



## Heckmeck Barbecue

Zoch, 2010

Reiner KNIZIA

2 - 5 spelers vanaf 8 jaar

± 30 minuten

Speelse tafelfgeneugtes voor  
2 - 5 barbecuevrienden vanaf 8 jaar,  
die weten waar de braadworm ligt.

### Inleiding

Wie had dat gedacht ! Toen haan Harald zijn eerste braadwormkraampje opende, kon niemand van de hoenders vermoeden dat hij ooit zijn eigen kookshow zou presenteren. Als primeur voor de nieuwe show 'Er zit een echte worm in', organiseerde de zender "Tok, tok, tok" een grote barbecueparty. Aan de barbecue voor de prominenten kon iedereen zich laten bewonderen en bedienen. En het zal zeker eens gebeuren dat een opgedirkte haan zoveel braadwormen op zijn bord schept dat de rest van het hoendergezelschap achter het net vist.

### Spelidee en doel van het spel

Er wordt gedobbeld om de beste plaats aan de barbecue. Wie met lege handen achterblijft, moet met een knorrende maag toekijken hoe een nieuwe culinaire creatie in het spel verschijnt: de begeerde barbecueslak !

De speler die aan het einde van het feestje de meest waardevolle lekkernijen kan aantonen, wint het spel.

### Spelverloop

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee. De speler die aan de beurt is, probeert een plaats aan de barbecue te dobbelen om daar zijn bord te kunnen zetten. Hiervoor ontvangt hij braadwormen of mag hij een daar gelegen barbecueslak weggrissen.

# Spelmateriaal en spelvoorbereiding

De barbecuegrill (speelbord) wordt in het midden van de tafel gelegd. De barbecue toont 14 genummerde plaatsen van 23 tot en met 36.

Daarnaast legt men de 12 barbecueslakken en de 30 braadwormen.

De rode braadwormen zijn telkens één en de blauwe braadwormen zijn telkens 5 punten waard.

Rode en blauwe braadwormen kunnen bij een tekort te allen tijde tegen de wisselkoers van 5 (rood) tegen 1 (blauw) worden geruild.



## Dobbelen

De speler die aan de beurt is, dobbelt om te beginnen met alle 8 dobbelstenen. Daarna legt hij **alle dobbelstenen van één bepaalde waarde naar keuze** terzijde (bijvoorbeeld alle dobbelstenen die een 4 tonen of alle dobbelstenen die een worm tonen). Alle terzijde gelegde dobbelstenen telt hij samen waarbij iedere worm voor 5 punten telt.

Met de **niet terzijde gelegde dobbelstenen** mag de speler opnieuw dobbelen. Van deze nieuwe worp legt hij nu alle dobbelstenen van een andere waarde terzijde (heeft de speler bijvoorbeeld in de vorige worp alle vieren terzijde gelegd, mag hij van deze nieuwe worp niet opnieuw de vieren terzijde leggen).

De samengetelde waardes van alle terzijde gelegde dobbelstenen van een speler geven aan het einde van zijn speelbeurt zijn **dobbelresultaat**.

Een speler mag zolang dobbelen en stenen terzijde leggen tot hij ...

### A) ... vrijwillig zijn beurt beëindigt

De speler mag te allen tijde zijn speelbeurt vrijwillig beëindigen **in zover zijn dobbelresultaat** toereikend is om een braadwormportie of een barbecueslak te veroveren.

Minstens één van deze dobbelstenen moet in elk geval een **worm** tonen want anders geldt het als een ongeldige worp (zie kader rechts).

#### Voorbeeld

Carl beëindigt zijn speelbeurt. Hij heeft de volgende dobbelstenen terzijde gelegd:

- eerste worp: 2x 6
- tweede worp: 2x worm (= 2 x 5)
- derde worp: 1x 4
- vierde worp: 2x 2

Het dobbelresultaat van Carl is 30.



### B) ... een foutworp veroorzaakt

Het kan gebeuren dat een speler ...

