



Правила настольной игры «Хекмек или как заморить червячка» (Heckmeck am Bratwurmeck)

Автор: Райнер Книзия (Reiner Knizia)

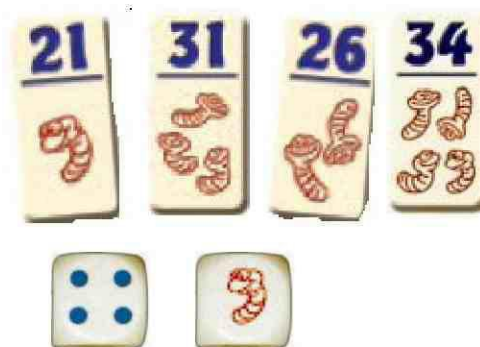
Перевод на русский язык: Иннокентий Горбунов,
ООО «Стиль Жизни» ©

Пробуждающая аппетит игра для азартных игроков-птичек, которые не прочь перекусить

Хорошо прожаренные червячки – настоящий птичий деликатес. Во-первых, потому что червячки – любимое блюдо всякой домашней птицы. А во-вторых, все дело в том, что недавно произошло знаменательное событие в жизни Вани Цыпленкина. Его шурин Витя Бройлер надумал открыть шашлычную-барбекю на каждом углу города, и готовить там...верно, червяков! Ну а Ваня не стал медлить с помощью, и, после появления на улицах первых мангалов, от покупателей, жаждущих попробовать новое блюдо, не стало никакого отбоя. И их ряды только плотнеют! Теперь все куры проводят время в поиске свежих червячков, чтобы принести их к нашим мастерам. Будь то червяк под соусом карри, хрустящий червячок, или же червяк по-домашнему, всякая птица встает в очередь, чтобы отведать этих сказочных яств. Теперь в жизни наших героев вырисовывается четкая перспектива: из ловцов червяков в миллионеры!

Содержимое:

- 16 фишек поджаристых червяков (значения от 21 до 36)
- 8 шестигранных кубиков (со значениями от одного до пяти плюс «червяк»)
- Правила игры



Цель игры:

Собери больше вкусок! Игрок с наибольшим количеством поджаристых червяков на конец игры становится победителем.

Подготовка:

Положите 16 фишек поджаристых червяков в ряд в центре стола, соблюдая порядок соответственно возрастанию значения фишек. Этот ряд образует гриль. Самый молодой игрок берет кубики и начинает игру.





← число на фишке поджаристого червяка обозначает ее рейтинг - конечный результат на кубиках, необходимый для приобретения данной фишки.

← на каждой фишке также изображено от одного до четырех червяков – это размер порции.

Игра:

Первый игрок начинает игру, и затем ход передается по часовой стрелке.

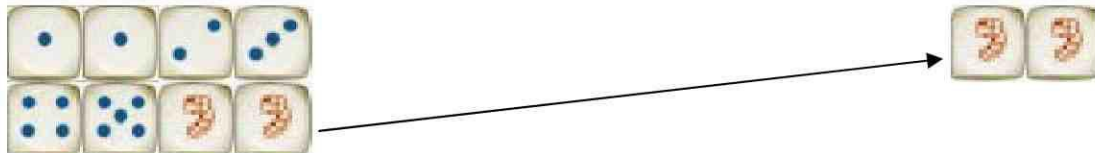
В свой ход игроки пытаются заполучить фишку червяка с гриля, или же стянуть таковую у другого игрока.

Для этого бросаются восемь кубиков. Затем игрок может отложить в сторону все кубики с каким-либо одним значением, например, все кубики со значением «2» **или** все кубики с изображением червяка. Суммируйте значения отложенных кубиков, имея ввиду, что каждый червячок обладает ценностью «5» баллов.

Игрок может еще раз бросить **не отложенные** кубики и снова отложить из них все кубики с каким-либо одним значением, отличным от тех, что игрок уже успел ранее выбрать.

