

Ein Spiel
von Reiner Knizia

HECKMECK BARBECUE



Eine
spielerische
Gaumenfreude für 2-5
Grillfreunde ab 8 Jahren, die wissen,
wo der Bratwurm liegt.

Wer hätte das gedacht! Als Hahn Harald seine erste Bratwurmbude eröffnete, konnte noch kein Huhn ahnen, dass er einmal seine eigene Koch-Show moderieren würde. Zur Premiere von „Da ist der Wurm drin!“ veranstaltet der Sender „3Gack“ eine große BBQ-Party. Am Prominentengrill darf sich jeder bewundern und bedienen lassen. Es soll allerdings vorkommen, dass einige aufgeplusterte Stargockel sich so viele Bratwürmer auf den Teller schaufeln, dass der Rest des Hühnerhaufens begackert in die Röhre schaut...

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Ihr würfelt um die „wurmträchtigsten“ Grillplätze. Wer dabei leer ausgeht, muss mit knurrendem Magen zusehen, wie eine kulinarische Neukreation ins Spiel kommt: die begehrte Grillschnecke!

Wer bei Partyende die wertvollsten Leckereien vorweisen kann, gewinnt.

SPIELABLAUF

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer am Zug ist, versucht einen Grillplatz zu erwürfeln, um dort seinen Teller zu platzieren. Dafür erhält er Bratwürmer oder darf eine dort ausliegende Grillschnecke abgreifen.



SPIELMATERIAL UND VORBEREITUNG

Ihr legt den Grill (Spielplan) in die Tischmitte. Er zeigt 14 nummerierte Grillplätze (von 23 bis 36).

Daneben legt ihr die 12 Grill-schnecken und die 30 Bratwürmer.

12 Grill-schnecken



Wurmportionen



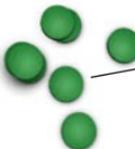
Die roten Bratwürmer sind je einen, die blauen Bratwürmer je 5 Punkte wert.



(Rote und blaue Bratwürmer können bei Bedarf jederzeit zum Wechselkurs von 5 (rot) zu 1 (blau) getauscht werden.)



8 Barbecuewürfel



Jeder Spieler nimmt die 10 Teller seiner gewählten Farbe.

Der hungrigste Spieler erhält die Würfel und beginnt das Spiel.



WÜRFELN

Wer am Zug ist, würfelt zunächst mit allen 8 Würfeln. Dann legt er **alle** Würfel eines **beliebigen Werts** beiseite, z. B. alle Würfel, die eine 4 zeigen oder alle Würfel, die einen Wurm zeigen. Alle beiseite gelegten Würfel zählt er zusammen, wobei jeder Wurm 5 Punkte zählt.

Mit den **nicht beiseite gelegten** 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 4er beiseite gelegt, so darf er bei diesem und den folgenden Würfen keine 4er mehr dazu legen.)

Die zusammengezählten Werte aller beiseite gelegten Würfel eines Spielers ergeben am Ende seines Zuges sein **Wurfresultat**.

Würfeln und beiseitelegen darf der Spieler so lange bis er...

A) ... freiwillig seinen Zug beendet.

oder B) ... einen Fehlwurf verursacht.

A) Der Spieler darf seinen Zug jederzeit freiwillig beenden, **sofern sein Wurfresultat ausreicht**, um eine Bratwurmportion oder eine Grillschnecke zu erhalten. Mindestens einer dieser Würfel muss allerdings einen **Wurm** zeigen – sonst handelt es sich um einen Fehlwurf (s. Kasten rechts).

B) Es kann passieren, dass ein Spieler...
... am Ende seines Zugs **keinen Wurm** beiseite gelegt hat.
... bei einem seiner Würfe **ausschließlich** Zahlen/Würmer würfelt, die er **bereits beiseite gelegt** hat.
... ein Wurfresultat erzielt, das **kleiner als 23** ist.
... einen Grillplatz erwürfelt, auf dem sich **zwei Teller** befinden.

Solche **Wurfresultate** sind **Fehlwürfe**.



A) Beispiel: Harald beendet seinen Zug. Er hat folgende Würfel beiseite gelegt:

1. Wurf: 2 x 6
2. Wurf: 2 x Wurm (= 2 x 5)
3. Wurf: 1 x 4
4. Wurf: 2 x 2

Jochens Wurfresultat ist 30.



