



HECKMECK

AM BRATWÜRMECK

KEINER KUNZIA

Ein lecker-lockeres Würfel-
spiel für 2-7 abgezockte
Vögel, die den Bratwurm
gerochen haben.



Bratwürmer stehen hoch im Kurs. Zum einen liegt das natürlich daran, dass Würmer das Leibgericht für jedes Federvieh sind. An der Beliebtheit für Bratwürmer hat aber vor allem Hahn Harald großen Anteil. Sam, sein Onkel aus Chickentown Kentucky, brachte Harald auf die Idee, an jeder Ecke Bratwurmuden zu errichten. Seit Eröffnung des ersten Bratwurmecks findet seine Idee bei Geflügel und Federvieh reißenden Absatz. Die Nachfrage nach Bratwürmern stieg weltweit rasant an. Überall begannen Hühner damit, Würmer aus dem Boden zu scharren, um sie an Haralds Bratwurmeck zu liefern. Egal ob Currywurm, Rostbratwurm oder Frankfurter Würmchen: Geflügel aus aller Welt fliegt bis heute drauf. Für Harald aber gilt das geflügelte Wort: „Vom Wurmjäger zum Millionär“.

Material

- 16 Bratwurmportionen mit den Werten 21–36
- 8 Würfel mit je 6 Symbolen (einem Wurm und den Zahlen 1-5)

Spielziel

Es gewinnt, wer am Ende des Spiels die meisten Bratwürmer auf den Krallen hat.



Spielvorbereitung

Bratwurmportionen

zu würfelnde Werte



In der Tischmitte werden die 16 Bratwurmportionen in aufsteigender Zahlenfolge nebeneinander ausgelegt. Diese Reihe bildet den „Bratwurmgrill“.

Spielablauf

Der jüngste Spieler erhält die 8 Würfel und beginnt das Spiel. Er würfelt und legt dann **alle Würfel eines beliebigen Werts** beiseite, z. B. alle Würfel, die eine 2 zeigen **oder** alle Würfel, die einen Wurm zeigen. Alle beiseite gelegten Würfel zählt er zusammen. Jeder Wurm zählt dabei stets 5 Punkte.

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 2er beiseite gelegt, so 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.

A)

Der Spieler darf seinen Zug jederzeit freiwillig beenden.

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

Erreicht der Spieler mit seinen beiseite gelegten Würfeln **genau den Zahlenwert** einer Bratwurmportion, die auf dem Grill oder vor einem Spieler **offen** ausliegt (s. Seite 3), erhält er diese. Er legt sie vor sich ab.

Hat er bereits Bratwurmportionen gesammelt, legt er die neue **offen auf** seine anderen, so dass **ein Stapel** entsteht. Jeder Spieler hat immer nur einen Stapel vor sich.

oder **B) ...einen Fehlwurf** verursacht.

B)

Es kann passieren, dass ein Spieler...

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

Damit hat der Spieler einen **Fehlwurf** verursacht und geht leer aus. Zudem muss er die oberste bereits ergattete Bratwurmportion seines Stapels wieder auf den Grill zurücklegen.

A)

Bratwürmer stehlen

Erreicht der Spieler mit seinen beiseite gelegten Würfeln **genau den Zahlenwert** einer Bratwurmportion, die **offen** auf dem Stapel eines Mitspielers ausliegt, darf er diese stehlen und **offen** auf seinen eigenen Stapel legen.

Sonderfall

Liegt die Bratwurmportion, die man (mit den beiseite gelegten Würfeln) erwürfelt hat, weder auf dem Grill noch sichtbar vor einem Mitspieler, nimmt man die verfügbare Portion mit dem nächstniedrigeren Wert vom Grill. Ist keine niedrigere Portion mehr da, hat der Spieler einen **Fehlwurf** verursacht (s. B).

B)

Die höchste dort ausliegende Portion wird dann umgedreht (sie kann somit nicht mehr ergattert werden).

Zeigt die zurückgelegte Portion den aktuell höchsten Zahlenwert aller „Grillportionen“, bleibt sie offen liegen. In diesem Fall wird keine Portion umgedreht.

Kann der Spieler keine Bratwurmportion abgeben (weil er keine vor sich ausliegen hat), wird **keine** Portion umgedreht.

Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

Spielende und Schlusswertung

Das Spiel endet, wenn auf dem Grill keine offene Bratwurmportion mehr liegt.

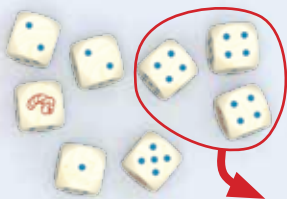
Jetzt zählt jeder Spieler die Würmer seiner Bratwurmportionen zusammen. Wer die meisten Würmer hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit der wertvollsten Einzelportion (höchster Zahlenwert).



Beispiel:

Thomas, Birgit und Anika sind schon mitten im Spiel, und jeder hat bereits einige Bratwurmportionen vor sich gestapelt.

Thomas würfelt mit allen acht Würfeln. Er schaut sich sein Ergebnis an und legt dann alle drei Würfel zur Seite, die eine **4** zeigen. Er zählt die Punkte zusammen: $3 \times 4 = 12$.



Die restlichen Würfel wirft er erneut. 4er darf er nun nicht mehr beiseite legen, weil er das bereits in der ersten Runde getan hat. Er legt nun den einzigen **Wurm** beiseite, den er beim zweiten Wurf gewürfelt hat. Ein Wurm zählt 5 Punkte. Thomas hat jetzt also insgesamt 17 Punkte gesammelt ($12 + 5$).

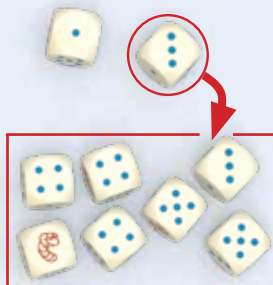


Mit den vier verbleibenden Würfeln wirft er nun zweimal die 5 und zwei Würmer. Da er schon einen Wurm beiseite gelegt hat, kann er aus diesem Wurf nur die beiden **5er** verwerten: $17 + 10$ ergibt 27 Punkte.



Damit kann Thomas nun seinen Zug beenden und sich die Bratwurmportion mit der 27 vom Grill schnappen. Oder er geht das Risiko ein, mit den beiden noch nicht beiseite gelegten Würfeln erneut zu würfeln, um eine wertvollere Portion zu bekommen.

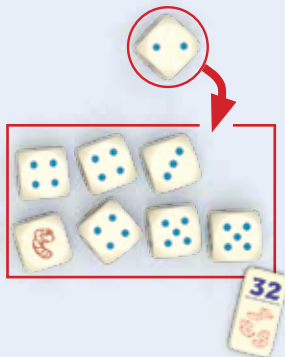
Thomas würfelt erneut: Eine **1** und eine **3**. Er legt die 3 beiseite, und hat nun 30 Punkte. Diese Bratwurmportion liegt nun aber weder auf dem Grill noch vor einem der Mitspieler offen aus. Thomas könnte sich die nächstniedrigere Portion vom Grill nehmen.



Thomas wählt jedoch die risikoreichere Variante und würfelt mit dem verbliebenen Würfel: eine 2. Glück gehabt, denn er hat noch keine 2 beiseite gelegt. Weil er nun alle Würfel beiseite gelegt hat, kann er jedoch nicht weiter würfeln.

32 Punkte hat Thomas insgesamt erwürfelt. Die 32er-Portion liegt nicht mehr auf dem Grill, sondern oben auf Anikas Bratwurmstapel. Thomas schnappt sich also Anikas Portion und legt sie oben auf seinen eigenen Bratwurmstapel.

Damit ist Thomas' Zug beendet und die Würfel wandern zu Birgit.





Birgit legt nach ihrem ersten Wurf zwei **3er**, nach dem zweiten Wurf drei **5er** beiseite.

Wurf Drei ergibt einen Wurm und zwei 1er. Birgit entscheidet sich für den **Wurm**. Damit hat sie 26 Punkte erzielt. Das reicht ihr noch nicht.

Sie würfelt mit den beiden verbleibenden Würfeln erneut und erzielt dabei eine **3** und einen **Wurm**.

Birgit hat aber sowohl die 3er als auch einen Wurm bereits beiseite gelegt. Somit hat Birgit einen **Fehlwurf** verursacht.