(Например, если игрок после первого броска отложил все кубики со значением «2», то при втором броске он не может выбрать кубики с таким же значением.)

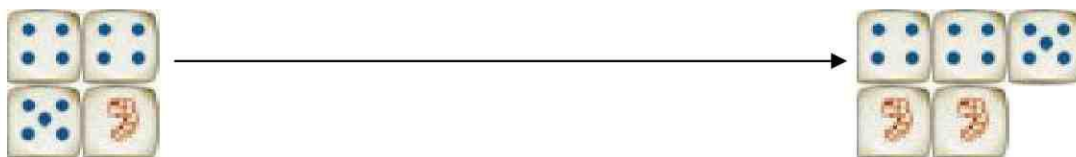
Пример: Из своего первого броска Петя выбирает обоих червяков и кладет их перед собой.



Затем он может бросить шесть оставшихся кубиков. В этот раз он выбирает четверки и кладет их рядом с забранными ранее червяками. Теперь у него 18 очков (два червяка по пять и две четверки по четыре). Он не может забрать трех выброшенных в этот раз червяков, поскольку у него уже есть те два, которых он взял в прошлый раз.



Петя может бросить четыре оставшихся кубика. Теперь у него выпало две четверки, червяк, и пятерка. У него нет иного выбора кроме как взять пятерку, поскольку прочие значения у него уже есть. Если он продолжит бросать кубики, то ему потребуется выбросить единицу, двойку, или тройку, поскольку прочие значения он взять уже не сможет.



Игрок может продолжать бросать кубики таким образом до тех пор, пока:

- А) не закончит ход по собственной инициативе;
- В) не закончит ход неудачей.

А) Окончание хода по собственной инициативе и сбор фишек

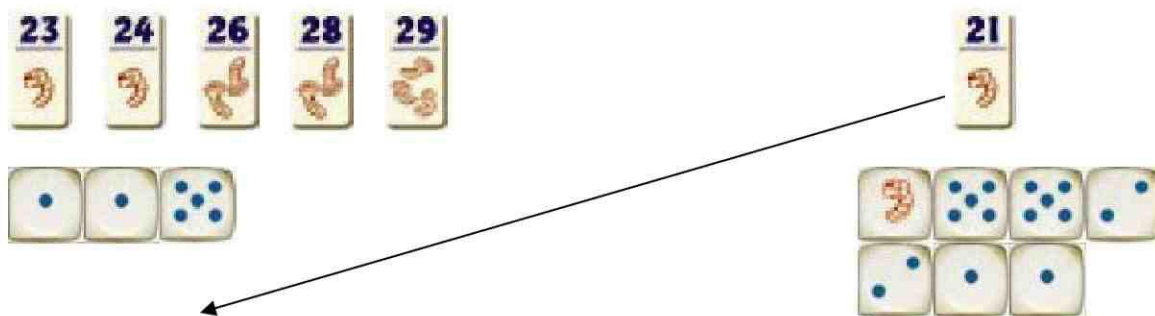
Ход можно окончить в любой момент после совершенного броска. Однако, не стоит делать этого, если накопленного результата не хватает для приобретения фишки – в таком случае ход будет считаться неудачным.

Если после окончания хода значение кубиков игрока равняется рейтингу видимой фишки (свои не в счет), или же превосходит в этом какую-либо из видимых фишек, то игрок берет эту фишку себе. Учтите, что фишки можно брать не только с гриля, но и у других игроков (похищать). Стянуть у соперника можно только верхнюю (видимую) фишку из его стопки и только если ваш результат точно совпадает с рейтингом этой фишки (см. раздел «Создание стопки»). Будьте внимательны, не упускайте из вида фишек противника – будет обидно упустить возможность поживиться и избежать неудачного завершения хода.

Пример: Пете надо взять двойки, поскольку четверки у него уже есть. Он заканчивает ход с результатом 24, и берет с гриля фишку рейтингом 24.



Пример: Вася заканчивает ход с результатом 21, и берет у Маши фишку с рейтингом 21.



