



HECKMECK AM KARTENECK



Ein Gaumenschmaus
à la carte von
REINER KNIZIA

Hahn Haralds Bratwurmeck ist beliebt bei Gockeln, Hennen und Küken. Seine knusprigen Kreationen werden vom Grill gepickt, wie frisch gereifte Körner. Aber nicht nur Rostbratwurm und Grillschnecke werden hier verehrt und verzehrt. Nein, dem lieben Federvieh steht der Sinn immer wieder nach neuen Delikatessen. Deshalb grillt Hahn Harald neuerdings auch à la carte. Nicht nur im Blätterteig entlarvt sich dabei so manches Wiener Würmchen als kulinarische Off(en)barung. Begeistert gackert und kräht es durch den ganzen Hühnerhof. „Die Karten, bitte!“

Material

- 110 Karten (17 x Wert 1-5; 25 x Wurm Wert 5)
- 30 Bratwurmportionen (BWP)



Spielvorbereitung

Spielt ihr **zu zweit** legt ihr **12** zufällig gezogene Bratwurmportionen in die Schachtel zurück, ohne ihre Vorderseiten anzusehen. Spielt ihr **zu dritt** tut ihr dies mit **6** und im Spiel **zu viert** mit **2 BWP**. Mischt die übrigen Portionen verdeckt und legt sie als Vorrat bereit. Bildet einen gut gemischten verdeckten Kartenstapel. Nehmt davon je **6 Karten auf die Hand**.

Spielablauf

Zum Beginn jeder Runde legt ihr **so viele BWP** offen aus, **wie ihr Spieler** seid. Diese Auslage bildet den Grill. Es beginnt, wer am längsten nichts mehr gegessen hat. Wer an der Reihe ist, darf **auslegen oder aussteigen**. Wer aussteigt, kann bis zum Ende der Runde nichts mehr auslegen. Die übrigen Spieler sind so lange nacheinander weiter mit Auslegen an der Reihe, bis **alle ausgestiegen** sind. Dann endet die Runde mit der **Menüausgabe**.

Auslegen

Wenn du an der Reihe bist, legst du eine oder mehrere **Karten einer Sorte** gut sichtbar vor dir ab. Wenn du erneut an der Reihe bist, tust du das wieder, darfst aber keine Kartensorte dazulegen, die bereits vor dir liegt. Nenne **nach jedem Auslegen** laut die **Gesamtsumme** aller Werte deiner kompletten Kartenauslage und ziehe **1 Karte** vom Stapel nach.



Aussteigen

Du steigst aus, wenn du keine Karte(n) auslegen kannst oder willst. Dann ziehst du...

- **2** Karten nach, falls du **nicht der letzte** Spieler bist, der aussteigt.
- **keine** Karte nach, wenn du als **letzter** Spieler aussteigst.

Im **Moment deines Ausstiegs** besitzt du entweder ...

oder ...

... eine **Auslage**, die **ungültig** ist, weil **keine Wurmkarte** vor dir ausliegt.

- Lege deine Kartenauslage offen auf einen gemeinsamen Ablagestapel.
- Du erhältst die **niedrigste** (jetzt) ausliegende BWP vom Grill.
- Warte das Ende der Runde ab und nimm dann **nicht an der Menüausgabe teil**.

Falls ihr alle mit ungültiger Auslage aussteigt, findet keine Menüausgabe statt, denn ihr habt alle BWP vom Grill schon erhalten.

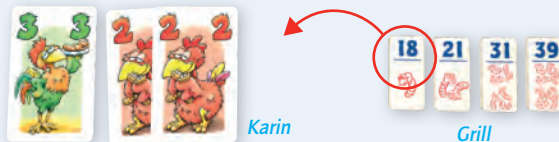
... eine **Auslage**, die **gültig** ist, weil sie mindestens 1 **Wurmkarte** enthält.

- Lass deine Kartenauslage offen vor dir liegen. Nenne nochmals die Gesamtsumme aller Kartenwerte deiner Auslage. **Sie bleibt für die Menüausgabe am Ende der Runde (weiter) gültig.**
- **Du darfst stehlen:** Stimmt die Summe deiner Auslage jetzt mit dem Wert der obersten Portion eines Mitspielers überein, darfst du diese BWP stehlen.
- Nimm noch keine Portion vom Grill, sondern warte ab, bis alle Spieler ausgestiegen sind.
- Nimm dann **an der Menüausgabe teil**.