B) Beispiel: Olivers Wurfresultat ist 30. Grillplatz 30 ist mit zwei Tellern belegt. Das Wurfresultat ist ein Fehlwurf!



Nach jedem Fehlwurf wird eine **Grillschnecke** aus dem Vorrat auf das **höchste unbesetzte** Feld gelegt. Gibt es keine unbesetzten Felder mehr, wird die Grillschnecke auf das höchste Feld gelegt, auf dem sich nur **ein einzelner Teller** befindet. Dieser Teller wird seinem Besitzer zurückgegeben.

TELLER AUSLEGEN UND BRATWÜRMER ERGATTERN

Hat der Spieler ein gültiges Wurfresultat (keinen Fehlwurf) erzielt, führt er nun am BBQ-Grill eine Aktion durch. Sein **Wurfresultat** legt fest, auf **welchem Grillplatz** er diese Aktion ausführt. Es gibt folgende Möglichkeiten:



Möglichkeit 1: Leeren Grillplatz besetzen

Ist der Grillplatz **leer**, legt er einen seiner Teller dorthin. Dann nimmt er sich so viele rote Würmer, wie auf dem **Grillplatz aufgedruckt** sind, aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie vor sich ab.

Möglichkeit 2: Würmer stehlen

Liegt ein Teller eines Mitspielers auf dem Grillplatz, klaut er diesem Mitspieler so viele rote Würmer, wie auf dem Grillplatz aufgedruckt sind. Anschließend ersetzt der „Dieb“ den ausliegenden Teller durch einen eigenen. (Der Besitzer des ersetzten Tellers erhält diesen zurück.)

Möglichkeit 3: Grillplatz sichern

Liegt bereits ein eigener Teller auf dem Grillplatz, legt er darauf einen zweiten, nimmt sich so viele rote Würmer, wie auf dem Grillplatz aufgedruckt sind aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie vor sich ab. Auf Grillplätzen, die mit 2 Tellern belegt sind, kann fortan keine Aktion mehr durchgeführt werden. Von nun an ist also jedes Wurfresultat ein Fehlwurf, sofern es dieser Feldnummer entspricht.

Möglichkeit 4: Grillschnecke abgreifen

Liegt auf dem erwürfelten Grillplatz eine Grillschnecke, nimmt sie der Spieler und legt sie vor sich ab. (Anmerkung: Der Spieler legt keinen Teller auf diesen Grillplatz.)

Ist das Wurfresultat **höher als 36**, nimmt der Spieler eine Grillschnecke vom Vorrat und legt sie vor sich ab. Befindet sich keine Grillschnecke im Vorrat, nimmt er die höchst platzierte Grillschnecke vom Grill. Befindet sich auch dort keine Grillschnecke endet das Spiel.

Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.



SPIELLENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet, wenn **nach einem Fehlwurf** keine neue Grillschnecke auf den Grill gelegt werden kann. Dies kann eintreten, wenn:

- bereits alle 12 Grillschnecken verwendet sind, oder
- wenn alle Felder auf dem Grill bereits mit zwei Tellern blockiert oder einer Grillschnecke belegt sind.

Das Spiel endet auch dann, wenn ein Spieler, der ein Wurf Ergebnis erzielt hat, das höher als 36 ist, keine Grillschnecke nehmen kann, weil sich weder im Vorrat noch auf dem Grill eine Grillschnecke befindet.

Nun zählt jeder Spieler seine

- **Bratwürmer (rote: je 1 Punkt/blau: je 5 Punkte)** und
- **Grillschnecken (je 3 Punkte)**

zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet der höchst platzierte Teller auf dem Grill.

Verlag und Autor bedanken sich bei allen Testspielern, die zur Entwicklung dieses Spiels beigetragen haben, insbesondere bei Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Rob Dinnadge, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane, Chris Lawson und Dave Spring.

Autor: Reiner Knizia

Grafik: Eva Paster

Layout: Oliver Richtberg · Zoch GmbH

Illustration: Doris Matthäus

© 2010 Zoch GmbH, Brienner Strasse 54a
D - 80333 München, www.zoch-verlag.com

Vertrieb Schweiz: Carletto AG

Moosacherstraße 14

CH-8820 Wädenswil

www.carletto.ch