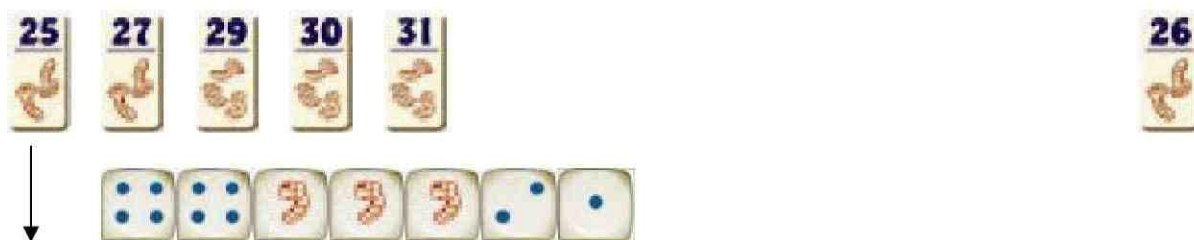
Пример: Даша набрала результат 23, и завершила свой ход. Она берет фишку с рейтингом 21, поскольку 23 уже у нее, а 22 взята и защищена другим игроком (проще говоря, не доступна).



Пример: Миша закончил ход с результатом 31 и взял с гриля фишку с рейтингом 28 из-за того, что доступных фишек 31, 30 и 29 на данный момент нет.



Пример: Маша закончила ход с результатом 26. Она проглядела фишку 26, лежащую перед Петей, и поэтому взяла 25 с гриля.



В) Неудачный ход

Ход заканчивается неудачей, когда игрок выбрасывает на кубиках значения, уже имеющиеся у него, и из-за этого не может ничего добавить к своему результату. В этот ход он больше не бросает кубиков.

Ход так же считается неудачным, если, завершив его, игрок не может взять фишек червяков. Такое происходит:

- когда игрок не достиг своим результатом рейтинга видимой фишки червяков
- или**
- в течение своего хода ему не удалось отложить ни одного кубика с червяком.

После неудачного хода игрок не только не приобретает фишек, но он так же теряет одну порцию, возвращая верхнюю фишку со своей стопки на гриль (см. раздел «Назад на гриль»). После этого ход переходит к следующему игроку.

Пример: В свой четвертый за ход бросок Настя выбросила значения, уже собранные за ее ход.



Пример: Маша выбросила две пятерки на последних свободных кубиках. С ними ее результат за ход составит 31, но она не сможет взять никаких фишек из-за того, что в ее результат не включено ни одного червяка.



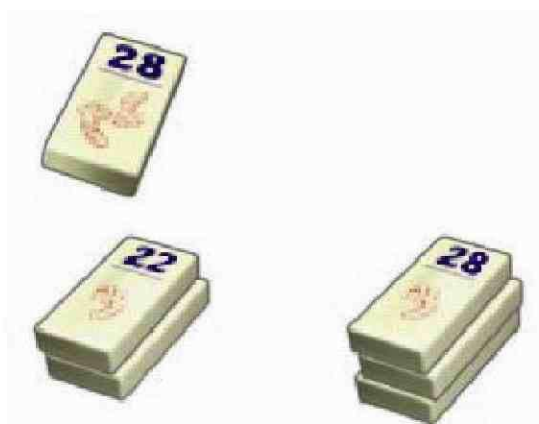
Пример: Коля последним броском выбросил две единички, и его результат составил 25. Но фишка 25 уже у него, а на гриле нет фишек меньшего рейтинга – не повезло!



Создание стопки.

Когда игрок берет фишку поджаристого червячка, он кладет ее перед собой, числом вверх. Следующие фишки он укладывает поверх полученных ранее, образуя тем самым стопку. Это значит, что одна из его фишек (верхняя) всегда будет видна другим игрокам, и именно ее они могут (и будут стараться) у него стянуть. Закрытые и потому недоступные фишки считаются защищенными.

