

HECKMECK EXTRAWURM

In der Spielregel gilt: BWP = Bratwurmportion(en)

Spielmaterial in dieser Schachtel



für 2-7 Spieler ab
8 Jahren
von Reiner Knizia



2 neue BWP



5 Spezialisten

Dosen-
wurm



Goldener Würfel



Glucke

Wiesel



Rabe



7 runde Rost-
bratwürmer



Spielvorbereitung

Das Originalspiel **Heckmeck am Bratwurmeck** wird wie gewohnt aufgebaut.

Die neuen BWP werden vor Portion 21 gelegt.

Zu Spielbeginn steht...



der Dosenwurm auf BWP 11, die Glucke auf BWP 21, der Rabe auf BWP 23, das Wiesel auf BWP 25, der Goldene Würfel auf BWP 27. Die 7 Rostbratwürmer liegen neben dem Grill bereit.

Spielablauf

Wer zuletzt gegrillt hat, schnappt sich die 8 Würfel und beginnt.

Es gelten die Spielregeln des Originalspiels **Heckmeck am Bratwurmeck**. Insbesondere gilt die Regel, dass immer nur die **nächstniedrigere** BWP vom Grill genommen werden darf, falls die erwürfelte Summe einer BWP entspricht, die weder auf dem Grill noch offen vor einem Mitspieler liegt.

Zudem gelten folgende **EXTRAWURM** Spielregeln:

Die Bratwurmportionen 11 und 13

Nur wer mit seinen herausgelegten Würfeln **genau** das Ergebnis 11 erzielt, erhält BWP 11 vom Grill. Nur wer **genau** das Ergebnis 13 trifft, erhält BWP 13 vom Grill. Beide Portionen **dürfen nicht ...**

- als **nächstniedrigere** BWP vom Grill genommen werden.
- von einem **Mitspieler** genommen werden.



So bekommt man einen Spezialisten

- Erhält man vom Grill eine BWP, auf der ein Spezialist steht **oder**
- Erhält man eine BWP eines Mitspielers, der einen Spezialisten hat ... bekommt man auch diesen Spezialisten (Ausnahmen: s. **Glucke** und **Rabe**).

Spezialisten zurück auf den Grill stellen

In den folgenden Situationen muss ein Spieler seinen Spezialisten zurück auf den Grill stellen. Der Spezialist wird dabei immer auf die **niedrigste freie BWP des Grills** gestellt ...

- wenn dem Spieler ein **Fehlwurf** unterläuft. (Erst legt er seine oberste BWP zurück, dann stellt er seinen Spezialisten zurück). Muss er dabei eine BWP auf dem Grill umdrehen, auf der ein weiterer Spezialist steht, versetzt er diesen **anschließend**.
- wenn der Spieler einen **zweiten Spezialisten** erhält. Er entscheidet, welchen der beiden Spezialisten er zurück stellt.

Kein Spieler darf 2 Spezialisten zur gleichen Zeit haben.

Sind alle offenen BWP des Grills bereits besetzt, wird der Spezialist nicht zurückgestellt, sondern aus dem Spiel genommen.

Die 5 Spezialisten

Solange ein Spieler einen Spezialisten hat, kann er dessen Vorteil nutzen.



1) Goldener Würfel

Wer den Goldenen Würfel hat, darf ihn als neunten Würfel mitwürfeln.

Beispiel:



2) Dosenwurm

Der Dosenwurm gilt als Würfelwurm und zählt 5 Punkte, falls **kein** Würfelwurm im Ergebnis ist. Enthält das Ergebnis bereits Würfelwürmer, darf der Dosenwurm nicht eingesetzt werden.

Beispiel:



3) Wiesel

Wer das Wiesel nutzt, legt es auf die flache Seite und wirft die **eben** geworfenen Würfel nochmal. Dies darf man **einmal** pro Spielzug machen. Am Ende seines Zuges stellt der Spieler das Wiesel wieder auf.



4) Glucke

Die Glucke schützt die BWP des Spielers und wird statt der BWP abgegeben. Wer die Glucke hat...

- stellt sie auf seine oberste BWP.
- **verliert keine BWP**, wenn er eine hat,
 - ◊ weil Mitspieler **nur die Glucke wegnehmen**, wenn sie die von der Glucke bewachte (oberste) BWP stehlen könnten. (Weil die BWP 11 und 13 nicht gestohlen werden können, bekommt der Mitspieler bei diesen BWP auch nicht die Glucke.)
 - ◊ weil er bei einem Fehlwurf **nur die Glucke zurück auf den Grill stellt**.
- **behält sie** bei einem Fehlwurf, wenn er **keine BWP** besitzt.
- verliert **nie Rostbratwürmer** und behält dabei auch die Glucke.