Bilde aus allen Bratwurmportionen, die du erhältst, vor dir einen offenen Stapel. Lege dabei immer die zuletzt erhaltene Portion gut sichtbar obenauf.

Beispiel:

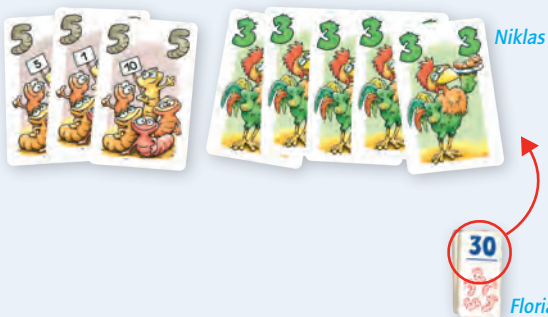
Karin steigt aus. Weil keine Wurmkarte vor ihr liegt, ist ihre Auslage ungültig. Karin räumt diese ab und muss die kleinste Portion (18) vom Grill nehmen, die sie auf ihre zuvor bereits gesammelten Portionen legt. Dann zieht Karin 2 Karten nach.



Jetzt ist Florian an der Reihe. Er legt Karten einer weiteren Sorte (3x2er) aus und zieht 1 Karte nach.



Das könnte auch Niklas. Er zieht es jedoch vor, auszusteigen und dann 2 Karten nachzuziehen. Weil in seiner Auslage – anders als bei Karin – Würmer sind, lässt er alle Karten liegen und wartet damit die Menüausgabe am Ende der Runde ab.



Für seinen jetzigen Ausstieg mit gültiger Auslage hat Niklas aber noch einen anderen Grund: Weil die Summe seiner Auslage (30) Florians oberster Portion entspricht, kann Niklas ihm diese stehlen.

Außer Florian ist auch Evi noch nicht ausgestiegen. Sie ist nun an der Reihe, spielt weitere Karten einer Sorte (2x3er) und zieht 1 Karte nach.



Beispiel:

Florian spielt nun auch einen Wurm, wodurch seine Auslage ebenfalls gültig wird. Er zieht 1 Karte nach.

Nachdem Evi eine (weitere) Kartensorte ausgespielt hat, steigt Florian aus. Weil die Summe seiner Auslage 30 ergibt, kann er diese BWP von Niklas zurückstehlen. Dann zieht er 2 Karten nach und wartet auf die Menüausgabe.



Nur Evi ist jetzt noch nicht ausgestiegen. Sie spielt zwei 1er. Jetzt könnte sie nur noch Würmer legen, hat aber keine auf der Hand und muss deshalb aussteigen. Weil ihre Auslage ohne Würmer ungültig ist, muss sie die jetzt niedrigste Portion (21) vom Grill nehmen und darf nicht an der Menüausgabe teilnehmen.

Als letzte Aussteigerin darf Evi keine Karten nachziehen.



Menüausgabe

Jetzt werden die übrigen Portionen vom Grill verteilt.

Alle, die mit **gültiger Auslage** ausgestiegen sind, **erhalten** bei der Menüausgabe eine der verbliebenen **Portionen**:

- Der Spieler, dessen Auslage die **höchste Gesamtsumme** aufweist, nimmt die **höchste BWP** vom Grill.
Der Spieler mit der **zweithöchsten Gesamtsumme** nimmt die **zweithöchste BWP** vom Grill.
So macht ihr weiter bis alle BWP vergeben sind.
- Haben mehrere Spieler **dieselbe Gesamtsumme** in ihrer Auslage, hat von ihnen Vorrang, wer den Wurm mit den **höchsten Schildpunkten** ausliegen hat.
- Legt eure Kartenauslagen auf den Ablagestapel.



Beispiel:

Jetzt findet die Menüausgabe statt, an der teilnimmt, wer eine gültige Auslage vor sich liegen hat – also nur Niklas und Florian. Beide haben dieselbe Gesamtsumme erreicht: 30. Weil sich in Florians Auslage ein Wurm befindet, der die Schildpunkte von Niklas' Würmern übertrifft, erhält er die höchste Portion und überlässt Niklas die letzte.

Evi und Karin sind nicht dabei, denn für ihre ungültigen Auslagen haben sie beide bereits eine Portion erhalten.



