



Reiner Knizia Heckmeck Junior



Uno svago scatenato
per 2-5 giocatori
molto giovani e amanti di vermi alla griglia.

Il nuovo Chicchiri Burger di Gillo il gallo è un successone tra i giovani pollastri. Qua si trovano bocconcini che i piccoli palati apprezzano particolarmente. I giovani polli che raccolgono gli ingredienti più deliziosi per i loro hamburger riceveranno in omaggio una prelibata porzione di vermi alla griglia, diventano così chicchiri-re del giorno!

Ma cosa succede? Non appena qualcuno si è riempito il piatto di delizie, ecco che i suoi migliori amici si interessano al suo bottino di croccanti vermi alla griglia ...



Svolgimento del gioco

Disponete al centro del tavolo, in fila e in ordine crescente, le 12 porzioni di vermi alla griglia. Queste rappresentano la griglia.

In alto ad ogni porzione c'è scritto un numero. Questo indica la quantità di bocconcini che bisogna collezionare per ottenere la porzione.



In basso ad ogni porzione è indicato quanti vermi alla griglia contiene la porzione. (Più ce ne sono, meglio è.)

Sei il giocatore più piccolo? In questo caso prendi i dadi e comincia il gioco!

Gli altri giocatori seguiranno in fila.



Durante il tuo turno cerca di prendere i vermi dalla griglia o quelli dei tuoi compagni di gioco. Per fare questo, però, hai bisogno di almeno un dado che mostra un verme. **Senza verme, purtroppo, non ricevi nulla!**

Comincia il gioco tirando i 6 dadi e guarda che bocconcini hai ottenuto. Sceglينه uno e metti da parte **tutti** i dadi che lo mostrano (per esempio **tutti** i dadi con i cetriolini).

Prendi i dadi che ti rimangono e tirali di nuovo. Metti da parte **tutti** i dadi che mostrano **un altro** bocconcino. I dadi che ancora ti rimangono possono di nuovo essere tirati.

Esempio: tre cetriolini, un verme e una michetta non contano 5, ma 6. Questo perché la michetta conta doppio (ti dà due punti).

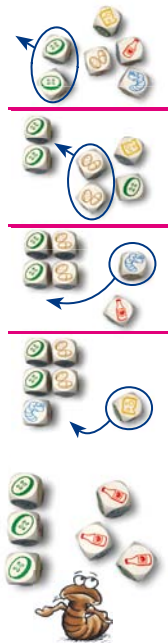


Continua a tirare i dadi finché...

- ... sei soddisfatto del tuo risultato e smetti **di tua spontanea volontà** (vedi esempio A) **oppure finché**
- ... hai messo da parte **tutti e 6 i dadi** oppure **tutti e 5 i bocconcini** (vedi esempi B e C) **oppure finché**
- ... tirando i dadi ottieni soltanto bocconcini **che hai già messo da parte** (vedi esempio D).

Ottieni una porzione di vermi dalla griglia se il risultato dei dadi messi da parte ti basta e **se c'è almeno un verme tra i tuoi dadi**. Puoi prendere dalla griglia la porzione di vermi il cui numero corrisponde al risultato dei bocconcini che hai messo da parte.

Esempio A: hai messo da parte due cetriolini e due michette. Questi ti danno in totale 6 punti. Dato che non hai ancora ottenuto un verme devi continuare a tirare i due dadi rimanenti. Solo così potrai ottenere una porzione di vermi alla griglia. Hai fortuna e col tiro seguente ottieni un verme. Lo metti da parte e hai ora 7 punti. A questo punto puoi smettere di tirare i dadi e puoi prenderti una porzione di vermi alla griglia su cui c'è scritto un 7. In alternativa puoi tirare l'ultimo dado ancora una volta per ottenere una porzione di vermi che vale 8. A questo punto, però, devi ottenere del formaggio o la bottiglietta di ketchup.



Esempio B: hai messo da parte tre cetriolini. Con i restanti tre dadi ottieni tre bottigliette di ketchup. Dato che devi metterli tutti da parte non ti rimangono più dadi per continuare. Il tuo turno finisce qui. Non ottieni nessuna porzione di vermi perché non sei riuscito a mettere da parte dei vermi.

Esempio C: hai messo da parte un verme, un pezzo di formaggio, una bottiglietta di ketchup, un cetriolino e una michetta. Ora ti rimane un dado con cui è impossibile ottenere qualcosa che non hai ancora messo da parte. Ricevi quindi una porzione di vermi di valore 6, che corrisponde al risultato dei tuoi bocconcini.



Esempio D: hai messo da parte due michette e un verme. Con i restanti dadi ottieni esclusivamente vermi e michette. Il tuo turno finisce qui. Dato che hai messo da parte un verme e dato che il tuo risultato (5 punti) ti basta per ottenere una porzione di vermi, ne ricevi una dalla griglia.



La pila di porzioni

Le porzioni di vermi ricevute vengono messe su una pila. Se ricevi una nuova porzione di vermi la devi mettere in cima. Non puoi cambiare l'ordine dei vermi della tua pila! In questo modo i tuoi compagni di gioco possono soltanto vedere la porzione che hai messo in cima (e rubartela!).



Rubare porzioni o prendere porzioni più piccole

Può capitare che sulla griglia siano finite le porzioni di vermi che corrispondono al valore dei tuoi dadi. In questo caso puoi rubare una porzione ad un compagno di gioco, ma soltanto se la porzione che ti serve è **in cima** alla sua pila. Se nemmeno in questo modo riesci a procurarti la porzione di vermi che ti serve, ne prendi una **più piccola** dalla griglia. Se sono finite pure queste, dovrai rimanere a mani vuote. Se alla fine del tuo turno non ottieni nessuna porzione di vermi, **capovolgi la porzione più alta che trovi sulla griglia**. Questa rimarrà girata fino alla fine del gioco e non potrà più essere presa da nessuno.

Fine del gioco e punteggio

Il gioco si conclude quando finiscono le porzioni di vermi sulla griglia. A questo punto contate i vermi che si trovano nelle vostre porzioni. Vince chi ne ha di più. Può esserci più di un vincitore.

I ringraziamenti di Reiner Knizia vanno a Sebastian Bleasdale, dal quale proviene l'idea per Heckmeck Junior.

Autore: Reiner Knizia

Layout: Oliver Richtberg · Zoch GmbH

Illustrazioni: Doris Matthäus

©2010 Zoch GmbH, Brienner Strasse 54 a

D-80333 München, www.zoch-verlag.com

Distribuzione in Svizzera:

Carletto AG

Moosacherstraße 14

CH-8820 Wädenswil

www.carletto.ch

