

Heckmeck am Bratwurmeck

Zoch, 2005

KNIZIA Reiner

2 - 7 spelers vanaf 8 jaar

± 30 minuten



Heckmeck  
am Bratwurmeck



# Heckmeck

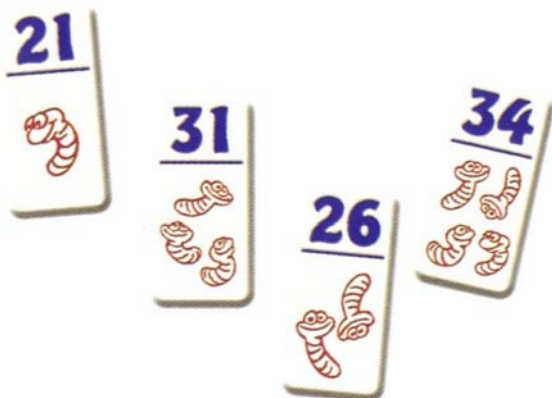
am Bratwurmeck

## Drukdoenerij aan het braadwormstalletje om de hoek

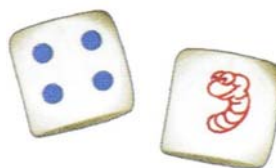
Een leuk en luchtig dobbelsteenspel voor 2 - 7 gepluimde vogels die de geur van de lekkere gebraden wormen hebben geroken. Gebraden wormen staan hoog op het verlanglijstje van onze vrolijke kippenbende. Dat is natuurlijk niet verwonderlijk omdat wormen nu eenmaal de lievelingskost uitmaken van onze gevederde vrienden. De populariteit voor gebraden wormen is echter ontstaan bij haan Harald. Hij kwam op het idee om op de hoek van de straat een eetstalletje te open met gebraden wormen. Vanaf de opening van het eerste stalletje bleek dit onmiddellijk een schot in de roos. Er was enorm veel interesse bij het gevogelte en het pluimvee. De vraag naar lekkere sappige wormen schoot als een pijl in de hoogte. Overal begonnen de hoenders in de grond te scharrelen en te wroeten om de wormen, in alle soorten en smaken, aan nonkel Harald te leveren. En nonkel Harald ... die werd van eenvoudige wormenjager plotseling multimiljonair.

## Spelmateriaal

16 wormporties met de waardes 21 - 36



8 dobbelstenen met telkens 6 symbolen (één worm en de getallen 1 tot en met 5)



één handleiding

## Doel van het spel

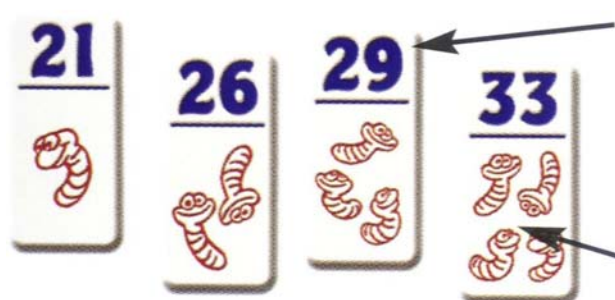
De speler die aan het einde van het spel de meeste wormen heeft verschalkt, wint het spel.

## Spelvoorbereiding

De 16 wormporties worden, in opklimmende volgorde, naast elkaar in het midden van de tafel gelegd. Deze rij vormt zeggend de braadwormgrill.



De **jongste speler** mag het spel beginnen en hij ontvangt de 8 dobbelstenen.



Het getal op de braadwormportie geeft aan welk resultaat een speler, met de afgelegde dobbelstenen, moet behalen aan het einde van zijn speelbeurt om deze portie te verkrijgen.

Op elke braadwormportie kan men zien hoeveel wormen deze portie bevat.

## Spelverloop

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt is, probeert een braadwormportie van de grill of van een medespeler te veroveren.