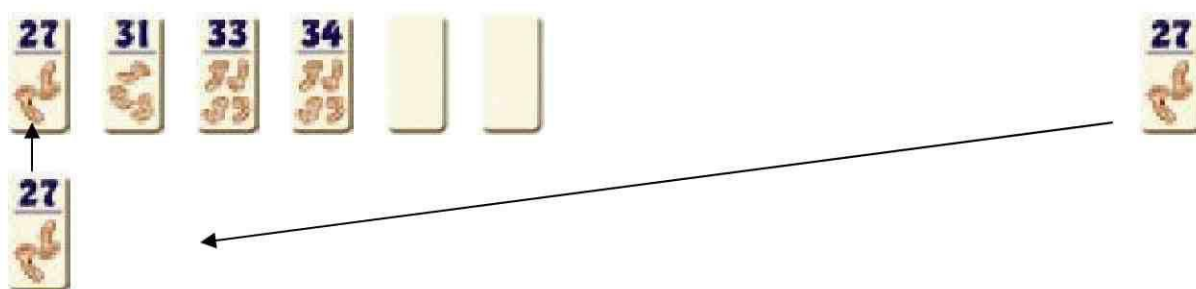
Пример: Наташа берет фишку с рейтингом 28 и кладет ее сверху своей стопки. Все фишки под ней теперь защищены.



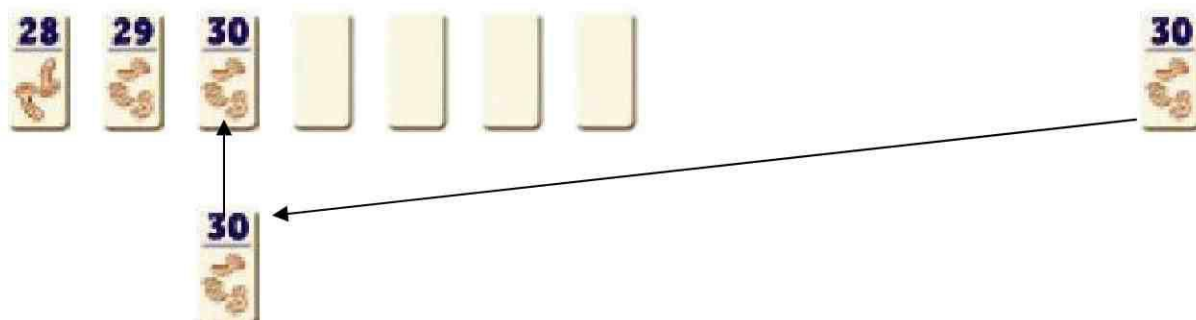
Назад на гриль.

Когда игроку надо вернуть фишку червяка на гриль, он кладет ее туда рейтингом вверх. Затем он переворачивает высшую из доступных на гриле фишек рейтингом вниз. Эту фишку больше нельзя получить никаким способом, и до конца игры она останется перевернутой. Если же возвращенная на гриль фишка обладает наивысшим рейтингом среди представленных (на гриле), то она не переворачивается.

Пример: Томе нужно вернуть свою верхнюю фишку на гриль. На тот момент игры наивысшая фишка там имела рейтинг 34, поэтому он должен перевернуть ее.



Пример: Маше нужно вернуть фишку с рейтингом 30 на гриль. Поскольку эта фишка на гриле самая большая, она не переворачивается.



Конец игры и подсчет очков.

Игра заканчивается, как только на гриле не остается открытых фишек. Теперь игроки считают червяков на фишках, собранных за игру. Игрок с наибольшим числом червяков побеждает. В случае ничьей побеждает игрок, обладающей наивысшей по рейтингу фишкой.

Быстрее?

Если вы хотите ускорить игру, то договоритесь перед началом партии переворачивать все возвращаемые на гриль фишки (даже с наивысшим значением).

Автор игры: Райнер Книзиа
Иллюстрации: Дорис Маттхаус
Перевод на русский: Иннокентий Горбунов