5) Rabe und Rostbratwürmer

Wichtig! Der Rabe bleibt auf dem Grill, bis er aus dem Spiel genommen wird. **Kein Spieler erhält ihn jemals.** Wer die BWP bekommt, auf der der Rabe steht, **erhält** auch sofort einen **Rostbratwurm** (s. Rostbratwürmer). **Dann** versetzt er den Raben auf dem Grill.



Doppel 1

Immer wenn ein Spieler **mindestens zwei Würfel** herauslegt, die eine „1“ zeigen, erhält er **sofort einen Rostbratwurm**. Das ist unabhängig davon, wie der Zug am Ende ausgeht.



Rostbratwürmer

Wer einen Rostbratwurm erhält, nimmt diesen vom Vorrat. Ist der Vorrat aufgebraucht, nimmt man sich einen Rostbratwurm von einem Mitspieler seiner Wahl, jedoch **nie** vom Spieler, der gerade die **Glücke** hat.

Erhaltene Rostbratwürmer legt man neben den Stapel seiner BWP ab.

Jeder Rostbratwurm zählt bei Spielende als 1 Wurm.



Spielende

Das Spiel endet wie üblich, wenn die letzte offene Bratwurmportion vom Grill genommen wurde. Wer die meisten Würmer (BWP-Würmer + Rostbratwürmer) gesammelt hat, gewinnt.

Credits: Reiner Knizia dankt allen Testspielern, die zur Entwicklung der Extrawürmer beigetragen haben, insbesondere Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane, Margret Klinkhammer, Chris Lawson und Dave Spring.

Autor: Reiner Knizia
Illustration: Doris Matthäus

© 2015 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

Art.Nr.: 60 110 5081



HECKMECK EXTRAWURM



for 2-7 players
8 years and up
by Reiner Knizia



Please, note: RWP = Roasted Worm Portions

Game Materials in this Box

2 new roasted
worm portions



5 Specialists

canned
worm



golden die



7 round Bratwürms



sitting hen



weasel



raven

Preparation

Set up the original **Heckmeck am Bratwurmeck** game as usual.

Place the new RWP to the left of portion 21. To begin with, put...



the canned worm on RWP 11, the sitting hen on RWP 21, the raven on RWP 23, the weasel on RWP 25, the golden die on RWP 27. Place the 7 Bratwürms next to the grill.

How to Play

The last player to have had a barbecue takes the 8 dice and begins.

The rules of the original **Heckmeck am Bratwurmeck** game apply.

In particular, the rule applies that you may always take only the **next lower** RWP from the grill if the total you have rolled doesn't correspond to any RWP lying on the grill or face up in front of another player.

In addition, the following *EXTRA WURM* rules apply:

Roasted worm portions 11 and 13

Only if the dice you have laid aside add up to a total of **exactly** 11 do you obtain RWP 11 from the grill. And only if the total is **exactly** 13 do you obtain RWP 13 from the grill. In each case, the portion **may not ...**

- be taken from the grill as a **next lower** RWP;
- be taken from **another player**.



This is how you obtain a Specialist

- If you get an RWP on which there is a Specialist from the grill,
or
- If you get an RWP from another player who has a Specialist,
... you receive this Specialist as well (exceptions: sitting hen and raven; see below).

Putting Specialists back on the grill

In the following situations, you have to put your Specialist back on the grill. The Specialist is placed on the **lowest unoccupied RWP of the grill ...**

- if your attempt **fails**. (First, you put your topmost RWP back; then, your Specialist). If, in doing so, you have to turn over a RWP with another Specialist on the grill, you relocate this Specialist **after that**.
- if you obtain a **second Specialist**. You choose which of the two Specialists you want to put back.

Nobody can have 2 Specialists at the same time.

If all face-up RWP of the grill have already been occupied, the Specialist is taken out of the game.

The 5 Specialists

As soon as you have a Specialist, you can make use of its advantage.



1) Golden Die

If you have the golden die, you may use it as a ninth die.

Example:



2) Canned Worm

The canned worm counts as a dice worm and is worth 5 points, provided there is no dice worm in the result. If the result contains any dice worms, you may not use the canned worm!