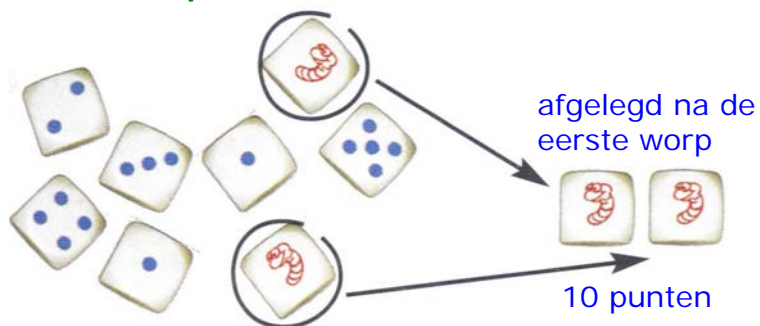
Om dat doel te kunnen bereiken, dobbelt hij om te beginnen met de **8 dobbelstenen**. Van de gegooidde worp kiest hij vervolgens **alle dobbelstenen** van **éénzelfde** dobbelsteensymbool (ofwel éénzelfde getalsymbool ofwel een wormsymbool) en legt deze stenen voor zich af.

De speler mag nog nieuwe worpen doen, maar alleen met die dobbelstenen die hij in de vorige worp(en) nog niet heeft afgelegd. Bij elke nieuwe dobbelsteenworp moet de speler opnieuw **alle dobbelstenen** van **éénzelfde** dobbelsteensymbool voor zich afleggen. In alle geval moet de speler **een symbool kiezen** dat hij **nog niet heeft afgelegd**.

Na elke worp worden alle ogen van de afgelegde dobbelstenen samengeteld zodat alle spelers kunnen weten hoeveel de huidige tussenstand bedraagt. Ook de afgelegde wormen hebben een waarde. **Iedere afgelegde worm telt 5 punten**.

### Voorbeeld

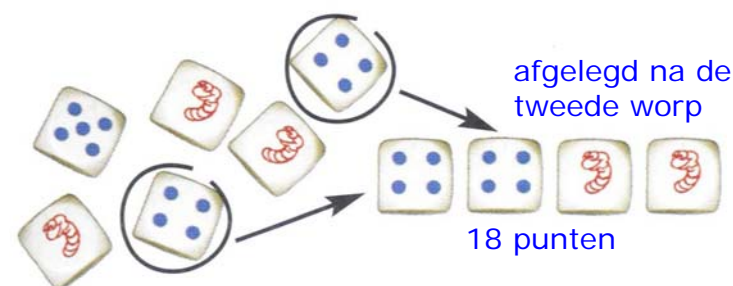
#### eerste worp



Werner kiest uit zijn eerste worp met de acht dobbelstenen de beide wormen en legt deze dobbelstenen vóór zich af.

Met de resterende zes dobbelstenen mag Werner nu opnieuw dobbelen.

#### tweede worp

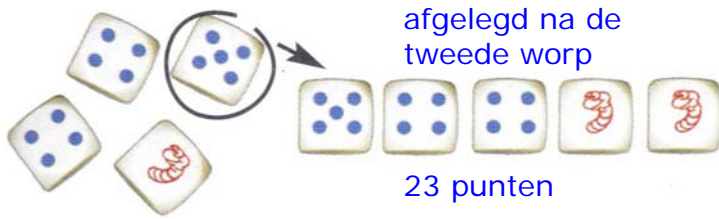


Werner dobbelt opnieuw en hij dobbelt onder andere tweemaal een 4. Hij neemt deze twee vieren en legt deze dobbelstenen bij zijn eerste dobbelworp.

Nu heeft hij een tussenstand van 18 (2x een worm + 2x een 4 = 18). De drie wormen die hij heeft gegooid, mag hij niet nemen omdat hij dit symbool al in zijn eerste worp opzij heeft gelegd.

Met de resterende vier dobbelstenen mag Werner nu opnieuw dobbelen.

### derde worp



Werner dobbelt opnieuw en hij gooit nu tweemaal een 4, een 5 en een worm.

Hij moet nu de 5 nemen omdat hij de andere symbolen al in zijn vorige worpen heeft opzij gelegd.

Nu heeft hij een tussenstand van 23.

Als Werner zou besluiten om verder dobbelen dan moet hij met de resterende drie dobbelstenen een 1, een 2 of een 3 dobbelen omdat hij alle andere symbolen al heeft afgelegd.