Die nächste Spielrunde

Ihr spielt alle mit euren verbliebenen Handkarten weiter. Die folgende Runde beginnt, wer in der abgelaufenen Spielrunde die letzte BWP vom Grill genommen hat. Ist im Spielverlauf der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt ihr den Ablagestapel und bildet daraus einen neuen Nachziehstapel.

Spielende

Sind alle BWP aus dem Vorrat aufgebraucht und vergeben, endet das Spiel. Zählt die Bratwürmer auf euren gewonnenen Portionen.

Sieger ist, wer die meisten Würmer ergattert hat. Einen Gleichstand entscheidet für sich, wer die höhere BWP besitzt.

Art.Nr.: 60 110 5166

Autor: Reiner Knizia

Illustration: Doris Matthäus

Satz & Layout: Stephanie Geßler

2021 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, 90765 Fürth
Germany
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com





HECKMECK AM KARTENECK



A culinary delight
à la carte by
REINER KNIZIA



Rooster Ronny's Roasting House is popular with roosters, hens, and chicks. The crispy creations are pecked off the grill like freshly ripened grains. But not only roasted worms and coiled sausage are neatly eaten here. No, the fowl are always in the mood for new delicacies. Therefore, Rooster Ronny now also barbecues à la carte. Many a wiener worm turns out to be a culinary wonder, wrapped in puff pastry or otherwise. In the entire chicken yard, you can hear the chickens cackling and crowing enthusiastically. "Cards, please!"

Game Materials

- 110 cards (17x values 1 to 5; 25x worms value 5)
- 30 roasted worm portions (RWPs)



Set-up of the Game

In the **two-player** game, put **12** randomly drawn RWPs back into the box without looking at their fronts. With **three players**, put **6** back, and with **four players**, put **2** RWPs back.

Mix the remaining portions face down and put them out as a supply. Form a well-shuffled face-down card pile; each player takes **6 cards into his or her hand**.

Course of the Game

At the beginning of each round, lay out **as many RWPs** face up **as there are players**. This display represents the grill. The player who has gone the longest without eating anything begins. On your turn, you may **lay out cards or pass**. If you pass, you can no longer lay out cards until the end of the round. The other players, in turn, keep playing and laying out cards **until everybody has passed**. Then the round ends with the **menu distribution**.

Laying out cards

On your turn, you lay one or more **cards of one kind** in front of you, so that they are well visible. When you have your next turn, you do the same, but you may not add 1 card of a kind that is already lying in front of you. Each time you lay out cards, you **name the total** of all values of your complete card display, and then **draw 1 card from the pile**.



Passing

If you are unable or unwilling to lay out any card(s), you pass. Then you draw

- **2** cards, provided you are **not the last** player to pass.
- **no** card if you are the **last** player to pass.

At **the moment when you pass**, you have...

or...

...either a **display** that is **invalid** because there is **no worm card** lying in front of you.

- Put your card display face up on a common discard pile.
- Take the **lowest** currently laid-out RWP from the grill.
- Wait until the end of the round and then **don't take part in the menu distribution**.

If all players pass the round with an invalid display, the menu distribution doesn't take place, since all RWPs have already been taken from the grill.

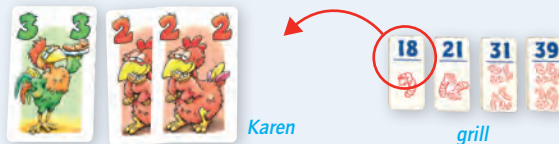
...or a **display** that is **valid** because it contains at least 1 **worm card**.

- Leave your card display face up in front of you. Call out again the total of all card values in your display; **it remains valid for the menu distribution at the end of the round**.
- **You may steal**: If the total of your display is the same as the value of another player's top portion, you may steal this RWP.
- Don't take a portion from the grill yet, but wait until all players have passed.
- Then take part in **the menu distribution**.

Use all roasted worm portions you take to form a face up stack in front of you; always put the most recent portion you've taken on top.

Example:

Karen passes. Since she has no worm card lying in front of her, her display is invalid. Karen clears her display and has to take the smallest (lowest) portion (18) from the grill; she puts it on top of the portions she has collected before. Then Karen draws 2 new cards.

