

Un gioco
di Reiner Knizia

HECKMECK BARBECUE



Un divertimento
culinario per 2-5 giocatori amanti
di grigliate, a partire da 8 anni.

Chi lo avrebbe mai pensato! Quando Gillo il Gallo qualche anno fa ha aperto il suo primo Chicchiri Burger, nessun pollastro si aspettava che un giorno avrebbe moderato una trasmissione di cucina! Per la prima di „Due piccioni con un verme!“ il canale „Canalicchiri 1“ organizza una grande grigliata. Polli e pulcini, galletti e galline sono tutti invitati a servirsi alla griglia. Ma come spesso succede in queste occasioni, c'è chi rizza la cresta e accaparra tanti vermi alla griglia da riempirsi il piatto fino all'orlo! Un'eco di schiamazzi allibiti ci giunge dai polli che seguono da casa...

IDEA DI GIOCO E SCOPO

I giocatori devono prendere il maggior numero possibile di vermi dalla griglia. Ci vorrà un po' di fortuna ai dadi per ottenere le porzioni più grandi e potersi sfamare per bene. I giocatori che restano a mani vuote seguiranno con borbottii di stomaco la presentazione della nuova creazione: la prelibata lumaca ai ferri! Vince chi alla fine della grigliata ha accumulato il maggior numero di punti, dati dai vermi alla griglia e dalle lumache ai ferri.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Si gioca a turni e in senso orario. Lanciando i dadi i giocatori cercano di ottenere un posto alla griglia e di appoggiarvi il proprio piatto. In questo modo ricevono vermi alla griglia o lumache ai ferri.



MATERIALE DI GIOCO E PREPARAZIONE

Mettete la griglia (tavola da gioco) al centro del tavolo. Su questa sono indicati 14 posti griglia numerati (dal 23 al 36).

Di fianco appoggiate le 12 lumache ai ferri e i 30 vermi alla griglia.

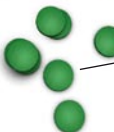
I vermi rossi valgono un punto mentre quelli blu ne valgono 5.

(I vermi rossi e blu possono essere scambiati in qualsiasi momento. Cinque vermi rossi ne valgono uno blu.)

12 lumache ai ferri



portione del verme



8 dadi



Ogni giocatore prende i 10 piatti del suo colore.

Il giocatore più affamato riceve i dadi e comincia il gioco.



TIRARE I DADI

Il giocatore di turno comincia tirando gli 8 dadi. Con alcuni di questi otterrà lo stesso punteggio. Se ha ottenuto diversi punteggi uguali, dovrà **sceglierne uno** e mettere da parte **tutti** i dadi con cui l'ha ottenuto. Per esempio mette da parte tutti i dadi che mostrano il 4 o tutti i dadi che indicano un verme. Il giocatore addiziona i punti dei dadi che ha messo da parte. Ogni verme vale 5 punti.

I dadi che **non sono stati messi da parte** possono venir tirati di nuovo. Il giocatore potrà di nuovo mettere da parte i dadi che indicano lo stesso valore. Tuttavia, il valore deve essere **diverso** da quello messo da parte precedentemente. (Per esempio, se il giocatore nel primo lancio ha messo da parte dei 4, in futuro non potrà più mettere da parte altri 4.) Alla fine del turno la somma dei valori dei dadi messi da parte crea il **risultato dei lanci**.

Il giocatore può tirare i dadi e metterne da parte finché:

A) Conclude il suo turno di sua spontanea volontà

A) Il giocatore può concludere il suo turno in qualsiasi momento, purché abbia abbastanza punti per procurarsi una porzione di vermi alla griglia. Tuttavia, almeno un dado deve mostrare un **verme**, altrimenti si tratta di un turno fallito (v. riquadro a destra).

oppure B) Un turno fallisce

B) A volte capita che un giocatore:

- alla fine del suo turno **non ha ancora messo da parte un verme**.
- in uno dei suoi lanci ottiene **unicamente** numeri/vermi che ha già ottenuto precedentemente e **ha già messo da parte**.
- ottiene un risultato **minore di 23**.
- ottiene un posto alla griglia che è già occupato da **due piatti**.

I risultati dei lanci di questo genere portano ad un **turno fallito**.



