



HECKMECK Junior

Ein turbulenter Kinderspaß für
2-5 besonders junge Bratwurmfreunde

Hahn Haralds neue Häs Mäs-Bude wird von coolen Jungvögeln nur so umschwärmt. Hier gibt es Leckerbissen, die Kindergaumen höher schmalzen lassen. Junghühner, die es schaffen, sich die leckersten Zutaten für kunterbunte Burger zusammenzuwürfeln, bekommen sogar noch eine leckere Bratwurmportion oben drauf und werden Wurmkönig des Tages.

Doch was ist das? Kaum hat man den Teller voll, interessieren sich schon die besten Freunde für das, was oben drauf liegt ...

Spielablauf

In der Tischmitte legt ihr alle 12 Bratwurmportionen in aufsteigender Zahlenfolge nebeneinander aus. Diese Reihe ist der „Bratwurmgrill“.

Oben auf jeder Portion steht eine Zahl. Sie zeigt dir, wie viele Leckereien du sammeln musst, um diese Portion zu bekommen.



Unten auf jeder Bratwurmportion kannst du sehen, wie viele Bratwürmer sie enthält. (Je mehr, desto besser ...)

Bist du der kleinste Spieler? Dann nimmst du die Würfel und beginnst das Spiel. Danach spielt ihr reihum weiter.

Wenn du am Zug bist, versuchst du eine Bratwurmportion vom Grill oder von einem Mitspieler zu bekommen. Dazu brauchst du aber mindestens einen Würfel, der einen Wurm zeigt, denn ohne Wurm gibt's leider NICHTS!



Jetzt würfelst du erstmal mit allen 6 Würfeln. Schau Dir an, welche Leckereien du gewürfelt hast. Such dir eine davon aus und lege alle Würfel vor dir ab, die diese Leckerei zeigen (also beispielweise alle Gürkchen).

Mit den anderen Würfeln darfst du weiterwürfeln. Aus diesem Wurf legst du nun alle Würfel einer anderen Leckerei vor dir ab und darfst mit den verbliebenen Würfeln weiterwürfeln. Leckereien, die du vor dir ablegst, zählst du immer gleich zusammen.

Besonders toll sind dabei Brötchen, weil sie aus zwei Hälften bestehen und deshalb doppelt zählen.

Du würfelst so lange weiter bis ...

- ... dir dein Ergebnis genügt, so dass du freiwillig aufhörst (-> Beispiel A) oder bis
- ... du alle 6 Würfel oder alle 5 Leckereien vor dir abgelegt hast (-> Beispiel B+C) oder bis
- ... du bei einem Wurf nur Leckereien würfelst, die bereits vor dir liegen (-> Beispiel D).



Beispiel: Drei Gürkchen, ein Wurm und ein Brötchen zählen zusammen 6 Punkte, weil das Brötchen doppelt (2 Punkte) zählt.

Du bekommst anschließend eine Bratwurmportion vom Grill, wenn das zusammengezählte Ergebnis deiner abgelegten Würfel dafür ausreicht und **mindestens ein Wurm** dabei ist. Du nimmst dir vom Grill eine Bratwurmportion, auf der die Zahl draufsteht, die der Menge deiner abgelegten Leckereien entspricht.

Beispiel A: Du hast aus deinem ersten Wurf zwei Gürkchen (1) und aus deinem zweiten Wurf zwei Brötchen vor dir abgelegt (2). Das sind 6 Punkte. Weil aber noch kein Wurm dabei ist, musst du mit den beiden übrigen Würfeln weiter würfeln, um eine Bratwurmportion zu erhalten. Zum Glück ist beim folgenden Wurf ein Wurm dabei (3). Du legst ihn vor dir ab und hast jetzt 7 Punkte. Du kannst also aufhören zu würfeln und dir eine Bratwurmportion nehmen, auf der eine „7“ drauf ist. Falls du möchtest, kannst du aber mit dem letzten Würfel auch ein weiteres Mal würfeln, um eine Bratwurmportion mit dem Wert „8“ zu erhalten. Dazu musst du jetzt Käse (4) oder Ketchupflasche würfeln.



Beispiel B: Du hast drei Gürkchen vor dir abgelegt. Nun würfelst du mit den übrigen drei Würfeln drei Ketchupflaschen. Weil du diese ebenfalls vor dir ablegen musst, bleiben keine Würfel mehr übrig, um weiter zu würfeln. Dein Zug endet. Weil du **keine Würmer** vor dir ablegen konntest, erhältst du **keine Bratwurmportion**.



Beispiel C: Du hast je eine(n) Wurm, Käse, Ketchupflasche, Gurke, Brötchen vor dir abgelegt. Es ist zwar noch ein Würfel übrig, aber es ist unmöglich damit etwas zu würfeln, was noch nicht vor dir liegt. Deinem Würfelergebnis entsprechend, erhältst du eine Bratwurmportion auf der eine „6“ drauf steht.



Beispiel D: Vor dir liegen 2 Brötchen und 1 Wurm. Bei deinem nächsten Wurf würfelst du ausschließlich Würmer und Brötchen. Damit endet dein Spielzug. Weil ein Wurm dabei ist und dir das Ergebnis deiner abgelegten Würfel (5 Punkte) ausreicht, um eine Bratwurmportion zu nehmen, erhältst du diese.



Portionen stapeln

Aus allen Bratwurmportionen, die du bekommst, bildest du einen Stapel. Dabei legst du jede Portion, die neu hinzukommt auf die bereits gestapelten Portionen, die du schon früher bekommen hast. Du darfst diesen Stapel nicht umsortieren! Nur die oberste Portion deines Stapels können deine Mitspieler sehen (und stibitzen!).