Sie geht in dieser Runde leer aus und muss zudem die oberste Bratwurmportion von ihrem Stapel auf den Bratwurmgrill zurücklegen. Außerdem wird noch die höchste Wurmportion auf dem Grill umgedreht.

Nun ist Anika an der Reihe...





HECKMECK

AM
BRATWURMECK

An appetizingly laid-back dice game for 2 to 7 gambling squeakers.

REINER KNIZIA



Roasted worms are in high demand. This is partly due to the fact that worms are the favourite dish of all poultry, but is also due to the work of Charles Chicken that has contributed to the popularity of roasted worms. His Uncle Sam, a native of Chickentown, Kentucky, had the idea to open up worm roasting houses all over town. Since the opening of the first roasting house, poultry from far and wide have been busy getting their claws on some of the delicious roasted worms. All over the world, the demand is enormous. Everywhere, chickens have started to gather worms and supply them to Charles. Whether Curried Worms, Roasted Worms, or Worm and Chips, poultry from all over the world are eager to taste the worm specialties. Meanwhile, Charles has gone from lowly worm hunter to millionaire!

Material

- 16 roasted worm portions with values from 21 to 36
- 8 dice with 6 symbols (one worm and the numbers 1-5)



Aim of the game

The winner will be the player with the most worms in his claws at the end of the game.

Preparation

barbecue worm portions

target values



Place the 16 barbecue 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.

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**.

A)

A player may finish his term 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 on the right).

If the sum of the dice that the player has laid aside reaches **exactly the value** of a roasted worm portion that is on the grill or in front of another player, **face-up** (see page 9), he can take it and place it in front of him on the table. Each new portion 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.

or **B)** Causes a **failed attempt**.

B)

It may occur that a player:

- Cannot take any worm portion 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 worm portion that he has previously collected (that is the one on top of his stack) and place it back on the grill.

A)

Stealing worm portions

If the dice that he has laid aside add up to **exactly the number** of a visible roasted worm portion that is lying on top of another player's stack, **face-up**, he can take it and place it on top of his own stack, **face-up**.

Special case

If the worm portion 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 portion from the grill. If there is no portion with a lower value available, the player has caused a **failed attempt** (see B).

B)

Then, he turns over (face-down) the highest available worm portion on the grill. This portion cannot be acquired for the remainder of the game.

If the returned portion is the currently highest number on the grill, it remains face-up. In this case, no portion is turned over.

If the player cannot return any worm portion because he has none left, **no** worm portion on the grill is turned over.

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

End of the game and final score

The game ends as soon as there are no more worm portions face-up on the grill.

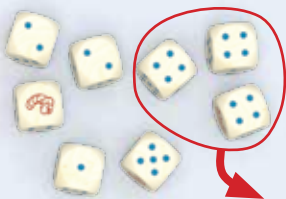
Now, each player adds up the worms in their worm portions. The player with the most worms wins the game. In the case of a tie, the player who has the most valuable single worm portion (the one with the highest number) wins the game.



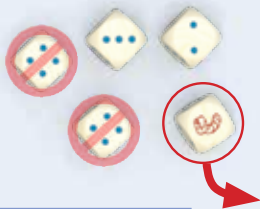
Example:

Thomas, Bridget and Anne are playing, and each of them already has a stack of worm portions in front of them on the table.

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



He then rolls the remaining dice. This time, he must not pick the 4s, since he has chosen them in the first turn. He lays aside the only **worm** that belongs to his second dice roll. A worm is worth 5 points. Thomas has now laid aside 17 points altogether ($12 + 5$).

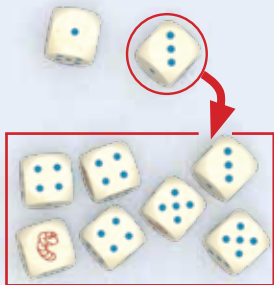


With the four remaining dice, he gets two 5s and two worms. Since he has already laid aside a worm, he only can use the two **5s**: $17 + 10 = 27$ points.



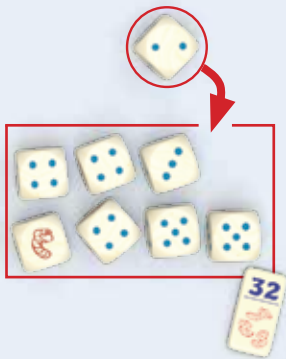
Thomas could finish his turn now and take the worm portion showing the 27 from the grill. But he takes the risk to roll once more the two remaining dice in order to get an even more valuable worm portion.

