



HECKMECK AM KARTENECK



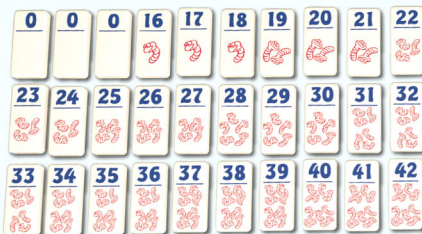
Una delizia sopraffina
alla carta di

REINER KUTZIA

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 arrosto 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'aita 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.

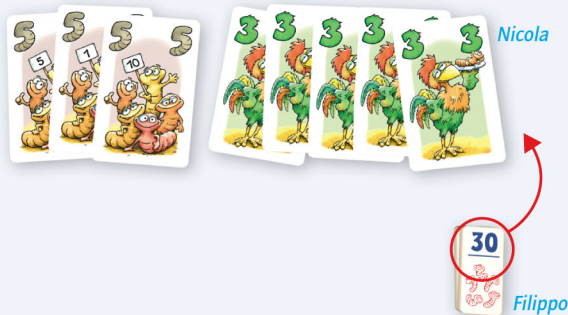


Adesso tocca a Filippo. Cala carte di un altro tipo (tre carte da 2) e pesca 1 nuova carta.



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.



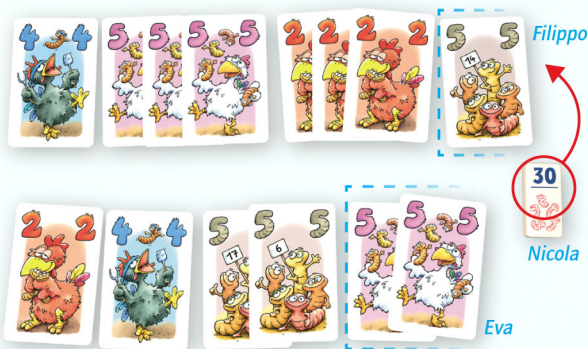
Oltre a Filippo, anche Eva non ha ancora passato. Adesso tocca a lei. Cala delle carte di un tipo che non ha ancora giocato (due carte da 3) e pesca 1 carta.



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 piletta. **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