Example:



3) Weasel

If you use the weasel, you lay it on its flat side and re-roll the dice you have just rolled. You are allowed to do this **once** per game turn. At the end of your turn, you set the weasel back upright.



4) Sitting Hen

The sitting hen protects your RWP or, if applicable, is given up instead of RWP. If you have the sitting hen ...

- you place it on your top RWP.
- you don't lose any **RWP**,
 - ◇ since other players only take the sitting hen instead of the (top) RWP which has been guarded by the sitting hen. (Since RWP 11 and 13 cannot be stolen, no other player gets the sitting hen in these cases.)
 - ◇ since, in case of a failed attempt, you **put only the sitting hen back on the grill**.
- you **keep** it when your attempt fails if you **don't have any RWP**.
- you **never** lose **Bratworms** and thereby also keep the sitting hen.



5) Raven and Bratworms

Important! The raven stays on the grill until it is taken out of the game.

No player ever gets the raven. If you obtain the RWP on which the raven is standing, you immediately **get a Bratworm** in addition (see "Bratworms" below).

After that, you relocate the raven on the grill.



Double 1

Whenever you lay aside **at least two dice** that show a "1", you **immediately** receive a **Bratworm** - regardless of how the turn ends.



Bratworms

If you get a Bratworm, you take it from the supply. In case the supply has been used up, you take a Bratworm from a player of your choice, but **never** from the player who currently has the **sitting hen**.

Put the Bratworms you have taken **next** to your RWP stack.

At the end of the game, each Bratworm counts as 1 worm.



End of the Game

As usual, the game ends as soon as the last face-up roasted worm portion has been taken from the grill. The player who has collected the most worms (RWP and Bratworms) wins the game.

Credits: Reiner Knizia thanks all test players who have contributed to the development of the extra worms, especially Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane, Margret Klinkhammer, Chris Lawson, and Dave Spring.

Author: Reiner Knizia

Illustrations: Doris Matthäus

English translation: Sybille & Bruce Whitehill,
„Word for Wort“

© 2015 Zoch Verlag

Werkstraße 1

90765 Fürth

www.zoch-verlag.com

Art.Nr.: 60 110 5081



HECKMECK EXTRAWURM



pour 2-7 joueurs
de 8 ans et plus
de Reiner Knizia



Contenu de cette boîte



Mise en place du jeu

Le jeu de base **HECKMECK am Bratwurmeck** est mis en place de la manière habituelle.

Les nouveaux Pickminos sont placés avant le Pickmino 21.

Au début de la partie, on place...



le Ver en boîte sur le Pickmino 11, la Mère poule sur le Pickmino 21, le Corbeau sur le Pickmino 23, la Belette sur le Pickmino 25, le Dé doré sur le Pickmino 27. Les 7 vers grillés sont placés à portée de main à côté de la brochette.

Déroulement de la partie

Le joueur qui a fait des grillades le plus récemment s'empare des 8 dés et commence.

Les règles d'origine de **Heckmeck am Bratwurmeck** s'appliquent toujours. En particulier, il n'est possible de prendre que le Pickomino de la brochette de valeur inférieure **la plus proche**, dans le cas où le Pickomino correspondant aux dés lancés n'est ni disponible dans la brochette, ni visible chez un autre joueur.

On applique également les règles **EXTRAURUM**

Les Pickominos 11 et 13

Pour prendre le Pickomino 11 de la brochette, il faut obtenir **exactement** un résultat de 11 avec les dés mis de côté. De même, pour prendre le Pickomino 13 de la brochette, il faut obtenir **exactement** 13. Ces deux Pickominos **ne peuvent pas ...**

- être pris dans la brochette comme Pickomino de valeur inférieure la plus proche
- être pris chez un autre joueur



Obtenir un spécialiste

- Si l'on prend de la brochette un Pickomino sur lequel est posé un spécialiste...
ou
- si l'on prend un Pickomino à un joueur qui a un spécialiste...
... on prend aussi ce spécialiste (exceptions : **Mère poule** et **Corbeau**)

Reposer un spécialiste dans la brochette

Dans les cas suivants, un joueur doit reposer un spécialiste dans la brochette. Le spécialiste est alors toujours posé sur le **plus petit Pickomino libre de la brochette ...**

- quand le joueur obtient un **lancer nul** (il remet d'abord son Pickomino visible sur la brochette, puis repose son spécialiste) ; s'il doit retourner un Pickomino de la brochette sur lequel se trouve un autre spécialiste, il le déplace **ensuite**
- quand le joueur obtient un **deuxième spécialiste** (il choisit lequel des deux spécialistes il repose)

Un joueur ne peut pas avoir 2 spécialistes en même temps.