He rolls the dice and gets a **1** and a **3**. He lays aside the 3, so that the sum of the dice that he has laid aside now reaches 30 points. But the corresponding worm portion is neither on the grill nor on top of another player's stack. Thomas could take another portion from the grill that has a lower value.



However, Thomas chooses the risky alternative and rolls the remaining die: a 2. Good luck, since he has not yet laid aside a 2. He cannot continue rolling the dice, because there are none left.

Thomas has laid aside **32 points** altogether. The portion showing the 32 is not on the grill, but on top of Anne's stack, so Thomas steals Anne's worm portion and places it on top of his own stack.



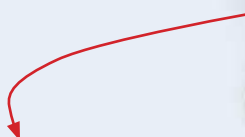
Thomas' turn is over, and Bridget takes the dice.



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 1s. Bridget chooses the **worm**. So she has laid aside 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 both the 3s and a worm aside. This was an **unsuccessful attempt**. Bridget does not get anything and has to place the worm portion that is in top of her stack back on the grill. Then, she turns over the highest available worm portion on the grill.

Now, it is Anne's turn ...



Art. Nr.: 60 112 5200

Author: Reiner Knizia

Illustration: Doris Matthäus

Translation: Birgit Janka

www.zoch-verlag.com

www.facebook.com/zochspiele

www.twitter.com/Zoch_Spiele

© 2014 Zoch Verlag

Briener Str. 54a

80333 München



HECKMECK

AM
BRATWURMECK

REINER KNIZIA

Un delizioso gioco di dadi per 2-7 pennuti desiderosi di succulenti vermicciattoli.



Da sempre i vermi sono il piatto preferito di tutti i volatili, ma è anche grazie a Gino il Tacchino e a suo zio Pino che tutti vogliono le grigliate di vermi. Lo zio Pino, originario di Gallipoli, decise di aprire un girarrosto di vermi in città. Fin dalla sua apertura i volatili accorsero da ogni dove per ingozzarsi di deliziosi vermicciattoli arrostiti. Oggi Gino continua la tradizione e in tutto il mondo i volatili scavano nel terreno per trovare vermi da far arrostitire. Vermi al curry, Vermi arrostiti, Vermicelli al sugo sono solo alcune delle specialità di Gino che intanto è diventato milionario!

Contenuto

- 16 Porzioni di Vermi (valori da 21 a 36)
- 8 Dadi a sei facce (numeri da 1 a 5 ed un Verme che vale 5)

Obiettivo del gioco

Il giocatore che alla fine della partita ha accumulato più Vermi, vince la partita.

Preparazione



Sistemate le sedici Porzioni di Vermi una accanto all'altra al centro del tavolo facendo in modo che i valori delle Porzioni siano in ordine crescente. Tutte insieme rappresentano una Grigliata di Vermi.

Svolgimento del gioco

Il giocatore più giovane inizia la partita. A turno ogni giocatore prende gli otto dadi, li lancia e mette da parte **tutti i dadi** che mostrano un **determinato risultato** (ad esempio: i tre dadi che mostrano un 2, i tre dadi che mostrano un 4 o i due che mostrano un Verme). Somma i valori dei dadi messi da parte ricordando che ogni Verme vale 5.

Il giocatore può lanciare di nuovo tutti i **dadi che non ha messo da parte**. Ora può mettere da parte **tutti i dadi** che mostrano un **valore differente** da quello già scelto. Se, ad esempio, in precedenza ha messo da parte i 2, adesso non può scegliere di mettere da parte nuovamente i 2.

Il giocatore **può** continuare a lanciare i dadi rimasti e metterne da parte alcuni, finché:

A) Sceglie di fermarsi **volontariamente**

A)

Il giocatore può decidere di fermarsi in qualunque momento e sommare i valori di tutti i dadi messi da parte. Tra i risultati deve avere almeno un **Verme**, altrimenti il turno si considera un tentativo fallito (vedi B).