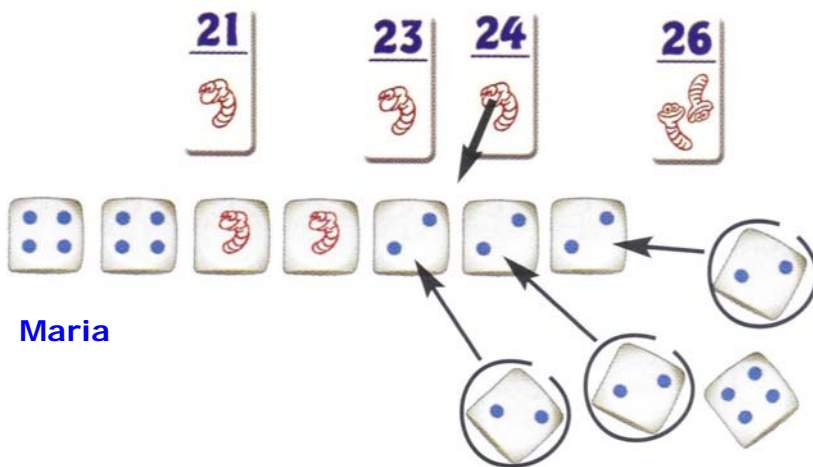
### Een braadwormportie in de wacht slepen

Als een speler **alle 8 dobbelstenen** of **alle 6 dobbelsteensymbolen** vóór zich heeft afgelegd, eindigt zijn speelbeurt in ieder geval.

Een speler **mag** echter zijn **speelbeurt vroegtijdig beëindigen**. Uiteraard heeft dit alleen zin als hij met de afgelegde dobbelstenen een braadwormportie kan veroveren.

Als de afgelegde dobbelstenen **minstens één worm bevatten** en een **som bereiken** van een blootliggende braadwormportie, dan mag de speler die braadwormportie nemen.

Als de **braadwormportie met deze waarde op de grill** ligt, dan neemt de speler deze portie van de grill.

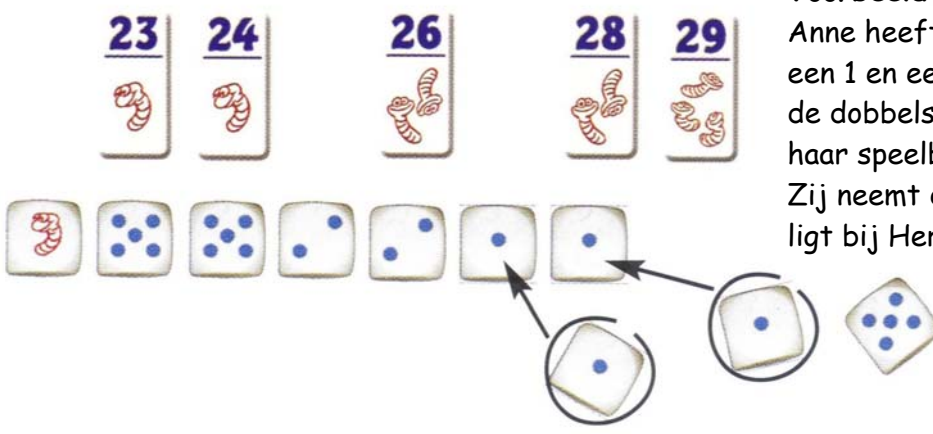


#### Voorbeeld

In haar derde worp moet Maria de drie dobbelstenen met de 2 nemen omdat zij in een vorige worp al twee dobbelstenen met een 4 heeft afgelegd.

Met een totaalscore van 24 beëindigt zij vrijwillig haar speelbeurt en neemt zij de braadwormportie met de waarde 24 van de grill.

Als de **braadwormportie met deze waarde open voor een medespeler** ligt, dan mag de speler deze portie van de medespeler nemen.