Si tous les Pickominos visibles de la brochette sont déjà occupés, le spécialiste est retiré du jeu.

Les 5 spécialistes

Dès qu'un joueur a un spécialiste, il peut utiliser sa capacité.



1) Dé doré

Le joueur qui a le Dé doré peut le lancer en même temps que les huit autres dés.

Exemple :



2) Ver en boîte

Le Ver en boîte compte comme un ver et vaut 5 points, s'il n'y a **aucun** ver dans les dés mis de côté. Si les dés mis de côté contiennent déjà un ou plusieurs vers, le Ver en boîte ne peut pas être utilisé.

Exemple :



3) Belette

Le joueur qui a la Belette peut l'utiliser **une fois** par tour. Il la pose à plat et relance **les dés qu'il vient de lancer**. À la fin de son tour, le joueur redresse la Belette.



4) Mère poule

La Mère poule protège les Pickominos du joueur et est donnée à la place du Pickomino. Celui qui a la Mère poule :

- la pose sur le Pickomino du dessus de sa pile
- ne perd pas de Pickomino, s'il en a un ...
 - ◇ ... parce que l'adversaire ne prend que la Mère poule à la place du Pickomino qu'il aurait pu voler (comme les Pickominos 11 et 13 ne peuvent pas être volés, l'adversaire ne prend dans ce cas pas la Mère poule)
 - ◇ ... en cas de lancer nul, parce qu'il ne remet que la Mère poule dans la brochette.
- la conserve en cas de lancer nul s'il n'a pas de Pickomino
- ne perd jamais de vers grillés et conserve donc également la Mère poule.



5) Corbeau et vers grillés

Important : le Corbeau reste dans la brochette jusqu'à ce qu'il soit retiré du jeu.

Il n'est jamais pris par un joueur.

Le joueur qui prend le Pickomino sur lequel est posé le Corbeau prend aussi immédiatement un **ver grillé**. Il déplace **ensuite** le Corbeau sur la brochette.



Double 1

À chaque fois qu'un joueur met de côté **au moins 2 dés de valeur 1**, il prend **aussitôt** un **ver grillé**. Ceci est indépendant de ce qu'il fait lors de la suite de son tour.



Vers grillés

Le joueur qui prend un ver grillé le prend de la réserve. Si celle-ci est épuisée, il prend le ver grillé d'un autre joueur de son choix, mais **pas** du joueur qui a la Mère poule.

Les vers grillés que l'on obtient sont posés **à côté** de sa pile de Pickominos.

À la fin de la partie, **chaque ver grillé compte comme 1 ver**.



Fin de la partie

La partie se termine, selon les règles habituelles, quand le dernier Pickomino visible est pris de la brochette. Le vainqueur est le joueur qui a collecté le plus de vers (en comptant les vers de ses Pickominos et les vers grillés).

Remerciements : Reiner Knizia remercie tous les joueurs ayant participé aux tests et contribué au développement d'Extrawurm, en particulier Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane, Margret Klinkhammer, Chris Lawson et Dave Spring.

Auteur : Reiner Knizia
Illustrations : Doris Matthäus
Traduction : William Attia

© 2015 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

Art.Nr.: 60 110 5081



HECKMECK EXTRA WURM

Come regola di gioco vale: PV= Porzione (i) di Vermi

Materiale di gioco



Preparazione del gioco

Il gioco originale **Heckmeck am Bratwurmeck** viene sistemato come di consueto.

Le nuove PV vengono sistemate davanti alla Porzione 21.

All'inizio del gioco si trova...



Il verme in lattina su PV 11, La chioccia su PV 21, Il corvo su PV 23, la donnola su PV 25, Il dado dorato su PV 27. I 7 vermarrosti stanno pronti vicino alla griglia.



da 2 a 5 giocatori
dai 6 anni in su
di Reiner Knizia



Svolgimento del gioco

Chi ha grigliato per ultimo, prende gli 8 dadi e comincia.

Valgono le regole del gioco originale **Heckmeck am Bratwurmeck**.

In particolare vale la regola che si può togliere dalla griglia sempre la PV **successiva** più piccola, nel caso che la somma lanciata con i dadi corrisponda ad una PV che non si trova né sulla griglia né davanti al giocatore.