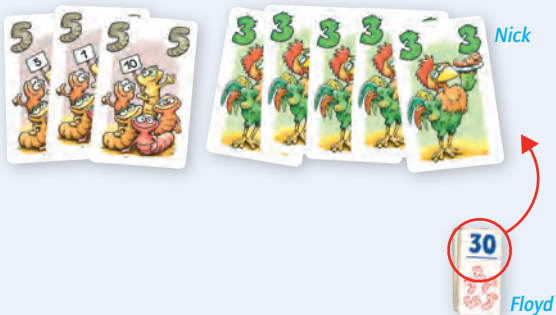


Now it is Floyd's turn. He lays out cards of another kind (three 2-point cards) and draws 1 new card.



Nick could do that, too. But he prefers to pass and to draw 2 new cards. Since he – unlike Karen – has worms in his display, he leaves all cards in place and waits for the menu distribution at the end of the round.

Nick even has another reason for passing with a valid display: Since the total of his display (30) is the same as Floyd's top portion, Nick can steal this RWP from him.



Besides Floyd, Eve also hasn't passed yet. It's her turn now. She plays cards of another kind (two 3-point cards) and draws 1 new card.



Example:

Now Floyd plays a worm, which makes his display valid. He draws 1 new card.

After Eve has played cards of another kind again, Floyd passes. Since the total of his display is 30, he can steal this RWP back from Nick. Then he draws 2 new cards and waits for the menu distribution.



Eve is the only player left who hasn't passed yet. She plays two 1-point cards. Now she could play nothing but worms; but since she has none left in her hand, she has to pass. Since her display is invalid without worms, she has to take the currently lowest portion (21) from the grill and may not take part in the menu distribution.

Eve is the last one to pass and thus may not draw new cards.



Menu distribution

Now the portions that are left on the grill are distributed. All players who have passed while having a **valid display** **receive** one of the remaining **portions** during the menu distribution:

- The player whose display has the **highest total** takes the **highest portion** from the grill. The player with the **second highest total** takes the **second highest RWP** from the grill. This goes on until all RWPs have been distributed.
- If multiple players have **the same total** in their display, the player involved who laid out the **worm card with the highest signpost number** prevails.
- Put your card displays on the discard pile.



Example:

Now the menu distribution takes place. Only the players who have a valid display lying in front of them take part – in this case, Nick and Floyd. Both have reached the same total: 30. Since Floyd's display contains a worm that is higher than the signpost number of Nick's worms, he takes the higher portion and leaves the last one to Nick.

Eve and Karen do not take part in the menu distribution, since they both have already received a portion for their invalid displays.



The next game round

All players continue the game with their remaining hand cards. The player who took the last roasted worm portion from the grill in the round that just ended begins the next round.

If the draw pile is depleted during the game, shuffle the discard pile and make it the new draw pile.

End of the Game

The game ends when all RWP's of the supply have been used up and distributed.

Count the roasted worms on the portions you have won. **The winner is the player who has taken hold of the most worms.** In case of a tie, the player involved who has the highest RWP wins.

Art.No.: 60 110 5166

Author: Reiner Knizia

Illustration: Doris Matthäus

Setting & Layout: Stephanie Geßler

Translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

2021 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, 90765 Fürth
Germany
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com





HECKMECK AM KARTENECK



Un festin à la carte
de
REINER KNIZIA

Le Coin aux vers grillés de Claude le coq est apprécié par les coqs, poules et poussins. Ses créations croustillantes sont picorées sur le gril comme des grains bien mûrs. Mais on n'y mange pas seulement des vers rôtis et des limaces grillées. Non, cette chère volaille a constamment envie de nouveautés. Claude le coq propose donc aussi depuis peu des grillades à la carte. Le vermisseau de Strasbourg en feuilleté n'est qu'un exemple de sensation culinaire. Tout le poulailler retentit de caquètements enthousiastes : « La carte, s'il vous plaît ! »

Matériel de jeu

- 110 cartes (17 x valeur 1 à 5 ; 25 x ver valeur 5)
- 30 portions de vers grillés (PVG)



Préparation de la partie

Si vous jouez **à deux**, remettez **12 portions de vers grillés (PVG)** prises au hasard dans la boîte sans les regarder. Si vous jouez **à trois**, remettez-en **6**, et si vous êtes **quatre**, **2 PVG**.

Mélangez les portions restantes face cachée et posez-les comme réserve. Formez une pile de cartes face cachée bien mélangée. Chaque joueur prend **6 cartes dans sa main**.