Se la somma è **esattamente uguale al valore** di una Porzione di Vermì, **scoperta**, presente nella Grigliata o davanti a un avversario (vedi pagina 15), prende quella Porzione e la sistema davanti a sé. Ogni Porzione ottenuta è piazzata, **scoperta**, sopra le Porzioni conquistate in precedenza. Ogni giocatore crea una sola **pila** di Porzioni davanti a sé.

oppure **B)** Ottiene un **tentativo fallito**

B)

Può accadere che un giocatore:

- Non può prendere nessuna Porzione di Vermì perché **la somma** dei valori dei dadi messi da parte **non è sufficiente** o **nessun** dado messo da parte mostra un **Verme**.
- Ottiene con un lancio di dadi **solo** risultati che ha **già scelto** in precedenza.

In questi casi il giocatore ha **fallito il tentativo** e non ottiene nulla. Inoltre, deve rimettere nella Grigliata la Porzione di Vermì che si trova in cima alla propria pila delle conquiste, se ne ha.

A)

Rubare una Porzione di Vermi

Se la somma dei valori dei dadi messi da parte è **esattamente uguale al valore** della Porzione di Vermi in **cima** alla pila di un avversario, il giocatore di turno la ruba e la sistema sulla propria pila.

Caso particolare

Se la Porzione di valore uguale alla somma dei dadi messi da parte non è visibile né nella Grigliata né in cima alla pila di un avversario, allora il giocatore prende la porzione di valore inferiore più alta disponibile nella grigliata. Se non può prendere nemmeno una Porzione, si considera un **tentativo fallito** (vedi B).

B)

Infine, il giocatore di turno capovolge la Porzione di Vermi di valore maggiore presente nella Grigliata. Questa Porzione è fuori dal gioco: non può essere più conquistata.

Attenzione: Se la Porzione che il giocatore rimette nella Grigliata ha un valore maggiore di quelle presenti, rimane scoperta. In questo caso non si capovolge **alcuna** Porzione.

Se il giocatore non ha una Porzione da restituire, non capovolge alcuna Porzione nella Grigliata.

In entrambi i casi il turno del giocatore termina e tocca all'avversario alla sua sinistra.

Fine della partita

La partita termina quando non ci sono più Porzioni di Vermi scoperte nella Grigliata.

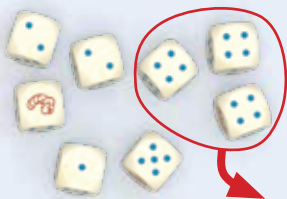
Ogni giocatore somma i Vermi presenti nelle Porzioni che ha ottenuto. Il giocatore che ha più Vermi, vince la partita. In caso di pareggio vince il giocatore che ha la Porzione di Vermi di valore maggiore (numero più alto).



Esempio:

Antonio, Guglielmo e Olimpia sono nel pieno di una partita. Ognuno ha già conquistato qualche Porzione di Vermi.

Antonio lancia tutti gli otto dadi. Guarda i risultati e mette da parte i tre dadi che mostrano un **4**.
La somma ottenuta è 12 (3X4).



Antonio lancia ancora i dadi rimasti. Non può prendere i due 4 perché ha già messo da parte questo risultato. Sceglie di mettere da parte l'unico **Verme** (valore 5).
Antonio ha un totale di 17 (12+5).

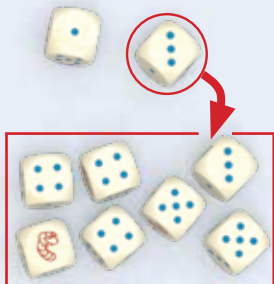


Lancia ancora i quattro dadi rimasti e ottiene due 5 e due Vermi. Poiché ha già preso un Verme, può solo prendere i due **5**.
Ora la sua somma è 27 (17+10).



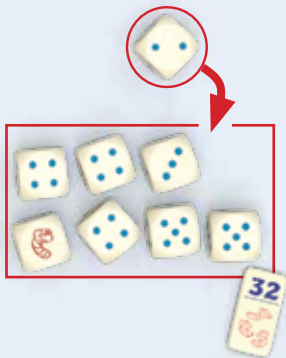
Antonio potrebbe fermarsi e prendere la Porzione di valore 27, ma decide di rischiare e lancia di nuovo i dadi per tentare di prendere una Porzione migliore (con più Vermi).