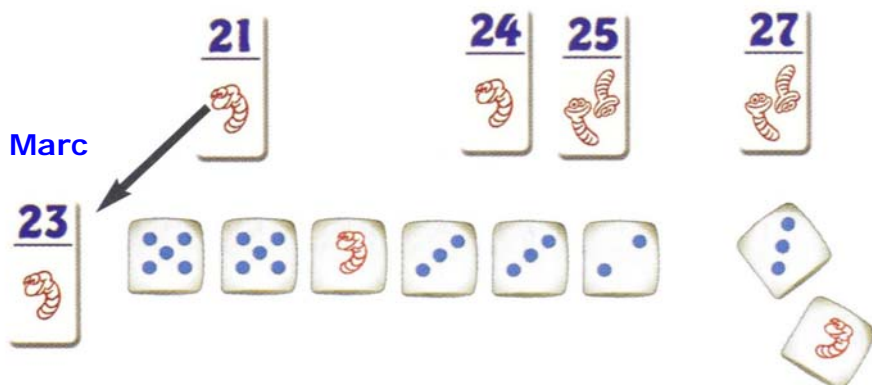


#### Voorbeeld

Anne heeft in haar laatste worp tweemaal een 1 en eenmaal een 5 gedubbeld. Zij moet de dobbelstenen met de 1 nemen en beëindigt haar speelbeurt met een totaal van 21.

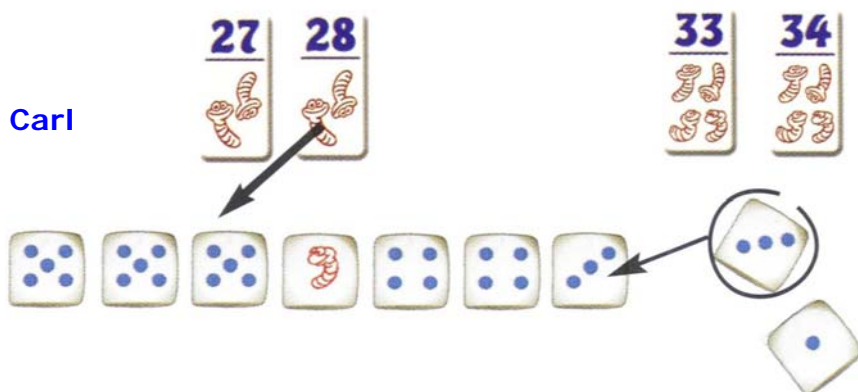
Zij neemt de braadwormportie weg die open ligt bij Herman.

Als de braadwormportie met deze waarde open ligt voor de speler zelf of als er geen braadwormportie open ligt met deze waarde dan neemt de speler een braadwormportie met een geringere waarde van de grill in zoverre deze nog voorhanden is.



#### Voorbeeld

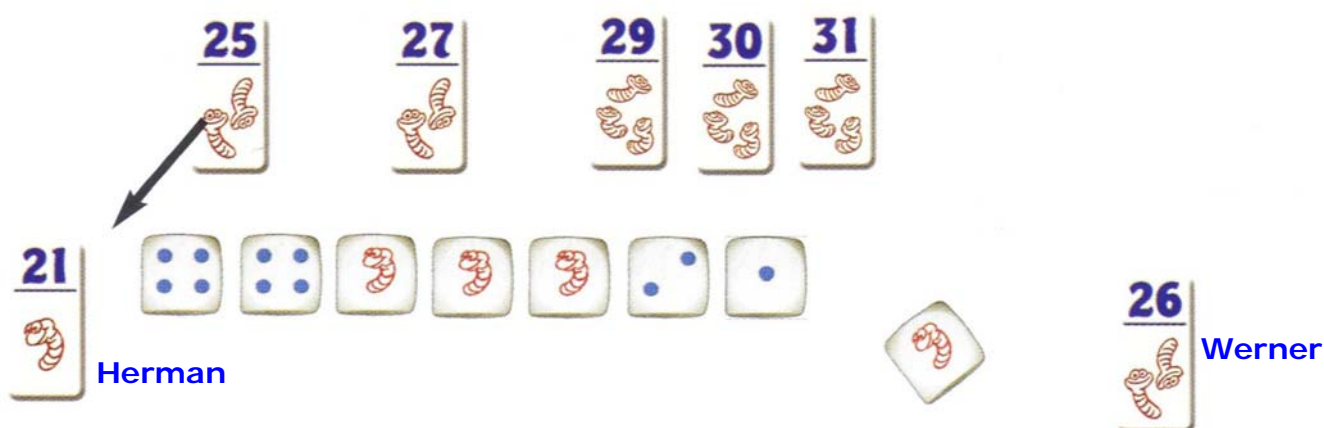
Marc beëindigt zijn speelbeurt met een totaal van 23. Aangezien hij zelf de portie met de waarde 23 heeft verzameld en de portie met de waarde 22 verdekt ligt, neemt hij de aanwezige braadwormportie van de grill met de waarde 21.