Déroulement de la partie

Au **début de chaque manche**, posez un nombre de **PVG** face visible correspondant au **nombre de joueurs**.

Cet étalage représente le gril. Celui qui est resté le plus longtemps sans rien manger commence. Le joueur dont c'est le tour peut **poser des cartes ou s'arrêter**. S'il s'arrête, il ne peut plus poser de cartes jusqu'à la fin de la manche. Les autres joueurs continuent de poser des cartes à tour de rôle jusqu'à ce que **tous aient décidé d'arrêter**. La manche se termine alors par la **distribution du menu**.

Poser des cartes

Quand c'est ton tour, pose une ou plusieurs **cartes de même type** bien visiblement devant toi.

Quand c'est de nouveau ton tour, recommence mais tu ne peux plus jouer un type de cartes qui est déjà posé devant toi. Après chaque étalage, **annonce** à haute voix le **total** des valeurs de l'ensemble de ton étalage et **pioche 1 carte**.



S'arrêter

Tu t'arrêtes quand tu ne peux plus ou ne veux plus poser aucune carte. Pioche alors...

- **2** cartes, si tu **n'es pas le dernier** joueur à t'arrêter ;
- **aucune** carte, si tu es le **dernier** joueur qui s'arrête.

Au **moment où tu t'arrêtes**, tu possèdes...

... un **étalage** qui n'est **pas valable** parce qu'il ne contient aucune **carte vers**.

- Pose les cartes face visible de ton étalage sur une défausse commune.
- Tu reçois la PVG avec la plus **petite** valeur (à ce moment) du gril.
- Attends la fin de la manche et ne participe **pas à la distribution du menu**.

Si vous vous arrêtez **tous** avec un étalage qui n'est pas valable, aucune distribution du menu n'a lieu puisque vous avez déjà reçu toutes les PVG du gril.

ou ...

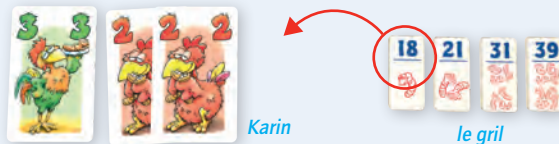
... un **étalage valable** parce qu'il contient au moins 1 **carte vers**.

- Laisse ton étalage face visible devant toi. Annonce encore une fois le total de la valeur des cartes de ton étalage. **Il reste valable pour la distribution du menu à la fin de la manche**.
- **Tu as le droit de voler** : si le total de ton étalage correspond à la valeur de la portion du dessus de la pile d'un adversaire, tu peux lui voler cette PVG.
- Ne prends pas encore une portion du gril, mais attends que tous les joueurs aient arrêté.
- Participe alors à la **distribution du menu**.

Constitue une pile ouverte avec toutes les portions de vers grillés que tu reçois.
Pose toujours la dernière portion reçue sur le dessus très visible.

Exemple :

Karin s'arrête. Aucune carte vers n'est posée devant elle, son étalage n'est donc pas valable. Karin le débarrasse et doit prendre la plus petite portion (18) du gril, qu'elle pose sur les portions qu'elle avait déjà amassées. Karin pioche ensuite 2 cartes.

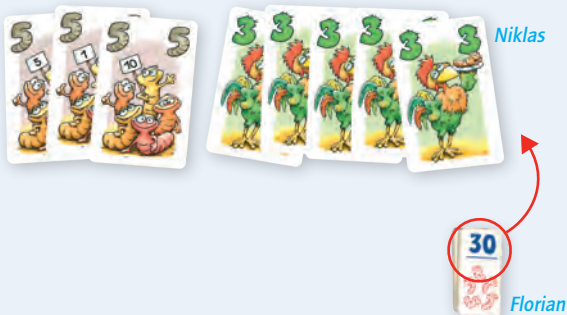


C'est maintenant au tour de Florian. Il pose les cartes d'un autre type (3x2) et pioche 1 carte.

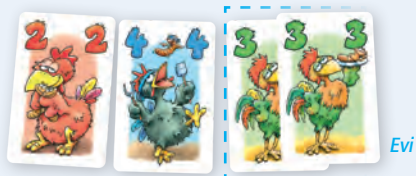


Niklas pourrait faire de même. Mais il préfère s'arrêter et piocher 2 cartes. Contrairement à celui de Karin, son étalage contient des vers ; il laisse donc toutes les cartes en place et attend la distribution du menu à la fin de la manche.

