



Heckmeck Junior

Heckmeck Junior

Zoch, 2010

Reiner KNIZIA

2 - 5 spelers vanaf 4 jaar

± 20 minuten

Wervelend kinderplezier voor 2 - 5 bijzonder jonge braadwormvrienden



Het eetkraampje van haan Harald en zijn nieuwste creatie, de Hác Mác-Bude, wordt constant door de coole jonge vogels omsingeld. Hier vindt men lekkernijen waarvan de kindermondjes gaan watertanden. Jonge hoenders die er in slagen om de lekkerste ingrediënten voor een bonte burger samen te dobbelen, krijgen er nog een lekkere braadwormportie bovenop en worden de wormkoning van de dag.

Maar wat gebeurt hier? Nog maar pas heeft men zijn bord vol lekkernijen gelegd of de beste vrienden interesseren zich plots voor wat bovenaan ligt ...



Spelverloop

In het midden van de tafel legt men alle braadwormporties in opklimmende volgorde naast elkaar. Deze rij vormt nu de barbecuegrill. Boven elke portie staat een getal. Dit getal toont hoeveel lekkernijen men moet verzamelen om deze portie te kunnen krijgen.



Op elke braadwormportie kan men ook zien hoeveel braadwormen deze portie bevat (des te meer, des te beter!).

De kleinste speler begint het spel. Hij neemt alle dobbelstenen en start het spel. Daarna gaat het verder met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt is, probeert om een braadwormportie te pakken te krijgen van de barbecuegrill of van een medespeler.

Hiervoor heeft hij minstens één dobbelsteen nodig die een worm toont, want **zonder worm krijgt men niets!**

De speler dobbelt voor de eerste keer met alle 6 dobbelstenen. Bekijk daarna welke lekkernijen men heeft gedobbeld. Zoek één soort uit en leg **alle dobbelstenen** die **deze lekkernij** tonen terzijde, bijvoorbeeld alle komkommers.



Met de andere dobbelstenen mag de speler nu verder dobbelen.

Uit de volgende worp legt hij opnieuw **alle dobbelstenen** van een **andere lekkernij** vóór zich neer en mag met de resterende dobbelstenen weer verder dobbelen.

Lekkernijen die men vóór zich heeft neergelegd, telt men altijd samen.

Een bijzonderheid is wel het **broodje** omdat dit bestaat uit twee helften en daarom ook **dubbel** telt.

Voorbeeld

Drie komkommers, één worm en één broodje leveren samen niet 5 maar wel 6 punten op omdat het broodje dubbelt telt (2 punten).



Een speler dobbelt zolang verder tot ...

- ⇒ ... hij een resultaat dobbelt waarmee hij tevreden is en hij **vrijwillig** zijn speelbeurt beëindigd (zie voorbeeld A) **of tot**
- ⇒ ... hij **alle 6 dobbelstenen** of **alle 5 lekkernijen** voor zich heeft neergelegd (zie voorbeelden B en C) **of tot**
- ⇒ ... hij bij een dobbelsteenworp alleen maar lekkernijen dobbelt die hij **al voor zich heeft neergelegd** (zie voorbeeld D).

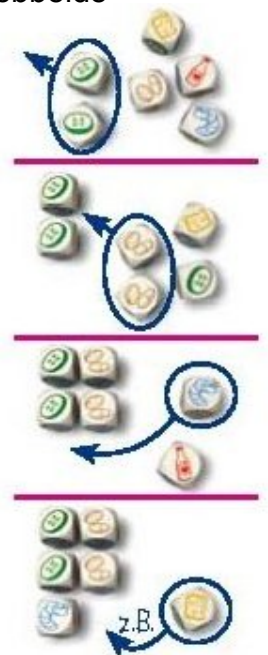
De speler ontvangt aansluitend een braadwormportie van de grill op voorwaarde dat zijn samengeteld resultaat van zijn neergelegde dobbelstenen toereikend is en er **minstens één worm** werd gedobbeld.