Lancia di nuovo e ottiene un **1** ed un **3**. Mette da parte il 3: ora la sua somma è 30. La Porzione di Vermi di valore 30 non è più nella Grigliata e non è visibile sopra la pila di un avversario. Antonio si dovrebbe accontentare di una Porzione di valore inferiore presente nella Grigliata.



Antonio sceglie di correre un grosso rischio: lancia l'unico dado rimasto. Fortunatamente ottiene un 2. Può prenderlo perché non ha già messo da parte un 2.

Antonio ha un **totale di 32**. Non può continuare perché non ci sono più dadi da lanciare. La Porzione di valore 32 non si trova nella Grigliata, ma sopra la pila di Guglielmo. Antonio ruba a Guglielmo questa Porzione e la mette sulla propria pila.

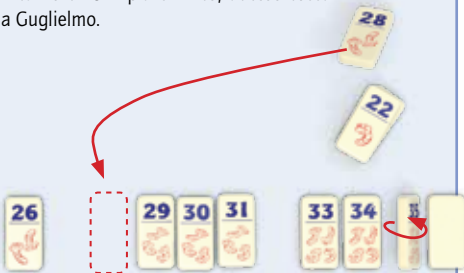


Il turno di Antonio è finito, adesso tocca a Olimpia.



Olimpia lancia tutti i dadi e sceglie i due **3**. Poi, lancia ancora e sceglie i tre **5**. Nel suo terzo lancio ottiene un Verme e due 1 e sceglie il **Verme**. A questo punto ha un totale di 26, potrebbe prendere una Porzione dalla Grigliata, ma non le basta. Lancia i due dadi rimasti e ottiene un **3** e un **Verme**. Purtroppo ha già messo da parte entrambi i risultati e questo turno si trasforma in un **tentativo fallito**. Olimpia non ottiene nulla e deve rimettere nella Grigliata la Porzione in cima alla propria pila. Infine, capovolge la Porzione di valore maggiore presente nella Grigliata.

Il turno di Olimpia è finito, adesso tocca a Guglielmo.



Art. Nr.: 60 112 5200

Autore: Reiner Knizia

Illustrazioni: Doris Matthäus

Versione italiana: Pierluigi Colutta

www.zoch-verlag.com

www.facebook.com/zochspiele

www.twitter.com/Zoch_Spiele

© 2014 Zoch Verlag

Briener Str. 54a

80333 München





HECKMECK

AM
BRATWURMECK

REINER KNIZIA

Un jeu de dés à piquer
des vers pour 2 à 7
drôles d'oiseaux par
l'odeur alléchés



Les brochettes de vers sont particulièrement recherchées. Bien sûr, les vers sont le repas préféré de tout volatile, mais cet engouement pour les lombrics est surtout l'œuvre de Rico le coq. C'est Sam, son oncle de Chickentown dans le Kentucky, qui lui a donné l'idée d'installer des stands à tous les coins de rues. Depuis l'ouverture de son premier LombRico-Grill, tous les volatiles s'arrachent les brochettes. La demande a connu une formidable croissance à travers le monde. Partout, les poules ont commencé à déterrer des vers pour les livrer chez Rico. Verguez, saucisse aux verbes, ... la volaille du monde entier raffole de ses spécialités encore aujourd'hui. Chez Rico, la devise est : « Frappons le ver tant qu'il est encore chaud ! ».

Contenu

- 16 Pickminos de valeurs 21 à 36
- 8 dés à 6 faces (un ver et 1 à 5 points)

But du jeu

Le vainqueur sera le joueur qui aura récupéré le plus de vers à la fin de la partie.



Mise en place du jeu



Aligner les 16 Pickminos dans l'ordre croissant au milieu de la table pour former la « brochette de vers grillés ».

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur reçoit les 8 dés et entame la partie. Il les lance, choisit une des valeurs obtenues et met de côté **tous les dés correspondants**, 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 à lancer et mettre des dés de côté jusqu'à ce ...

A) ... qu'il **décide** d'arrêter son tour. ou

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 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 page 21), 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.

B) ... que son **lancer** soit **nul**.

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.

A)

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**.

Cas particulier

Si le Pickomino correspondant à la valeur 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. S'il ne reste aucun Pickomino qui convienne, le **lancer** du joueur est considéré comme **nul** (voir B)

B)

Le Pickomino le plus élevé sur la brochette est alors retourné face caché (et ne peut plus être récupéré).