Mais Niklas a une autre bonne raison de s'arrêter maintenant avec un étalage valable : parce que le total de son étalage (30) correspond à la portion du dessus de la pile de Florian, Niklas peut lui voler celle-ci.



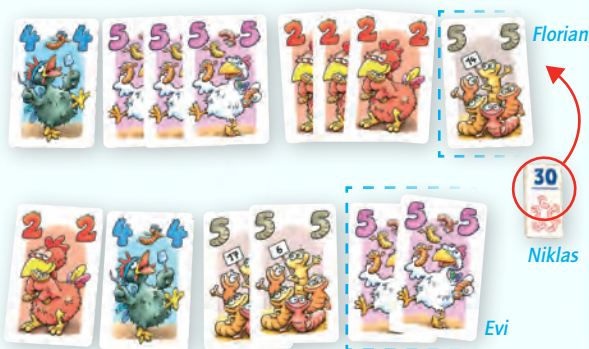
À part Florian, Evi n'a pas encore arrêté non plus. C'est maintenant son tour, elle joue d'autres cartes d'un même type (2x3) et pioche 1 carte.



Exemple :

Florian joue alors aussi un vers, son étalage devient donc également valable. Il pioche 1 carte.

Après que Evi a joué un (autre) type de carte, Florian s'arrête. Comme son étalage totalise 30 points, il peut de nouveau voler cette PVG à Niklas. Il pioche ensuite 2 cartes et attend la distribution du menu.



Seule Evi n'a pas encore arrêté. Elle joue deux 1. Elle pourrait alors seulement poser des vers, mais elle n'en a plus et doit donc arrêter.

Parce que son étalage n'est pas valable sans vers, elle doit prendre la portion la plus petite (21) du gril et ne peut pas participer à la distribution du menu.

Comme elle est la dernière à s'arrêter, Evi ne peut pas piocher des cartes.



Distribution du menu

Les portions restantes sur le gril sont distribuées. Tous ceux qui se sont arrêtés avec un **étalage valable** reçoivent une des **portions** restantes lors de la distribution du menu :

- Le joueur dont l'étalage totalise le **plus grand nombre de points** prend la **plus grande portion** du gril. Le joueur avec le **deuxième plus grand nombre de points** prend la **deuxième plus grande portion** du gril. Continuez ainsi jusqu'à ce que toutes les PVG soient distribuées.
- Si l'étalage de plusieurs joueurs totalise le **même nombre de points**, celui d'entre eux qui a la **carte vers avec le plus grand nombre de points** sur le panneau a la priorité.
- Posez les cartes de votre étalage sur la défausse.



Exemple :

La distribution du menu commence maintenant. Y participent ceux qui ont un étalage valable devant eux, donc seulement Niklas et Florian.

Tous deux ont totalisé le même nombre de points : 30. Parce que l'étalage de Florian contient un vers dont le nombre de points sur le panneau est supérieur aux vers de Niklas, il reçoit la plus grande portion et laisse la dernière à Niklas.

Evi et Karin ne participent pas parce qu'elles ont déjà reçu une portion pour leur étalage non valable.



Manche suivante

Tous les joueurs continuent avec les cartes restantes de leur main. Celui qui a pris la dernière portion de vers sur le gril lors de la manche précédente commence cette manche. Si la pioche est épuisée au cours de la partie, la défausse est mélangée et utilisée pour une nouvelle pioche.

Fin de la partie

La partie est terminée quand toutes les portions de la réserve de PVG sont consommées et attribués. Comptez le nombre de vers grillés sur les portions que vous avez amassées. **Celui qui a récolté le plus grand nombre de vers gagne la partie.** En cas d'égalité, celui parmi les joueurs concernés qui possède la PVG la plus élevée gagne.

Art.Nr. : 60 110 5166

Auteur : Reiner Knizia

Illustrations : Doris Matthäus

Mise en page : Stephanie Geßler

Traduction : Birgit Irgang

2021 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, 90765 Fürth
Germany
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com





HECKMECK AM KARTENECK



Una delizia sopraffina
alla carta di
REINER KNIZIA

La vermarrosteria di Gino il tacchino piace tantissimo a galli, galline e pulcini. Le sue croccanti creazioni spariscono dalla griglia come chicchi di granturco belli maturi. Qui però non si odorano e onorano solo vermi arrostiti e lumache grigliate, i pollastri sono sempre pronti per qualche nuova prelibatezza. Ecco perché Gino il tacchino adesso fa anche grigliate "alla carta". Molte vermelle mantovane sono diventate squisitezze in crosta e in tanti altri modi. Per l'aia è tutto un chiocciare e crocchiare: "La carta, grazie!"