#### Voorbeeld

Carl beëindigt zijn speelbeurt met een totaal van 31 en neemt de portie met de waarde 28 van de grill omdat noch de portie 29 noch de portie 30 open ligt.

Als een speler **niet goed oplet**, kan het zijn dat hij een braadwormportie met een lagere waarde van de grill neemt ook al ligt er een braadwormportie met de exacte waarde open bij een medespeler.



#### Voorbeeld

Herman heeft een totaal van 26 als hij zijn speelbeurt beëindigt. Hij let niet goed op en hij neemt de portie met de waarde 25 van de grill. Hij had normaal gezien de blootliggende portie van Werner kunnen nemen.

## Een braadwormportie nemen en opstapelen

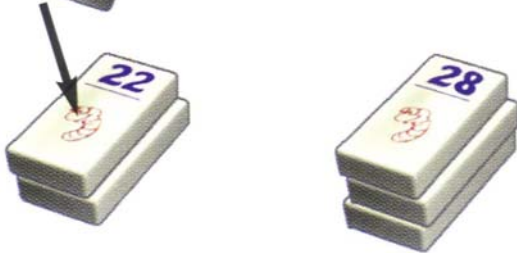
De speler die een braadwormportie verovert, legt die portie **open vóór zich neer** op de tafel. Elke nieuwe braadwormportie die men verkrijgt, legt men **open op de portie** die men al heeft verzameld en men bouwt op deze manier **een stapel**. Dit betekent dat er voor elke speler maximaal maar één braadwormportie bloot ligt. Enkel deze portie kan door een medespeler worden weggenomen. De afgedekte porties zijn beschermd.



### Voorbeeld

Anne mag de braadwormportie met de waarde 28 nemen en legt deze portie open op haar stapel.

Alle porties die daar onder liggen, zijn nu beschermd.



## Speelbeurten zonder succes

Een speelbeurt eindigt zonder succes als een speler bij een dobbelsteenworp **enkel dobbelogen of wormen** gooit die hij **al heeft afgelegd**. De speler mag dan in de lopende spelronde geen verdere worpen meer uitvoeren.

Als er zich aan het einde van een speelbeurt **geen worm onder de afgelegde dobbelstenen** bevindt, is de speelbeurt ook zonder succes.

Ook als de dobbelstenen aan het einde van een speelbeurt **een som bereiken waarmee geen braadwormportie kan behaald worden**, is de speelbeurt zonder succes.

De speler die **een speelbeurt zonder succes** veroorzaakt, ontvangt dus geen portie. In plaats daarvan moet hij zelfs **een braadwormportie die open vóór hem** ligt (in zoverre hij al porties heeft vergaard) **afgeven**.

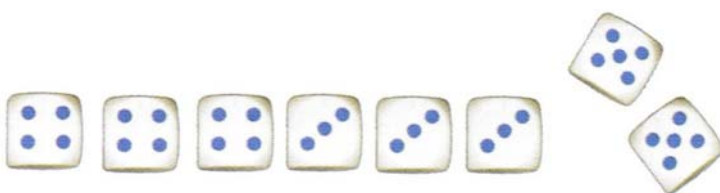
De volgende speler is dan aan de beurt.

## Voorbeelden van speelbeurten zonder succes



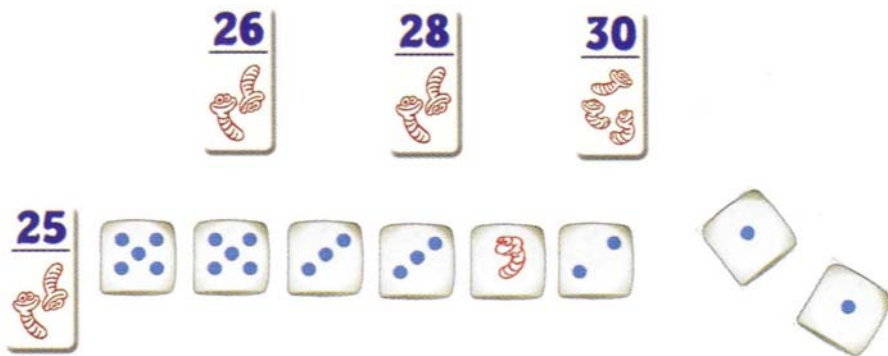
### Voorbeeld

Carl dobbelt in zijn vierde worp enkel symbolen die hij al heeft afgelegd.



