

A game  
by Reiner Knizia

# HECKMECK BARBECUE



O delicată veselă  
pentru 2-5 amatori de grătar cu  
vârste de 8 ani sau mai mult, care știu unde  
să găsească cea mai bună friptură din viermișori.

*Cine-ar fi crezut?! Când Cocosul Ronny și-a deschis primul stand cu friptură de viermișori acum câțiva ani, nicio găină nu ar fi putut anticipa că Ronny își va prezenta cândva propria emisiune televizată de gătit. Pentru premiera emisiunii „Găina care se trezește de dimineață frige viermișorul”, canalul de televiziune Chicken Channel 1 nu a ținut cont de bani și a organizat o mare petrecere cu grătar. Toată lumea poate fi admirată și servită la grătarul celebrităților. Totuși, se poate întâmpla ca anumiți cocosi celebri împintenați să îmbuce atât de mulți viermișori, încât restul găinilor, uluite, să nu mai apuce nimic...*

## Ideea și scopul jocului

Vom aduna viermișori fripți de pe grătar. Doar aceia dintre noi care vor ocupa locurile de lângă grătar cele mai bogate în viermișori se vor sătura cu adevărat. Aceia dintre noi care încă vor avea stomacul gol, vor urmări apariția unei noi creații culinare: cel mai dorit melc la grătar! Acela dintre noi care va avea, la final, cele mai valoroase rezerve de friptură de viermișori și melci la grătar, va câștiga provocarea grătarului.

## Desfășurarea jocului

Ordinea în care vom juca va fi în sensul acelor de ceasornic. Fiecare dintre noi, când îi va veni rândul, va arunca zarurile pentru a obține un loc lângă grătar unde să-și așeze farfuria. Dacă avem noroc, putem obține un loc unde sunt mulți viermișori sau chiar melci fripți.



## Materiale de joc și organizare

Tabla de joc reprezintă un grătar, pe care îl vom plasa în mijlocul mesei. Acesta conține 14 locuri numerotate de la 23 la 36.

Vom așeza cei 12 melci și cei 30 de viermișori lângă grătar.

Fiecare viermișor roșu are o valoare de 1 punct, fiecare viermișor albastru are o valoare de 5 puncte.

Dacă dorim, viermișorii roșii și albaștri pot fi schimbați la o rată de 5 (roșii) la 1 (albaștri).

12 melci la grătar

8 zaruri BBQ

Fiecare dintre noi își alege cele 10 farfurii de o culoare.

Acela dintre noi căruia îi este cel mai foame va primi zarurile și va începe jocul.

Porții de friptură din viermișori



## Aruncarea zarului

Fiecare dintre noi își va începe runda prin aruncarea celor 8 zaruri. Apoi vom pune deoparte toate zarurile arătând aceeași valoare (ex: toate zarurile care arată „4” sau cele care arată un „viermișor”). Valorile zarurilor puse deoparte sunt însumate, fiecare viermișor însemnând 5 puncte.

Apoi putem decide dacă vrem să aruncăm din nou celelalte zaruri. După această aruncare, vom alege toate zarurile care arată o altă valoare decât cea de la prima aruncare. (Dacă la prima aruncare, am decis să punem deoparte toate zarurile de „4”, de exemplu, nu mai putem alege iarăși zarurile cu această valoare rezultate din celelalte aruncări.)

La sfârșitul runde, acela dintre noi care a jucat-o va însuma rezultatele zarurilor puse deoparte după fiecare aruncare și aceasta va fi valoarea finală.

Putem arunca zarurile și le putem pune deoparte până când...

A) ...decidem că am terminat runda.

B) ...am făcut o încercare nereușită

A)

Putem să încheiem runda voluntar oricând, presupunând că rezultatul zarurilor este suficient pentru a primi friptură de viermișori sau un melc la grătar.

Cel puțin unul dintre zaruri trebuie să arate un viermișor, altfel, am făcut o încercare nereușită (vezi căsuța din dreapta).

B)

Se poate întâmpla să...

...nu fi lăsat deoparte niciun viermișor până la finalul runde

...fi obținut într-una dintre aruncări doar numere/viermișori pe care deja le/îi lăsasem deoparte.

...obținem un rezultat sub 23.

...fi obținut un rezultat care ne aduce la un loc lângă grătar care deja conține două farfurii.

Astfel de rezultate obținute în urma aruncării zarurilor sunt încercări nereușite.