Inoltre valgono le seguenti regole del gioco **EXTRA WURM**:

Le Porzioni di Vermi 11 und 13

Solo chi tirando i dadi ottiene **precisamente** il risultato 11 riceve PV 11 dalla griglia. Solo chi tirando i dadi ottiene **precisamente** il risultato 13 riceve PV 13 dalla griglia. Entrambe le porzioni **non possono** ...

- essere prese dalla griglia come prossima PV **più piccola**
- essere prese da un **compagno di gioco**.



Come si ottiene uno specialista

- se si ottiene una PV dalla griglia sulla quale si trova uno specialista **oppure**
- se si ottiene una PV di un compagno che possiede uno specialista ... si avrà anche questo specialista (Eccezioni: vedi **Chioccia** e **Corvo**).

Rimettere specialisti sulla griglia

Nelle seguenti situazioni un giocatore deve rimettere il suo specialista sulla griglia.

Lo specialista verrà sempre messo **sulla PV libera più piccola della griglia** ...

- se il giocatore **fallisce il tentativo**. (Prima mette da parte la sua PV più grande e poi rimette a posto il suo specialista). Se poi deve capovolgere una PV sulla griglia sulla quale si trova un altro specialista, sposta questo **successivamente**.
- Quando il giocatore ottiene un **secondo specialista**. Decide lui quale dei due specialisti rimetterà sulla griglia.

Nessun giocatore può tenere 2 specialisti contemporaneamente.

Se tutte le PV scoperte della griglia sono già occupate, lo specialista verrà tolto dal gioco.

I 5 specialisti

Fintanto che un giocatore ha uno specialista, può sfruttarne il vantaggio.



1) Dado dorato

Chi ha il dado dorato può lanciarlo come nono dado.

Esempio:



2) Verme in lattina

Il verme in lattina vale come verme da lancio e vale 5 punti, se non c'è nessun verme da lancio nel risultato.

Esempio:



Se nel risultato ci sono già vermi da lancio, non si può adoperare il verme in lattina.



3) Donnola

Chi adopera la donnola, la mette dalla parte piatta e rilancia i dadi ancora una volta. Questo si può fare **una volta** per ogni azione di gioco.

Alla fine del proprio gioco, il giocatore rimette in piedi la donnola.



4) Chioccia

La chioccia protegge le PV del giocatore e viene consegnata al posto della PV.

Chi ha la chioccia...

- la mette sulla sua PV più grande.
- non perde alcuna PV, se ne ha una,
 - ◇ perché i compagni di gioco la portano via solo se possono rubare la PV, (la più grande) che la chioccia sta sorvegliando. (Poiché le PV 11 e 13 non possono venir rubate, il giocatore non avrà nemmeno la chioccia)
 - ◇ perché in caso di tentativo fallito **rimette solo la chioccia sulla griglia**
- **la conserva** nel caso di tentativo fallito **se non possiede PV.**
- non perde mai **vermarrosti** e trattiene anche la chioccia.



5) Corvo e vermarrosti

Importante! Il corvo rimane sulla griglia, finché viene tolto dal gioco.

Nessun giocatore lo riceve mai.

Chi riceve la PV sulla quale si trova il corvo, riceve anche immediatamente un **vermarrosto** (vedi Vermarrosti). **Poi** rimette il corvo sulla griglia.



Doppio 1

Ogni volta che un giocatore lancia **almeno due dadi**, che mostrano un **1**, riceve **immediatamente** un **vermarrosto**. Ciò indipendentemente da come finisce l'azione di gioco.



Vermarrosti

Chi riceve un vermarrosto, lo prende dalla scorta. Se la scorta è finita, lo prende da un giocatore a sua scelta, ma **mai** da un giocatore che in quel momento ha la ciocchia, I vermarrosti ottenuti si mettono **accanto** alla pila delle proprie PV. Ogni **vermarrosto vale** alla fine del gioco come **1 verme**.



Fine della partita

La partita termina come di consueto, quando l'ultima Porzione di Vermi scoperta viene presa dalla griglia. Vince la partita chi ha raccolto più vermi (Vermi PV più vermarrosti).

Credits: Reiner Knizia ringrazia quanti hanno collaudato il gioco contribuendo allo sviluppo degli Extrawürmer, in particolare Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane, Margret Klinkhammer, Chris Lawson und Dave Spring.

Autor: Reiner Knizia
Illustration: Doris Matthäus
Traduzione: Monja Reichert

© 2015 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

Art.Nr.: 60 110 5081