### Voorbeeld

Marc gooit bij zijn derde worp tweemaal een 5. Alhoewel hij een totaal behaalt van 31 en de braadwormportie met de waarde 31 beschikbaar is, ontvangt hij toch geen portie omdat hij geen wormen heeft gegooid.



### Voorbeeld

Herman dobbelt in zijn laatste worp tweemaal een 1 en hij behaalt een resultaat van 25. De portie met de waarde 25 ligt al bij hem en er ligt geen portie met een kleinere waarde op de grill. Herman heeft pech gehad.

## Een braadwormportie afgeven

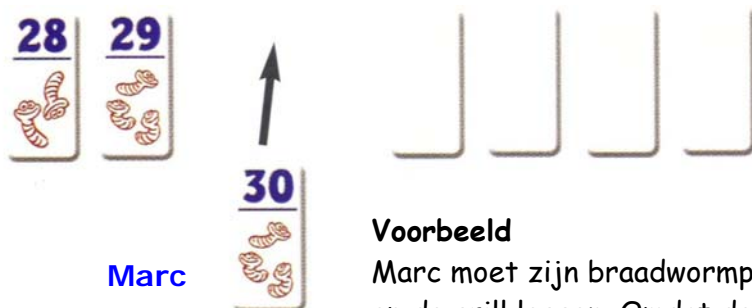
De speler die een braadwormportie moet afgeven, na een speelbeurt zonder succes, legt deze portie **open op de grill**. Vervolgens **draait hij de braadwormportie met de hoogste getalwaarde op de grill om**. Deze portie blijft voor de resterende duur van het spel omgedraaid liggen en kan dus niet meer worden veroverd.



### Voorbeeld

Werner moet zijn braadwormportie die open ligt terug op de grill leggen. Omdat op dit moment de portie met de waarde 34 de hoogste getalwaarde heeft, moet hij deze portie omdraaien.

Als de portie, die moet worden teruggelegd, de hoogste getalwaarde vertoont, dan blijft deze braadwormportie toch open liggen.



### Voorbeeld

Marc moet zijn braadwormportie met de waarde 30 terug op de grill leggen. Omdat deze portie nu de hoogste waarde heeft, blijft deze portie nu open op de grill liggen. In dit geval wordt er dus geen portie omgedraaid.

## Einde van het spel en slotwaardering

Het spel eindigt zodra er op de grill geen open braadwormporties meer liggen.

Iedere speler telt nu de wormen op van zijn verzamelde braadwormporties. De speler die de meeste wormen heeft verzameld, wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler met de meest waardevolle afzonderlijke braadwormportie.

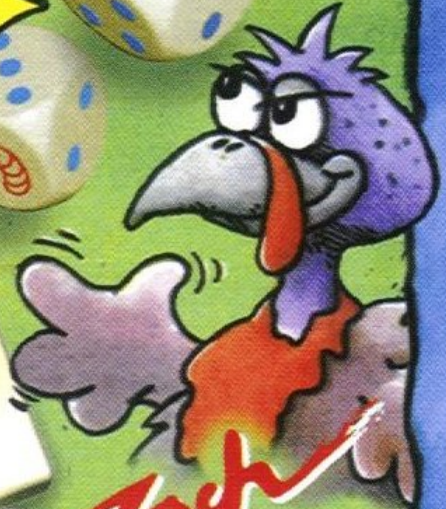
## Variant

Als men een kortere spelduur wil of als men een grote ronde speelt (met 5 tot 7 spelers) dan kan men als alternatief ook op de volgende manier spelen: een braadwormportie die moet worden teruggelegd wordt ook omgedraaid als deze portie op dat moment de hoogste getalwaarde heeft.

# Heckmeck

am Bratwurmeck

Een leuk en luchtig dobbelsteenspel voor 2 - 7 gepluimde vogels die de geur van de lekkere gebraden wormen hebben geroken.



**Zoch** zum Spielen

© 2005

Zoch GmbH

D-80333 München

[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)

Autor: Reiner Knizia

Illustration:

Doris Matthäus

Nicht für Kinder

unter 3 Jahren

geeignet:

Verschluckbare

Kleinteile



Made in Germany

8 augustus 2005