A) Esempio: Mattia conclude il suo turno.
Ha messo da parte i seguenti dadi:

1° lancio: 2x6

2° lancio: 2x verme (= 2x5)

3° lancio: 1x4

4° lancio: 2x2

Il risultato di Mattia è di 30 punti.



B) Esempio: Il risultato di Giulia è 30. Il posto griglia 30, però, è già occupato da due piatti. Il turno di Giulia fallisce.



Con ogni turno fallito viene presa una **lumaca ai ferri** dalle provviste comuni e appoggiata sul **più alto** posto griglia **libero**. Se non rimangono più posti griglia liberi, la lumaca viene messa sul posto più alto occupato da **un unico piatto**. Il piatto viene ridato al suo proprietario.

POSARE I PIATTI E ACCAPARRARSI VERMI ALLA GRIGLIA

Se il giocatore ha ottenuto un risultato valevole (cioè, il suo turno non è fallito), può ora compiere un'azione. Questa viene eseguita sul posto griglia che corrisponde al risultato dei lanci, cioè ai punti che ha ottenuto coi dadi. Il giocatore ha le seguenti possibilità:



Possibilità 1: occupare un posto griglia libero

Se il posto griglia è **vuoto**, il giocatore vi mette il suo piatto. In seguito prende la quantità di vermi rossi rappresentati sul posto griglia dalle provviste comuni e li appoggia davanti a sé.

Possibilità 2: rubare vermi

Se il posto griglia è occupato da un compagno di gioco, il giocatore di turno gli ruba la quantità di vermi rossi rappresentati sul posto griglia. In seguito il "ladro" rimpiazza il piatto del compagno con il proprio. (Il compagno riceve indietro il suo piatto.)

Possibilità 3: assicurarsi un posto griglia

Se il posto griglia è già occupato da uno dei propri piatti, il giocatore ve ne mette sopra un secondo. In seguito prende la quantità di vermi rossi rappresentati sul posto griglia dalle provviste comuni e li appoggia davanti a sé. (Nei posti griglia occupati da due piatti non possono venir eseguite ulteriori azioni. Di conseguenza chi ottiene un risultato che corrisponde a questo posto griglia d'ora in poi dovrà considerare il suo turno fallito.)

Possibilità 4: accaparrarsi una lumaca ai ferri

Se sul posto griglia desiderato c'è una lumaca ai ferri, il giocatore la prende e la appoggia davanti a sé. (Osservazione: il giocatore non mette un suo piatto su questo posto griglia.) Se il risultato dei lanci è maggiore di 36, il giocatore prende una lumaca ai ferri dalle provviste comuni e la appoggia davanti a sé. Se non ci sono più lumache nelle provviste comuni, prende dalla griglia la lumaca che si trova sulla casella più alta. Se nemmeno sulla griglia ci sono più lumache, il gioco finisce.

A questo punto tocca al prossimo giocatore in senso orario.



FINE DEL GIOCO E PUNTEGGI FINALI

Il gioco termina quando **dopo un turno fallito** non rimangono più lumache da mettere sulla griglia. Questo può capitare quando:

- sono state usate tutte e 12 le lumache ai ferri
- tutti i posti griglia sono occupati da due piatti o da una lumaca.

Il gioco finisce anche quando un giocatore, con i suoi lanci, ottiene un risultato maggiore di 36 e non riceve nessuna lumaca ai ferri. Questo succede quando non ci sono più lumache nelle provviste comuni e sono finite pure quelle sulla griglia.

A questo punto i giocatori sommano i punti dati dai loro

- **vermi alla griglia (vermi rossi: 1 punto ciascuno, vermi blu: 5 punti ciascuno)** e dalle loro
- **lumache ai ferri (3 punti ciascuna).**

Vince il giocatore con più punti. Se ci sono giocatori pari, vince chi ha il piatto sul posto griglia più alto.

L'editore e l'autore ringraziano coloro che hanno testato il gioco e che hanno contribuito al suo sviluppo, in modo particolare Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Rob Dinnadge, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane, Chris Lawson e Dave Spring.

Autore: Reiner Knizia

Grafica: Eva Paster

Impaginazione: Oliver Richtberg · Zoch GmbH

Illustrazioni: Doris Matthäus

© 2010 Zoch GmbH, Brienner Strasse 54a

D - 80333 München, www.zoch-verlag.com

Distribuzione in Svizzera:

Carletto AG

Moosacherstraße 14

CH-8820 Wädenswil

www.carletto.ch