Componenti

- 110 carte (17x i valori da 1 a 5; 25x vermi di valore 5)
- 30 porzioni di vermi (PdV)



Preparare il gioco

Per una partita a **due giocatori**, riponete nella scatola **12** PdV estratte a caso senza guardarle. In **tre giocatori**, scartatene **6**, e con **quattro giocatori**, rimettetene **2** nella scatola. Mescolate le porzioni in gioco a faccia in giù e mettetele da parte in riserva. Mischiate bene le carte in un unico mazzo a faccia in giù; ciascun giocatore pesca **una mano di 6 carte**.

Come si gioca

All'inizio di ciascun round, girate a faccia in su **tante PdV quanti sono i giocatori**. Queste porzioni rappresentano la grigliata. Chi è a digiuno da più tempo va per primo. Al vostro turno, potete **giocare carte o passare**. Se passate, non potrete giocare carte fino alla fine del round. Gli altri giocatori, a turno, continuano a giocare carte fino a che **tutti non hanno passato**. Quindi si chiude il round con la **spartizione del menù**.

Giocare carte

Durante il vostro turno, calate una o più **carte uguali** ben visibili davanti a voi. Al vostro prossimo turno, se giocate carte non potrete giocare carte di un tipo già presente fra quelle che avete davanti. Ogni volta che giocate carte, dovete **annunciare ad alta voce la somma** che avete raggiunto con le carte calate, e poi **pescare 1 carta** dal mazzo.



Passare

Se non potete o non volete giocare carte, dovete passare. Dopo aver passato pescate dal mazzo

- **2** carte, se ci sono **altri giocatori che non hanno passato**.
- **nessuna** carta se siete **l'ultimo giocatore a passare**.

Nel **momento in cui passate**, avete davanti a voi...

o...

...una **combinazione** di carte **non valida** perché **non c'è una carta verme** fra quelle che avete giocato.

- Mettete le carte calate a faccia in una pila degli scarti comune.
- Prendete la PdV **più bassa** presente nella grigliata.
- Dovete aspettare la fine del round, e **non parteciperete alla spartizione del menù**.

Se tutti i giocatori passano con una combinazione non valida, la spartizione del menù non avverrà, poiché tutte le PdV saranno state prese dalla grigliata.

...na **combinazione** di carte **valida** perché contiene almeno **1 carta verme**.

- Tenete le carte calate davanti a voi. Annunciate nuovamente il valore totale delle carte che avete davanti; **questo valore servirà per la spartizione del menù alla fine del round**.
- **Potete rubare**: se la somma delle vostre carte è identica al valore di una PdV in cima alla piletta di un altro giocatore, potete rubargli quella PdV.
- Non prendete una PdV dalla grigliata adesso, e dovete aspettare la fine del round.
- Quando il round è finito **partecipate alla spartizione del menù**.

Quando ottenete una PdV mettetela di fronte a voi; le porzioni che guadagnate man mano vanno impilate sopra la prima, formando in una piletta in modo che l'ultima PdV ottenuta sia sempre in cima.

Esempio:

Caterina passa. Non ha una carta verme davanti a lei, quindi la sua combinazione non è valida. Scarta le carte calate e prende la PdV più piccola (18), quella col valore minore, dalla grigliata; la mette sopra alle altre porzioni che ha ottenuto in precedenza. Infine, Caterina pesca 2 nuove carte.

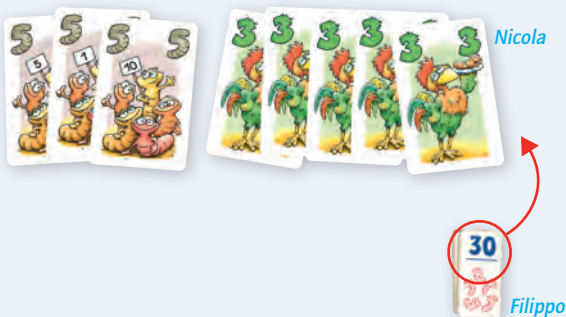


Adesso tocca a Filippo. Cala carte di un altro tipo (tre carte da 2) e pesca 1 nuova carta.



