



# Heckmeck

am Bratwürmeck

Zoch zum Spielen

© 2006

Erschienen im Zoch Verlag

Autor: Reiner Krizia

Illustration: Doris Matthäus

Ein lecker-lockeres Würfelspiel für 2-7 abgezockte Vögel,  
die den Bratwurm gerochen haben.

**Bratwürmer stehen hoch im Kurs.** Zum einen liegt das natürlich daran, dass Würmer das Leibgericht für jedes Federvieh sind. An der Beliebtheit für Bratwürmer hat aber vor allem Hahn Harald großen Anteil. Sam, sein Onkel aus Chickentown Kentucky, brachte Harald auf die Idee, an jeder Ecke Bratwürmbuden zu errichten. Seit Eröffnung des ersten Bratwürmecks findet seine Idee bei Geflügel und Federvieh reißenden Absatz. Die Nachfrage nach Bratwürmern stieg weltweit rasant an. Überall begannen Hühner damit, Würmer aus dem Boden zu scharren, um sie an Haralds Bratwürmeck zu liefern. Egal ob Currywurm, Rostbratwurm oder Frankfurter Würmchen: Geflügel aus aller Welt fliegt bis heute drauf. Für Harald aber gilt das geflügelte Wort: „Vom Würmjäger zum Millionär“.

## Material

- 16 Bratwürmportionen mit den Werten 21 – 36
- 8 Würfel mit je 6 Symbolen (einem Wurm und den Zahlen 1-5)

## Spielziel

Es gewinnt, wer am Ende des Spiels die meisten Bratwürmer auf den Krallen hat.



## Spielvorbereitung

In der Tischmitte werden die 16 Bratwürmportionen in aufsteigender Zahlenfolge nebeneinander ausgelegt. Diese Reihe bildet den „Bratwürmgrill“:



## Spielablauf

Der jüngste Spieler erhält die 8 Würfeln und beginnt das Spiel. Er würfelt und legt dann **alle** Würfeln **eines** beliebigen **Werts** beiseite, z. B. alle Würfeln, die eine 2 zeigen **oder** alle Würfeln, die einen Wurm zeigen. Alle beiseite gelegten Würfeln zählt er zusammen. Jeder Wurm zählt dabei stets 5 Punkte.

Mit den **nicht beiseite gelegten** Würfeln darf der Spieler erneut würfeln. Aus diesem Wurf legt er nun **alle** Würfeln eines **anderen Werts** beiseite. (Hat der Spieler beispielsweise im ersten Wurf alle 2er beiseite gelegt, so darf er nun keine 2er mehr dazu legen.)

Dieses Würfeln und das anschließende Beiseitelegen von Würfeln **darf** der Spieler so lange fortsetzen, bis er...

A) ... **freiwillig** seinen Zug beendet.

oder B) ... einen **Fehlwurf** verursacht.

## A)

Der Spieler darf seinen Zug jederzeit freiwillig beenden.

Jetzt zählt er die Werte aller seiner beiseite gelegten Würfel zusammen. Mindestens einer dieser Würfel muss einen **Wurm** zeigen – sonst handelt es sich um einen Fehlwurf (s. Kasten rechts).

Erreicht der Spieler mit seinen beiseite gelegten Würfeln **genau den Zahlenwert** einer Bratwurmportion, die auf dem Grill oder vor einem Spieler **offen** ausliegt (s. u.), erhält er diese. Er legt sie vor sich ab.

Hat er bereits Bratwurmportionen gesammelt, legt er die neue **offen auf** seine anderen, sodass ein **Stapel** entsteht. Jeder Spieler hat immer nur einen Stapel vor sich.

### Bratwürmer stehlen

Erreicht der Spieler mit seinen beiseite gelegten Würfeln **genau den Zahlenwert** einer Bratwurmportion, die **offen** auf dem Stapel eines Mitspielers ausliegt, darf er diese stehlen und **offen** auf seinen eigenen Stapel legen.

## B)

Es kann passieren, dass ein Spieler...

- ... am Ende seines Zugs keine Bratwurmportion ergattern kann, weil **der Wert** der beiseite gelegten Würfel dazu **nicht ausreicht** oder weil er **keinen Wurm** beiseite gelegt hat.
- ... bei einem seiner Würfel **ausschließlich** Zahlen/Würmer würfelt, die er **bereits beiseite** gelegt hat.

Damit hat der Spieler einen **Fehlwurf** verursacht und geht leer aus. Zudem muss er die oberste bereits ergattete Bratwurmportion seines Stapels wieder auf den Grill zurücklegen. Die höchste dort ausliegende Portion wird dann umgedreht (sie kann somit nicht mehr ergattert werden).

Zeigt die zurückgelegte Portion den aktuell höchsten Zahlenwert aller „Grillportionen“, bleibt sie offen liegen. In diesem Fall wird keine Portion umgedreht.

A)

### Sonderfall

Liegt die Bratwurmportion, die man (mit den beiseite gelegten Würfeln) erwürfelt hat, weder auf dem Grill noch sichtbar vor einem Mitspieler, nimmt man eine Portion mit niedrigerem Wert vom Grill. Ist keine solche Portion mehr da, hat der Spieler einen Fehlwurf verursacht (s. Seite 3, Kasten rechts).

B)



Kann der Spieler keine Bratwurmportion abgeben (weil er keine vor sich ausliegen hat), wird keine Portion umgedreht.

Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

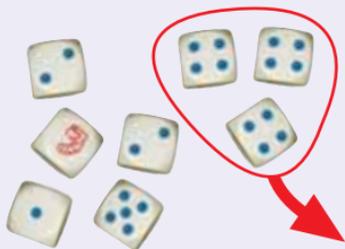
### Spielende und Schlusswertung:

Das Spiel endet, wenn auf dem Grill keine offene Bratwurmportion mehr liegt. Jetzt zählt jeder Spieler die Würmer seiner Bratwurmportionen zusammen. Wer die meisten Würmer hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit der wertvollsten Einzelportion (höchster Zahlenwert).

### Beispiel:

Thomas, Birgit und Anika sind schon mitten im Spiel, und jeder hat bereits einige Bratwurmportionen vor sich gestapelt.

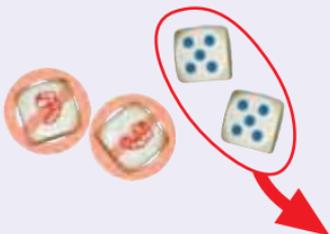
**Thomas** würfelt mit allen acht Würfeln. Er schaut sich sein Ergebnis an und legt dann alle drei Würfel zur Seite, die eine 4 zeigen. Er zählt die Punkte zusammen:  $3 \times 4 = 12$ .



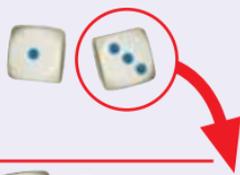
Die restlichen Würfel wirft er erneut. 4er darf er nun nicht mehr beiseite legen, weil er das bereits in der ersten Runde getan hat. Er legt nun den einzigen **Wurm** beiseite, den er beim zweiten Wurf gewürfelt hat. Ein Wurm zählt 5 Punkte. Thomas hat jetzt also insgesamt 17 Punkte gesammelt (12 + 5).



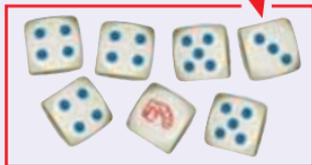
Mit den vier verbleibenden Würfeln wirft er nun zweimal die 5 und zwei Würmer. Da er schon einen Wurm beiseite gelegt hat, kann er aus diesem Wurf nur die beiden **5er** verwenden: 17 + 10 ergibt 27 Punkte.



Damit kann Thomas nun seinen Zug beenden und sich die Bratwurmportion mit der 27 vom Grill schnappen. Oder er geht das Risiko ein, mit den beiden noch nicht beiseite gelegten Würfeln erneut zu würfeln, um eine wertvollere Portion zu bekommen.

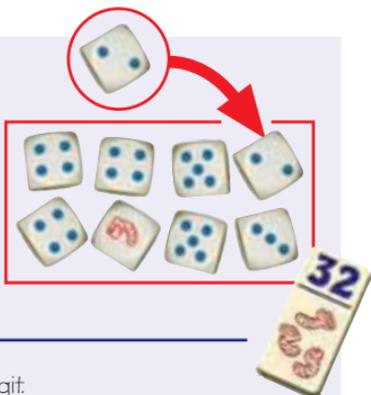


Thomas würfelt erneut: Eine 1 und eine 3. Er legt die 3 beiseite, und hat nun 30 Punkte. Diese Bratwurmportion liegt nun aber weder auf dem Grill noch vor einem der Mitspieler offen aus. Thomas könnte sich eine niedrigere Portion vom Grill nehmen.

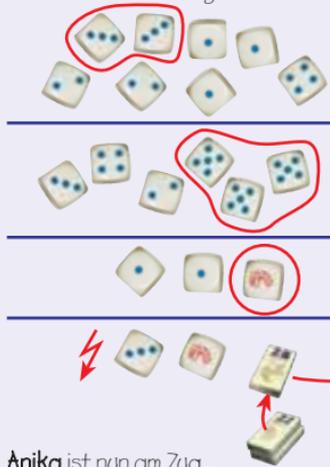


Thomas wählt jedoch die risikoreichere Variante und würfelt mit dem verbliebenen Würfel: eine **2**. Glück gehabt, denn er hat noch keine 2 beiseite gelegt. Weil er nun alle Würfel beiseite gelegt hat, kann er jedoch nicht weiter würfeln.

**32 Punkte** hat Thomas insgesamt erwürfelt. Die 32er-Portion liegt nicht mehr auf dem Grill, sondern oben auf Anikas Bratwurststapel. Thomas schnappt sich also Anikas Portion und legt sie oben auf seinen eigenen Bratwurststapel.



Damit ist Thomas' Zug beendet und die Würfel wandern zu Birgit.



**Birgit** legt nach ihrem ersten Wurf zwei **3er**; nach dem zweiten Wurf drei **5er** beiseite. Wurf Drei ergibt einen Wurm und zwei 1er. Birgit entscheidet sich für den **Wurm**. Damit hat sie 26 Punkte erzielt. Das reicht ihr noch nicht.

Sie würfelt mit den beiden verbleibenden Würfeln erneut und erzielt dabei eine **3** und einen **Wurm**. Birgit hatte aber sowohl die 3er als auch einen Wurm bereits beiseite gelegt. Somit hat Birgit einen **Fehlwurf** verursacht. Sie geht in dieser Runde leer aus und muss zudem die oberste Bratwurstportion von ihrem Stapel auf den Bratwurmgrill zurücklegen. Außerdem wird noch die höchste Wurmportion auf dem Grill umgedreht.

Anika ist nun am Zug ...