Portionen stibitzen oder niedrigere Portion nehmen

Es kann passieren, dass keine Bratwurmportion mehr auf dem Grill ist, die dem Wert deiner abgelegten Würfel entspricht. In diesem Fall darfst du diese Portion von einem Mitspieler stibitzen – aber nur dann, wenn diese Portion oben auf dem Stapel dieses Mitspielers liegt.

Kommst du auch durch Stibitzen nicht an die erwürfelte Bratwurmportion, nimmst du dir vom Grill eine Portion mit niedrigerer Zahl. Gibst es auch davon keine, gehst du leider leer aus.

Immer wenn du am Ende deines Spielzugs keine Bratwurmportion erhältst, drehst du die höchste Portion auf dem Grill um. Sie bleibt bis zum Spielende so liegen und kann nicht mehr vom Grill genommen werden.

Spielende und Schlusswertung

Das Spiel ist vorbei, wenn auf dem Grill keine offene Bratwurmportion mehr liegt. Jetzt zählt ihr die Bratwürmer auf euren Portionen zusammen. Wer die meisten davon hat, gewinnt.

Es kann mehrere Sieger geben.

Reiner Knizia dankt Sebastian Bleasdale, von dem die Idee zu Heckmeck Junior stammt.





REINER KNIZIA

HECKMECK Junior

A turbulent children's sport for 2-5 particularly young roast worm friends

Rooster Ronny's new Hac Mac booth is idolized by lots of cool, young birds. Here, they find delicacies that stir up any kid's palate. If a young chicken manages to dice the fastest ingredients for the crazy burgers, it will not only receive an extra roast worm topping, but will also become "Worm King of the Day".

But what's that? You have hardly filled your plate and your best friends are already starting to show interest in your delicacies ...

Course of the Game

Place all 12 roast worm tiles side by side in an ascending sequence of numbers in the middle of the table. This row is the "roast worm grill".

The upper part of each tile shows a number which indicates the amount of delicacies you need to collect to receive this tile.



On the lower part you can see how many roast worms this tile contains. (The more, the better ...)

Are you the smallest player? Then take the dice and start the game. Afterwards, you play in a clockwise order.

On your turn, try to get one roast worm tile from the grill or from another player. In order to do so, you need to have at least one dice showing a worm—**without a worm, you miss out!**



Just start now by rolling all 6 dice. Take a look at which delicacies you have rolled. Choose one of them and lay all the dice aside that show that delicacy (e.g. all cucumbers).

Afterwards, you may roll the other dice once more. From that roll, you lay aside **all** dice showing **another** delicacy. You may then continue and roll the remaining dice. Always add up all delicacies you place in front of you. The buns are especially nice since they consist of **two** halves and therefore count twice.

You continue rolling the dice until ...

... you are satisfied with your result and finish your turn **voluntarily** (-> Example A) **or until**

... you have placed aside either **all 6 dice** or **all 5 delicacies** (-> Example B + C) **or until**

... you just rolled only delicacies that you have placed **aside already** (-> Example D).



Example: Adding up 3 cucumbers, 1 worm, and 1 bun equal 6 points and not 5, as the bun counts twice (2 points).

Afterwards, you receive one roast worm tile from the grill, presuming that the added-up result of the dice you laid aside is enough and **contains at least one worm**. From the grill, you take the roast worm tile showing the number that equals the amount of delicacies you have laid aside.

Example A: You have placed aside two cucumbers from your first roll (1) and two buns from your second roll (2). That is a sum of 6 points. However, as the result does not contain any worms, you have to continue by rolling the remaining dice to receive a roast worm tile. You are lucky, the following roll features a worm (3). You place it in front of you and now have 7 points. Thereby, you may finish your turn and take a roast worm tile that shows a "7". If you would like to, you may of course roll the remaining dice once more in order to get a roast worm tile with a value of "8". That requires that you now either roll a cheese (4) or a ketchup bottle.



Example B: You have laid aside three cucumbers. Now your roll with the remaining dice results in three ketchup bottles. Since you have to place aside those as well, there are no dice left to continue. Your turn ends. You do not receive a **roast worm tile**, because you could not put aside any **worms**.



Example C: You have placed aside one worm, cheese, ketchup bottle, cucumber, and bun. There is one dice left, though, but it is impossible to roll anything you haven't laid aside yet. According to your dice result, you receive a roast worm tile showing a "6".



Example D: 2 buns and 1 worm are lying in front of you. On your next roll, you only roll worms and buns. Thereby, your turn ends. As your result features a worm and is enough (5 points) to take a roast worm tile, you receive it.



Piling the Tiles

You form one pile from all roast worm tiles you receive. In doing so, you put every new tile on top of the piled-up ones you have collected earlier. You may not rearrange this pile! Only the top tile of your pile is visible and may be pinched by other players.



Pinching Tiles or Receiving the lower Tile

Eventually, it is possible that there is no roast worm tile on the grill showing the value of the dice you have laid aside. In this case, you may pinch this tile from another player—but only if it is the top tile of the other player's pile. If you cannot get your desired roast worm tile by pinching, you have to take a tile with a lower number from the grill. In case there isn't one, you miss out unfortunately.

Every time you do not receive a roast worm tile at the end of your turn, you **flip over the highest tile on the grill**. Those face-down tiles remain in their position until the end of the game and cannot be taken from the grill anymore.

Game End and Final Score

As soon as there is no face-up roast worm tile left on the grill, the game ends. Now, you add up all roast worms on your collected tiles. The player with the most roast worms wins. There may be several winners.

Reiner Knizia thanks Sebastian Bleasdale who had the original idea for Heckmeck Junior.

Author: Reiner Knizia
Illustration: Doris Matthäus

© 2016 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele



Art.Nr.: 60 110 5088