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 peut rendre aucun Pickomino (parce qu'il n'en a aucun devant lui), **aucun** Pickomino n'est retourné.

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

Fin de la partie et décompte

La partie prend fin dès qu'il ne reste plus aucun Pickomino visible sur la brochette.

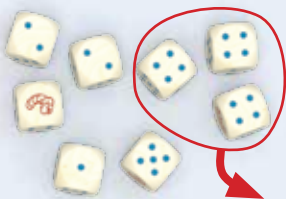
Chaque joueur compte alors le nombre de vers qu'il possède sur ses Pickominos. Celui qui en totalise le plus remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le Pickomino le plus élevé.



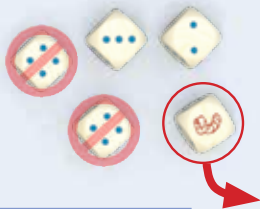
Exemple :

Thomas, Brigitte et Anita sont au milieu d'une partie et chacun a déjà empilé quelques Pickominos devant soi.

Thomas lance les 8 dés. Il examine le résultat obtenu et met les trois « 4 » de côté. Il additionne les points : $3 \times 4 = 12$.



Il relance les dés restants. Il ne peut plus mettre de « 4 » de côté car il l'a déjà fait au 1er lancer. Il choisit donc de mettre de côté le « ver » qu'il a obtenu au 2e lancer. Un ver vaut 5 points. Thomas totalise désormais 17 points ($12 + 5$).

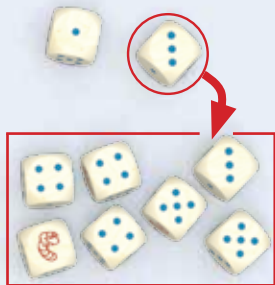


En relançant les quatre dés restants, il obtient deux « 5 » et deux « vers ». Comme il a déjà mis un ver de côté, il ne peut garder que les deux « 5 », ce qui lui fait : $17 + 10 = 27$ points.



Avec ce résultat, Thomas peut décider de s'arrêter et prendre le Pickomino « 27 » de la brochette. Ou bien, il peut prendre le risque de relancer les deux derniers dés non mis de côté pour tenter de gagner un Pickomino plus élevé.

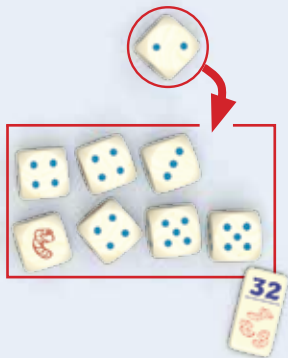
Thomas relance les dés : un « 1 » et un « 3 ». Il met le « 3 » de côté et totalise maintenant 30 points. Mais ce Pickomino ne se trouve ni sur la brochette, ni face visible chez un adversaire. Thomas pourrait choisir un Pickomino plus petit sur la brochette.



Cependant, Thomas choisit l'option plus risquée et relance le dernier dé : « 2 ». Il a de la chance car il n'avait pas encore mis de « 2 » de côté. Comme il a mis tous les dés de côté, il ne peut donc plus lancer.

Au total, Thomas a obtenu **32 points** aux dés. Le Pickomino « 32 » n'est plus sur la brochette mais sur la pile d'Anita. Il lui pique alors son Pickomino et le place, face visible, sur sa pile à lui.

Le tour de Thomas est ainsi terminé et il passe les dés à Brigitte.





Après son 1er lancer, Brigitte met deux « 3 » de côté, suivis de trois « 5 » au 2^e lancer.

Son 3^e lancer donne un « ver » et deux « 1 ». Brigitte choisit le « ver ». Elle totalise ainsi 26 points. Mais ça ne lui suffit pas.

Elle relance les deux dés restants et obtient un « 3 » et un « ver ».

Or, Brigitte avait déjà mis les « 3 » et un « ver » de côté. Son **lancer** est donc **nul**.

Elle repart bredouille de ce tour et doit en plus remettre le Pickmino du dessus de sa pile sur la brochette. Pour finir, le Pickmino le plus élevé de la brochette est retourné.

Maintenant c'est le tour d'Anita ...

