



8+



2-7



20-30



Quand vos vers deviennent réalité !

HECKMECK



Aucune poule ne se contente de viande crue. Depuis que Rico le coq a ouvert son légendaire LomBRico-Grill, ses spécialités de grillades ont fait le tour du monde. Sa dernière création, la Pomme farcie au ver grillé, se vend comme des petits pains. Pas étonnant alors que même la Belette pointe le bout de son nez pour goûter ce mets délicieux.

Contenu

8 dés blancs

à 6 faces
(1 à 5 points et 1 ver)



7 vers grillés ronds



18 Pickominos

de valeurs 11 et 13, ainsi que de 21 à 36

6 Spécialistes:



Ver en boîte



Mère poule



Corbeau



Belette



Dé doré



Pomme

Mise en place du jeu

Aligner les 18 Pickominos dans l'ordre croissant au milieu de la table pour former la brochette de vers. En début de partie, placer...

- le Ver en boîte sur le Pickomino 11
- la Mère poule sur le Pickomino 21
- le Corbeau sur le Pickomino 23
- la Belette sur le Pickomino 25
- le Dé doré sur le Pickomino 27
- la Pomme sur le Pickomino 29

Garder les 7 vers grillés ronds à portée de main à côté de la brochette.

Déroulement de la partie

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

A qu'il décide d'arrêter son tour.

ou

B que son lancer soit nul.

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

Exemple A:

Thomas décide de garder les trois 4 de son premier jet de dés.

Elle totalise pour l'instant de : $3 \times 4 = 12$ points.

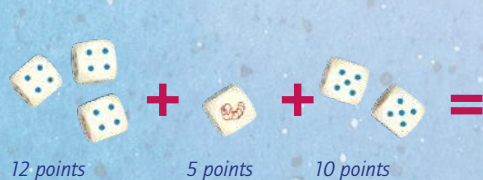
Lors de son deuxième jet de dés, il obtient deux 4, un 2, un 3 et un ver. Il ne peut pas prendre le 4 car il vient de le faire lors du jet précédent. Il choisit donc de garder le ver. Un ver vaut 5 points.

Son total provisoire passe donc à 17 points ($12 + 5$).

En relançant les 4 dés qui restent, il obtient deux 5 et deux vers.

Comme il a déjà mis un ver de côté, il peut garder que les deux 5 : $17 + 10 = 27$ points.

Thomas est satisfait. Il choisit de ne pas relancer les deux derniers dés et prend le Pickomino 27 de la brochette.



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 B 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 ci-après), 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.

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. **Seuls les Pickominos 11 et 13 ne peuvent jamais être piqués.**

Cas particulier

Si le Pickomino correspondant à la somme 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, à l'exception des Pickominos 11 ou 13. Ces derniers ne peuvent être pris que si un joueur obtient exactement 11 ou 13 aux dés.

S'il ne reste aucun Pickomino qui convienne sur la brochette, le lancer du joueur est considéré comme nul (voir encadré B de droite).



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. Le Pickomino le plus élevé sur la brochette est alors retourné face caché (et ne peut plus être récupéré jusqu'à la fin de la partie).

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 rend aucun Pickomino parce qu'il n'en a aucun devant lui ou parce qu'il ne remet que la Mère poule sur la brochette (voir Mère poule), aucun Pickomino n'est retourné.

Exemple B:

Brigitte met de côté deux 3 au premier jet, puis trois 5 au deuxième. Lors du troisième jet, elle obtient un ver et deux 2. Elle choisit de garder le ver. Elle totalise pour l'instant 26 points. Mais elle en veut plus : elle relance les deux dés restants et obtient un 3 et un ver. Comme elle a déjà mis de côté des 3 et un ver, elle repart bredouille de ce tour et doit en plus remettre le Pickomino du dessus de sa pile sur la brochette. Pour finir, le Pickomino le plus élevé sur la brochette est retourné.



Pile de Brigitte



Double 1

À chaque fois qu'un joueur met de côté au moins 2 dés de valeur 1, il prend aussitôt un ver grillé rond, quelle que soit l'issue de son tour.



Vers grillés ronds

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 **jamais** du joueur qui possède la Mère poule. Le joueur pose les vers grillés obtenus à côté de sa pile de Pickominos. **À la fin de la partie, chaque ver grillé compte comme 1 ver.**



Les spécialistes

Obtenir un spécialiste:

- Si un joueur prend de la brochette un Pickomino sur lequel est posé un spécialiste, ...

ou

- si un joueur prend un Pickomino à un adversaire qui possède un spécialiste, ...

... il prend aussi ce spécialiste

(exceptions : Mère poule et Corbeau). Tant qu'un joueur possède un spécialiste, il peut utiliser sa capacité.



Reposer un spécialiste sur la brochette

Dans les cas suivants, un joueur doit reposer un spécialiste sur 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 **juste après**.
- quand le joueur obtient un **deuxième spécialiste** (il choisit lequel des deux spécialistes il repose).

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

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



Pomme

Le joueur qui possède la Pomme à la fin de la partie gagne 3 vers.

Dé doré

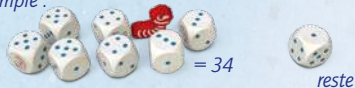
Le joueur qui possède le Dé doré peut le lancer en même temps que les huit autres dés.



Ver en boîte

Le Ver en boîte remplace un ver et vaut 5 points, s'il n'y a **aucun** ver parmi les dés mis de côté.

Exemple :



Si, parmi les dés mis de côté, se trouvent déjà un ou plusieurs vers, le Ver en boîte ne peut pas être utilisé.



Belette

Le joueur qui possède 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.



Mère poule

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



Corbeau et vers grillés

Important : le Corbeau reste sur 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** (voir Vers grillés). Il déplace **ensuite** le Corbeau sur la brochette.

Fin de la partie

La partie se termine quand le dernier Pickomino visible est pris de la brochette. Le vainqueur est le joueur qui a récupéré le plus de vers (vers de ses Pickominos + vers grillés + 3 vers pour celui qui possède la Pomme). En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui possède le Pickomino de plus forte valeur.

Vous voulez jouer à la version originale **Heckmeck am Bratwurmeck** ? Il suffit de ne pas utiliser les pickominos 11 et 13, les spécialistes, ni les vers grillés ronds. Laissez-les simplement dans la boîte.



Auteur: Reiner Knizia
Illustrations: Doris Matthäus
Layout: Volker A. Maas
Traduction: E. Bouret

Art.Nr.: 60 110 5073
© 2018 Zoch Verlag
Werkstraße 1 · D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