De speler neemt van de grill de braadwormportie die overeenstemt met het gedobbelde resultaat van zijn lekkernijen.

Voorbeeld A

De speler heeft uit zijn eerste worp twee komkommers en uit zijn tweede worp twee broodjes vóór zich neergelegd. Dat levert in totaal al 6 punten. Omdat er echter nog geen worm bij is, moet de speler met de resterende dobbelstenen verder dobbelen om een braadwormportie te kunnen krijgen. Gelukkig is er bij de volgende worp een worm bij. De speler legt deze worm ook vóór zich neer en heeft nu een resultaat van 7 punten.

De speler kan nu stoppen met dobbelen en een braadwormportie van de grill nemen waarop een '7' staat. Als de speler dit echter wil, mag hij ook nog een volgende keer dobbelen om een braadwormportie te kunnen veroveren met de waarde 8. Hiervoor moet hij wel de kaas of de fles ketchup dobbelen.



Voorbeeld B

De speler heeft drie komkommers vóór zich neergelegd. Hij dobbelt verder met de resterende drie dobbelstenen en gooit drie flessen ketchup. Omdat hij die ook moet neerleggen, blijven er geen dobbelstenen meer over om te kunnen verder dobbelen. De speelbeurt van de speler wordt beëindigd. Omdat hij geen worm heeft gedobbeld, mag hij ook geen braadwormportie van de grill nemen.



Voorbeeld C

De speler heeft telkens één dobbelsteen voor zich neergelegd met de volgende lekkernijen: worm, kaas, fles ketchup, komkommer en broodje. Er is nu nog één dobbelsteen over, maar het is onmogelijk om hier mee verder te dobbelen omdat er geen lekkernij meer is die nog kan worden gedubbeld. De speelbeurt van de speler wordt beëindigd en hij ontvangt een braadwormportie waarop een '6' staat.



Voorbeeld D

Vóór de speler liggen 2 broodjes en 1 worm. Bij zijn volgende worm dobbelt de speler alleen maar wormen en broodjes.

De speelbeurt van de speler wordt beëindigd omdat hij geen nieuwe lekkernij terzijde kan leggen. Omdat bij zijn dobbelresultaat wel een worm ligt, ontvangt hij een braadwormportie met de waarde '5'.



Porties opstapelen

Met alle braadwormporties die een speler, in de loop van het spel verzamelt, vormt hij één stapel. Hierbij wordt elke nieuwe portie die een speler ontvangt, bovenop de stapel gelegd. De speler mag deze stapel niet sorteren !

Alleen de bovenste portie van een stapel kunnen de medespelers zien en enkel de bovenste portie kan door een medespeler worden gestolen.



Porties stelen of een kleinere portie nemen

Het kan gebeuren dat er geen braadwormportie beschikbaar is op de grill van het resultaat dat een speler heeft gedubbeld. In dit geval mag een speler een portie stelen van een medespeler, maar alleen dan als deze portie **bovenop** de stapel van de medespeler ligt.

Kan de speler echter ook geen portie stelen van een medespeler dan mag hij van de grill een braadwormportie nemen met een kleinere waarde. Als ook deze portie niet beschikbaar is, keert de speler met lege handen huiswaarts.

Steeds wanneer een speler aan het einde van zijn speelbeurt geen braadwormportie ontvangt, draait hij de hoogste portie op de grill om. Deze portie blijft zo liggen tot aan het einde van het spel en kan niet meer van de grill worden weggenomen.

Einde van het spel en slotwaardering

Het spel is voorbij zodra op de grill geen open braadwormporties meer liggen. Nu telt iedere speler zijn behaalde braadwormen samen. De speler die de meeste wormen heeft behaald, wordt de winnaar van het spel. Er kunnen ook meerdere winnaars zijn.



© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
10 april 2010