

HECKMECK EXTRAWURM



pour 2-7 joueurs
de 8 ans et plus
de Reiner Knizia



Contenu de cette boîte



Mise en place du jeu

Le jeu de base **HECKMECK am Bratwurmeck** est mis en place de la manière habituelle.

Les nouveaux Pickminos sont placés avant le Pickmino 21.

Au début de la partie, on place...



le Ver en boîte sur le Pickmino 11, la Mère poule sur le Pickmino 21, le Corbeau sur le Pickmino 23, la Belette sur le Pickmino 25, le Dé doré sur le Pickmino 27. Les 7 vers grillés sont placés à portée de main à côté de la brochette.

Déroulement de la partie

Le joueur qui a fait des grillades le plus récemment s'empare des 8 dés et commence.

Les règles d'origine de **Heckmeck am Bratwurmeck** s'appliquent toujours. En particulier, il n'est possible de prendre que le Pickomino de la brochette de valeur inférieure **la plus proche**, dans le cas où le Pickomino correspondant aux dés lancés n'est ni disponible dans la brochette, ni visible chez un autre joueur.

On applique également les règles **EXTRAURUM**

Les Pickominos 11 et 13

Pour prendre le Pickomino 11 de la brochette, il faut obtenir **exactement** un résultat de 11 avec les dés mis de côté. De même, pour prendre le Pickomino 13 de la brochette, il faut obtenir **exactement** 13. Ces deux Pickominos **ne peuvent pas** :

- être pris dans la brochette comme Pickomino de valeur inférieure la plus proche
- être pris chez un autre joueur



Obtenir un spécialiste

- Si l'on prend de la brochette un Pickomino sur lequel est posé un spécialiste...
ou
- si l'on prend un Pickomino à un joueur qui a un spécialiste...
... on prend aussi ce spécialiste (exceptions : **Mère poule** et **Corbeau**)

Reposer un spécialiste dans la brochette

Dans les cas suivants, un joueur doit reposer un spécialiste dans la brochette. Le spécialiste est alors toujours posé sur le **plus petit Pickomino libre de la brochette**...

- quand le joueur obtient un **lancer nul** (il remet d'abord son Pickomino visible sur la brochette, puis repose son spécialiste) ; s'il doit retourner un Pickomino de la brochette sur lequel se trouve un autre spécialiste, il le déplace **ensuite**
- quand le joueur obtient un **deuxième spécialiste** (il choisit lequel des deux spécialistes il repose)

Un joueur ne peut pas avoir 2 spécialistes en même temps.

Si tous les Pickominos visibles de la brochette sont déjà occupés, le spécialiste est retiré du jeu.

Les 5 spécialistes

Dès qu'un joueur a un spécialiste, il peut utiliser sa capacité.



1) Dé doré

Le joueur qui a le Dé doré peut le lancer en même temps que les huit autres dés.

Exemple :



2) Ver en boîte

Le Ver en boîte compte comme un ver et vaut 5 points, s'il n'y a **aucun** ver dans les dés mis de côté. Si les dés mis de côté contiennent déjà un ou plusieurs vers, le Ver en boîte ne peut pas être utilisé.

Exemple :



3) Belette

Le joueur qui a la Belette peut l'utiliser **une fois** par tour. Il la pose à plat et relance **les dés qu'il vient de lancer**. À la fin de son tour, le joueur redresse la Belette.



4) Mère poule

La Mère poule protège les Pickominos du joueur et est donnée à la place du Pickomino. Celui qui a la Mère poule :

- la pose sur le Pickomino du dessus de sa pile
- ne perd pas de Pickomino, s'il en a un ...
 - ◇ ... parce que l'adversaire ne prend que la Mère poule à la place du Pickomino qu'il aurait pu voler (comme les Pickominos 11 et 13 ne peuvent pas être volés, l'adversaire ne prend dans ce cas pas la Mère poule)
 - ◇ ... en cas de lancer nul, parce qu'il ne remet que la Mère poule dans la brochette.
- la conserve en cas de lancer nul s'il n'a pas de Pickomino
- ne perd jamais de vers grillés et conserve donc également la Mère poule.



5) Corbeau et vers grillés

Important : le Corbeau reste dans la brochette jusqu'à ce qu'il soit retiré du jeu.

Il n'est jamais pris par un joueur.

Le joueur qui prend le Pickomino sur lequel est posé le Corbeau prend aussi immédiatement un **ver grillé**. Il déplace **ensuite** le Corbeau sur la brochette.



Double 1

À chaque fois qu'un joueur met de côté **au moins 2 dés de valeur 1**, il prend **aussitôt** un **ver grillé**. Ceci est indépendant de ce qu'il fait lors de la suite de son tour.



Vers grillés

Le joueur qui prend un ver grillé le prend de la réserve. Si celle-ci est épuisée, il prend le ver grillé d'un autre joueur de son choix, mais **pas** du joueur qui a la Mère poule.

Les vers grillés que l'on obtient sont posés **à côté** de sa pile de Pickominos.

À la fin de la partie, **chaque ver grillé compte comme 1 ver**.



Fin de la partie

La partie se termine, selon les règles habituelles, quand le dernier Pickomino visible est pris de la brochette. Le vainqueur est le joueur qui a collecté le plus de vers (en comptant les vers de ses Pickominos et les vers grillés).

Remerciements : Reiner Knizia remercie tous les joueurs ayant participé aux tests et contribué au développement d'Extrawurm, en particulier Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane, Margret Klinkhammer, Chris Lawson et Dave Spring.

Auteur : Reiner Knizia
Illustrations : Doris Matthäus
Traduction : William Attia

© 2015 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

Art.Nr.: 60 110 5081

