, ad esempio, avevate accantonato i 2, non potete accantonare nuovamente i dadi col risultato 2).

Il giocatore di mano **può** continuare a lanciare ed accantonare dadi, fino a ch  non...

A Decide di fermarsi.

oppure

B Sballa il lancio.

Passate i dadi al prossimo giocatore in senso orario, tocca a lui giocare.

Esempio A:

Tommaso lancia tutti e 8 i dadi. Sceglie di accantonare i tre dadi col 4 e fa la somma: $3 \times 4 = 12$.

Lancia quindi i dadi che gli restano ottenendo due 4, un 2, un 3 e un verme. Questa volta non pu  selezionare il 4, che ha scelto dopo il primo lancio, e accantona l'unico verme. Un verme vale 5, la somma di Tommaso   ora $17 (12 + 5)$.

Coi quattro dadi che gli restano, ottiene due 5 e due vermi. Poich  ha gi  accantonato un verme, deve obbligatoriamente scegliere i due 5: $17 + 10 = 27$. Tommaso decide che questo punteggio gli va bene: smette di lanciare i dadi e prende la PdV 27 dalla grigliata. In questo modo termina il suo turno.



A

Fermarsi

Potete decidere di fermarvi subito dopo aver accantonato uno o pi  dadi.

Fate la somma di tutti i dadi accantonati. Almeno uno dei dadi per  deve essere un **verme**—in caso contrario il lancio si considera sballato (leggete qui a destra).

Se la somma dei dadi accantonati **coincide esattamente col valore** di una PdV **a faccia in su** nella grigliata o davanti ad un altro giocatore (vedi sotto), prendetela e mettetela sul tavolo davanti a voi.

Ogni PdV che prendete va posizionata, **formando una pila a faccia in su**, sopra le altre che avete gi  preso. Ciascun giocatore avr  soltanto una pila davanti a s .

Rubare una porzione

Se la somma dei dadi accantonati **coincide esattamente col valore** di una PdV **in cima** alla pila di un avversario, potete prenderla e metterla **a faccia in su** in cima alla vostra pila. **Le PdV di valore 11 e 13 non possono mai essere rubate.**

Caso speciale

Se la PdV che coincide con la somma dei dadi non   a faccia in su nella grigliata o in cima alla pila di un altro giocatore, prendete dalla grigliata la PdV di valore pi  alto fra quelle inferiori alla somma dei dadi—ma non se si tratta della 11 o della 13. Potete prendere le PdV 11 e 13 solo se sono nella grigliata e la vostra somma coincide esattamente col loro valore, rispettivamente 11 o 13.

Se non c'  una PdV disponibile di valore inferiore alla somma dei dadi, allora il lancio si considera sballato (leggete qui a destra).



B

Sballare

Può capitare che:

- non possiate prendere nemmeno una PdV alla fine del vostro turno, perché **la somma dei dadi non è abbastanza alta**, o **non avete** accantonato nemmeno un verme.
- otteniate durante un lancio **solo dei risultati già utilizzati** per accantonare dei dadi.

In questo caso avete **sballato** il lancio e non prendete nulla. Dovete inoltre rimettere nella grigliata la PdV che si trova in cima alla vostra pila. Fatto ciò girate a faccia in giù la PdV di valore più alto presente nella grigliata. Questa PdV non potrà più essere presa per il resto della partita.

Se però la PdV che dovrete girare è quella che avete reso, poiché ha il valore più alto di quelle a faccia in su presenti nella grigliata, allora non giratela. In questo caso non viene girata nessuna PdV.

Se non rimettete niente nella grigliata, perché non avete nemmeno una PdV o rimettete nella grigliata solo la chioccia (vedi sotto), allora anche in questo caso non si capovolge nessuna PdV.

Esempio B:

Barbara decide di scegliere due 3 dal suo primo lancio. Nel secondo ottiene, e sceglie, tre 5. Al terzo lancio ottiene un verme e due 2. Sceglie il verme, e in questo modo ha accantonato un totale di 26. Ma non le basta! Lancia i due dadi che le restano ed ottiene un 3 ed un verme. Sfortunatamente ha già accantonato tutti e due i risultati e sballa. Barbara resta a bocca asciutta e deve rimettere nella grigliata la PdV in cima alla sua pila. Finisce il turno capovolgendo la PdV di valore più alto disponibile nella grigliata.



Doppio 1

Ogni volta che accantonate **almeno due dadi col risultato 1**, prendete immediatamente, a prescindere da come va finire il vostro turno, **un dischetto vermarrosto**.