Anche Nicola potrebbe farlo. Ma preferisce passare e pescare due carte. Poiché – a differenza di Caterina – ha almeno un verme davanti a lui, lascia lì le sue carte e aspetta la spartizione del menù alla fine del round.

Nicola ha anche una altra ragione per passare dato che la sua combinazione è valida: il suo totale (30) è uguale al valore della porzione in cima alla piletta di Filippo, e quindi può rubargliela.



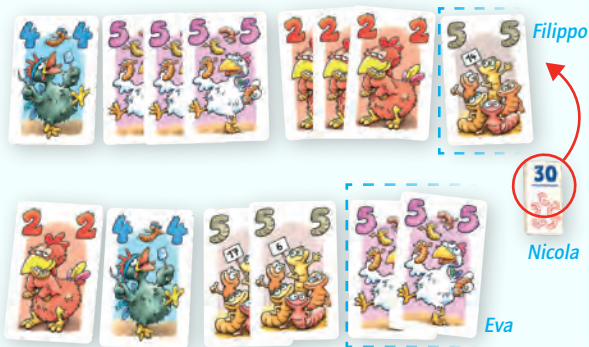
Oltre a Filippo, anche Eva non ha ancora passato. Adesso tocca a lei. Cala delle carte di un tipo che non ha ancora giocato (due carte da 3) e pesca 1 carta.



Esempio:

Tocca di nuovo a Filippo che cala un verme, rendendo valida la sua combinazione. Quindi pesca 1 carta.

Dopo che Eva ha giocato carte di un altro tipo ancora, Filippo passa. Adesso anche il suo totale è 30, può quindi riprendersi indietro la PdV da Nicola. Quindi pesca 2 carte e aspetta la spartizione del menù.



Eva è l'unico giocatore che non ha ancora passato. Cala due carte da 1. A questo punto potrebbe giocare solo dei vermi; in mano non ne ha, quindi deve passare. Poiché la sua combinazione senza vermi non è valida, deve prendere la PdV più bassa disponibile (21) dalla grigliata e non parteciperà alla spartizione del menù. Eva è l'ultimo giocatore a passare quindi non pesca carte.



La spartizione del menù

A questo punto si distribuiscono le porzioni rimaste sulla grigliata. Tutti i giocatori che hanno passato con una **combinazione valida ricevono**, durante la spartizione, una delle **porzioni** rimaste:

- Il giocatore col **totale più alto** prende la **porzione di maggior valore** dalla grigliata. Chi ha il **secondo totale** prende la **seconda porzione** dalla grigliata. E così via fino a che tutte le porzioni non sono distribuite.
- Se più giocatori hanno una combinazione con **lo stesso totale**, prevale chi fra di loro ha la **carta verme col cartellino con il numero più alto**.
- Finita la spartizione mettete tutte le carte giocate negli scarti.



Esempio:

A questo punto si passa alla spartizione del menù. Soltanto i giocatori con una combinazione valida davanti a loro partecipano – in questo caso, Nicola e Filippo. Entrambi hanno lo stesso totale: 30. Filippo ha nella sua combinazione un verme col cartellino con un numero più alto rispetto ai vermi di Nicola, quindi ottiene la porzione di maggior valore e Nicola deve accontentarsi dell'ultima rimasta.

Eva e Caterina non prendono parte alla spartizione del menu, poiché entrambe hanno già ricevuto una porzione per le loro combinazioni non valide.



Il prossimo round

Ciascun giocatore continua a giocare con le carte che ha in mano. Il giocatore che ha preso per ultimo una porzione dalla grigliata nel round precedente gioca per primo nel successivo.

Se il mazzo finisce nel corso della partita, mescolate gli scarti per farne uno nuovo.

Fine del gioco

Quando tutti i PdV della riserva sono esauriti e assegnati, il gioco finisce.

Contate i vermi presenti sulle porzioni nella vostra pioletta. **Vince il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di vermi.** A parità, il giocatore che ha la PdV di maggior valore vince.

Art.Nr.: 60 110 5166

Autore: Reiner Knizia

Illustrazioni: Doris Matthäus

Impaginazione e grafica: Stephanie Geßler

Traduzione italiana: Alifenorm

2021 Zoch Verlag

Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1, 90765 Fürth

Germany

service.zoch-verlag.de

zoch-verlag.com