- ... aan het einde van zijn speelbeurt geen worm terzijde heeft gelegd.
- ... bij één van zijn worpen **uitsluitend** getallen of wormen dobbelt die hij **al terzijde heeft gelegd**.
- ... een dobbelresultaat behaalt dat **kleiner is dan 23**.
- ... een barbecueplaats dobbelt waarop zich **twee borden** bevinden.

Zulke **dobbelresultaten** gelden als **foutworp**.

#### Voorbeeld

Het dobbelresultaat van Herman is ook 30. De barbecueplaats 30 is echter met twee borden bezet en vandaar is het dobbelresultaat ongeldig.



Na elke foutworp wordt **één barbecueslak** uit de voorraad op **het hoogste onbezette veld** gelegd. Als er geen onbezette velden meer zijn, wordt de barbecueslak op het hoogste veld gelegd waarop zich **maar één bord** bevindt. Dit bord wordt aan de bezitter teruggegeven.

## Bord plaatsen en braadwormen verzamelen

Als de speler een geldig dobbelresultaat heeft behaald (dus geen foutworp), voert hij aan de barbecuegrill één actie uit. Het dobbelresultaat van de speler bepaalt op welke plaats aan de barbecuegrill hij deze actie uitvoert.

**Er zijn de volgende mogelijkheden:**

### Mogelijkheid 1: Lege barbecueplaatsen bezetten

Als de plaats aan de barbecuegrill **leeg** is, legt hij één van zijn borden op deze plaats.

Dan neemt hij zoveel rode braadwormen uit de algemene voorraad **als op deze grillplaats is afgedrukt** en legt deze vóór zich neer.

## Mogelijkheid 2: Wormen stelen

Als er op deze plaats al een bord van een medespeler ligt, pikt hij van deze medespeler zoveel rode braadwormen als op deze grillplaats is afgedrukt. Vervolgens vervangt 'de dief' het bord van de medespeler door een eigen bord en geeft dit bord aan de medespeler terug.

## Mogelijkheid 3: Grillplaatsen beveiligen

Als er al een eigen bord op deze plaats aan de barbecuegrill ligt, legt hij daarop een tweede bord en neemt zoveel rode braadwormen uit de algemene voorraad **als op deze grillplaats is afgedrukt** en legt deze vóór zich neer. Op grillplaatsen waarop twee borden staan, kan voortaan geen enkele actie meer worden doorgevoerd. Van nu af is elk dubbelresultaat dat overeenstemt met dit veldnummer een foutworp.

## Mogelijkheid 4: Barbecueslakken weggrissen

Als er op de gedubbelde grillplaats een barbecueslak ligt, grist de speler deze weg en legt die vóór zich neer.

### OPMERKING

*De speler legt dan geen bord op deze grillplaats !*

Als het dubbelresultaat **hoger is dan 36**, neemt de speler een barbecueslak van de voorraad en legt die vóór zich neer. Als er zich geen barbecueslakken meer in de voorraad bevinden, neemt hij de hoogst geplaatste barbecueslak van de grill. Als er zich ook daar geen barbecueslakken bevinden, eindigt het spel.

Daarna is de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt.

## Einde van het spel en slotwaardering

Het spel eindigt wanneer na een foutworp geen nieuwe barbecueslak op de grill kan worden geplaatst.

### Dit kan gebeuren als:

- reeds alle 12 barbecueslakken zijn gebruikt, of
- als alle velden op de grill door twee borden worden geblokkeerd of met een barbecueslak zijn belegd.

Het spel eindigt ook als een speler een dubbelresultaat behaalt dat groter is dan 36 en hij geen barbecueslak kan nemen omdat er zich noch in de voorraad noch op de barbecuegrill een slak bevindt.

Nu telt iedere speler zijn braadwormen (rood = 1 punt en blauw = 5 punten) en zijn barbecueslakken (telkens 3 punten) samen.

De speler met de meeste punten wint het spel.

Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die het hoogst geplaatste bord aan de barbecuegrill heeft.