Dischetti Vermarrosto

Se dovete prendere un dischetto vermarrosto, prendetelo da quelli vicino alla grigliata. Se non ce ne sono più, potete prenderlo ad un giocatore a vostra scelta, tranne che a quello che ha la chioccia. Mettete i vostri dischetti vermarrosto vicino alla pila delle vostre PdV. **Alla fine del gioco, ciascun dischetto vermarrosto conta come 1 verme.**



Gli specialisti

Come ottenere uno specialista:

- Quando prendete una PdV nella grigliata su cui si trova uno specialista, **0**
- se rubate una PdV di un altro giocatore che ha uno specialista,



... allora ricevete anche lo specialista (eccezioni: la chioccia e il corvo, vedi qui sotto). Se avete a disposizione uno specialista, potete usare il suo potere.

Rimettere uno specialista nella grigliata

Se dovete riposizionare uno specialista nella grigliata lo dovete piazzare sulla PdV **a faccia in su non occupata di valore più basso**. Nelle seguenti situazioni vi toccherà rimettere il vostro specialista nella grigliata:

- se **sballate** un lancio (e fatelo dopo aver rimesso la PdV che eventualmente avete perso nella grigliata). Se la PdV che viene capovolta dopo un lancio sballato aveva uno specialista sopra, dovrete riposizionare anche questo, **ma dopo** aver rimesso nella grigliata quello che eventualmente avete perso.
- se ottenete un secondo specialista. In questo caso potete scegliere quale tra i due tenere e quale rimettere nella grigliata.

Nessuno può avere due specialisti contemporaneamente.

Se tutte le PdV a faccia in su nella grigliata sono già occupate, allora lo specialista viene rimosso dal gioco.



Mela

La mela, alla fine del gioco, conta come 3 vermi.



Dada d'oro

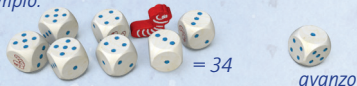
Se avete il dado d'oro potete lanciarlo con gli altri come nono dado.



Verme in scatola

Il verme in scatola conta a tutti gli effetti come un risultato verme, soltanto se non avete **nessun** verme fra i dadi accantonati.

Esempio:



Se avete accantonato dei dadi col risultato verme, non potete usare il verme in scatola.



Donnola

Il potere della donnola è permettervi di **rilanciare tutti i dadi** che avete appena lanciato. Quando lo usate coricatela su un fianco, potete infatti farlo solo **una volta** per turno di gioco. Alla fine del vostro turno, rimettete la donnola in piedi.



Chioccia

La chioccia protegge le vostre PdV e, nel caso, si sacrifica al loro posto. Se avete la chioccia...

- posizionatela in cima alle vostre PdV.
- **non perderete una PdV** quando:
 - un altro giocatore ha la somma uguale al valore della PdV in cima alla vostra pila; nel caso solo la chioccia sarà rubata, e non la PdV che stava proteggendo (poiché le PdV 11 e 13 non possono essere rubate, non si può rubare nemmeno una chioccia che protegge queste porzioni).
 - sballate un lancio; nel caso **rimettete soltanto la chioccia** nella grigliata.
- **rimane** anche dopo un lancio sballato **se non avete nessuna PdV**.
- i vostri dischetti vermarrosto non possono essere presi dagli altri giocatori.



Corvo e dischetti vermarrosto

Importante! Il corvo rimane nella grigliata fino a che non esce dal gioco. **Un giocatore non può prendere il corvo.** Se ottenete la PdV su cui si trova il corvo, guadagnate immediatamente un dischetto vermarrosto (vedi "dischetti vermarrosto").

Dopo aver preso la PdV in questione, **riposizionate** immediatamente il corvo nella grigliata.

Fine del gioco e punteggio

Il gioco finisce nel momento in cui non ci sono più PdV a faccia in su nella grigliata. Il giocatore che ha più vermi (contando quelli delle PdV, dei dischetti vermarrosto e la mela per 3) vince la partita. Nel caso due o più giocatori abbiano lo stesso numero di vermi, la vittoria va al giocatore, fra questi, che ha la PdV di valore maggiore (col numero più alto).

Volete giocare alla versione originale di **Heckmeck am Bratwumeck?** Basta lasciare nella scatola le Porzioni di Vermi 11 e 13, gli specialisti, i vermarrosti ed il gioco è fatto.



Autor: Reiner Knizia
Illustration: Doris Matthäus
Layout: Volker A. Maas
Traduzione: Alifenorm

Art.Nr.: 60 110 5073
© 2018 Zoch Verlag
Werkstraße 1 · D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