**A)** Exemplu: Ionuț și-a terminat runda.

El a pus deoparte următoarele zaruri:

După prima aruncare:  $2 \times 6$

După a doua aruncare:  $2 \times \text{viermișor} (=2 \times 5)$

După a treia aruncare:  $1 \times 4$

După a patra aruncare:  $2 \times 2$

Rezultatul lui Ionuț după aruncările cu zarurile este 30.



**B)** Exemplu: Rezultatul lui Ionuț este 30.

Locul la grătar numărul 30 conține deja două farfurii. Astfel, aruncarea lui John cu zarurile reprezintă o încercare nereușită!



După fiecare încercare nereușită, un melc la grătar este plasat pe locul gol de la grătar care are numărul cel mai mare. În cazul în care nu există niciun loc liber, melcul la grătar merge pe locul cu numărul cel mai mare unde se află o singură farfurie. Farfuria este returnată în acel moment aceluia dintre noi căruia îi aparține.

### **Plasarea farfuriilor și înhățarea viermișorilor fripți**

Dacă unul dintre noi a obținut un rezultat valid în urma aruncării zarurilor (fără nicio încercare nereușită), acesta poate face o mișcare pe tabla de joc. Rezultatul indicat de zaruri indică în care loc de lângă grătar va avea loc mișcarea. Următoarele mișcări sunt posibile:



## ***Acțiunea 1: Ocuparea unui loc liber de lângă grătar***

Dacă locul indicat de zaruri este liber, acela dintre noi a cărui rând este va plasa una dintre farfuriile sale acolo. Apoi el va primi o cantitate de viermișori roșii fripți câți sunt indicați pe locul ocupat și îi va așeza în fața.

## ***Acțiunea 2: Cum să furăm friptură de viermișori***

Acela dintre noi care obține în urma aruncării zarurilor un loc ocupat de farfuria unui alt jucător va fura de la acesta un număr de viermișori cât este indicat pe locul respectiv. Apoi, „hoțul” va înlocui farfuria celui alt jucător cu o farfurie proprie. (Acela dintre noi care deține farfuria înlocuită o primește înapoi.)

## ***Acțiunea 3: Protejarea unui loc lângă grătar***

Acela dintre noi care obține în urma aruncării zarurilor un loc ocupat de propria farfurie, poate plasa o a doua acolo, primind același număr de viermișori cât este indicat în locul respectiv. (Dacă un loc lângă grătar deja conține două farfurii, nu se mai poate acționa în locul respectiv. Astfel, un rezultat al zarurilor egal cu numărul locului respectiv devine o încercare nereușită.)

## ***Acțiunea 4: Închățarea melcilor la grătar***

Dacă locul obținut de unul dintre noi după aruncarea zarurilor indică un melc la grătar, jucătorul primește unul, pe care îl plasează înaintea sa. (Notă: Nu putem plasa o farfurie acolo unde locul indică un melc fript.)

În cazul rezultatul aruncării cu zarurile este mai mare de 36, acela dintre noi care a obținut acest rezultat primește un melc. Dacă nu mai este niciun melc în rezerve, el primește melcul fript cu cea mai înaltă poziție de pe grătar. În cazul în care niciun astfel de melc nu se mai găsește, jocul se termină.

După aceea, jocul continuă cu următorul dintre noi, în sensul acelor de ceasornic.





## Finalul jocului și scorul

Jocul se termină când, după o încercare nereușită, niciun melc la grătar nu mai poate fi plasat pe grătar. Acest lucru se poate întâmpla dacă:

- toți cei 12 melci din rezerve au intrat deja în joc, sau
- toate locurile de lângă grătar au fost blocate, fiind ocupate de două farfurii, sau conțin deja un melc la grătar.

Jocul se încheie, de asemenea, și când unul dintre noi a obținut un rezultat în urma aruncării zarurilor mai mare de 36 și nu poate primi un melc la grătar, pentru că nu există unul nici în rezerve, nici pe grătar.

Acum, toți ne vom calcula punctele pentru

- viermișorii fripți (câte 1 punct pentru cei roșii/5 puncte pentru cei albaștri)
- melci la grătar (fiecare câte 3 puncte)

Acela dintre noi care obține cele mai multe puncte câștigă. În caz de egalitate, câștigă cel a cărui farfurie este pe o poziție mai înaltă pe grătar.

Author: Reiner Knizia

Graphic Design: Eva Paster

Layout: Oliver Richtberg · Zoch GmbH

Illustration: Doris Matthäus

© 2010 Zoch GmbH, Brienner Strasse 54 a

D-80333 München, [www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)

Traducere și adaptare în limba română:

Echipa Casa Retro

Copyright 2011

SC Casa Retro Import Export SRL

Reproducerea acestui material  
fără acordul posesorilor este  
interzisă

