



# Das Spielecafé erklärt



ausgezeichnet  
mit dem Siegel



## Heckmeck am Bratwurmeck

von Reiner Knizia, Grafiken: Doris Matthäus  
erschienen bei ZOCH

Das Spielecafé erklärt-Video findest du auf  
[www.jungundaltspielt.de](http://www.jungundaltspielt.de)

# Spielvorbereitung

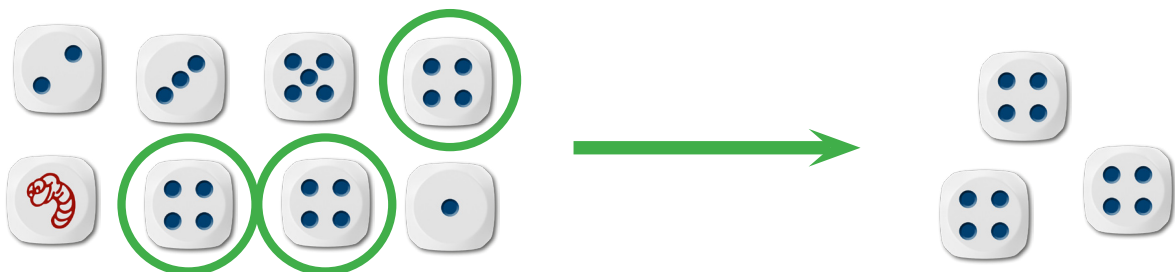
Die 16 Spielsteine werden in aufsteigender Zahlenfolge ausgelegt.  
Die acht Würfel werden bereit gelegt.



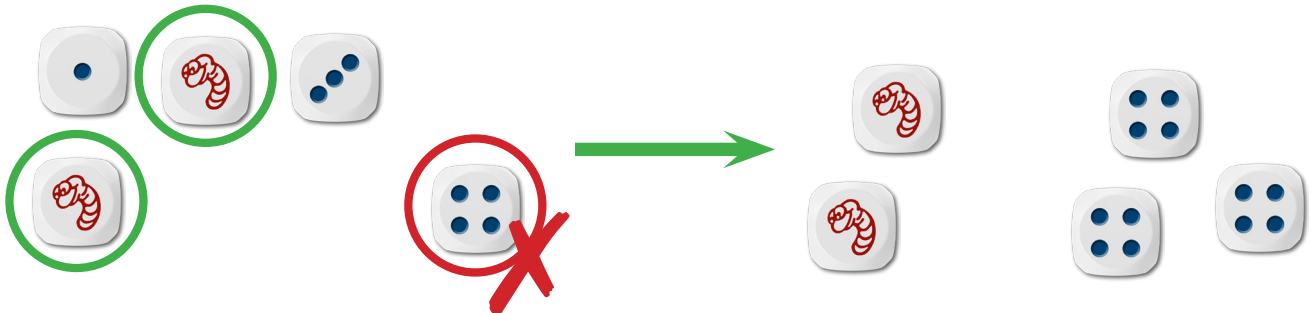
# Das Spiel beginnt

Zufällig wird bestimmt, wer das Spiel beginnt.  
Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Bist du am Zug, wirfst du alle acht Würfel.  
Entscheide dich für eine Zahl oder Wurm.  
Lege alle entsprechenden Würfel zur Seite.  
Du darfst diese nicht mehr werfen.



Du darfst die verbliebenden Würfel neu würfeln.  
Du musst dich wieder für eine Zahl oder Wurm entscheiden.  
Lege alle entsprechenden Würfel ebenfalls zur Seite.



Aber du darfst nicht zweimal die gleiche Zahl oder zweimal Wurm wählen.

Du darfst mit den verbliebenen Würfeln solange weitermachen,  
bis du entweder freiwillig deinen Zug beendest  
oder einen Fehlwurf hast.

Wenn du deinen Zug beendest,  
zähle alle Augen auf den zur Seite gelegten Würfeln zusammen.  
Jeder Wurm zählt dabei 5 Punkte.

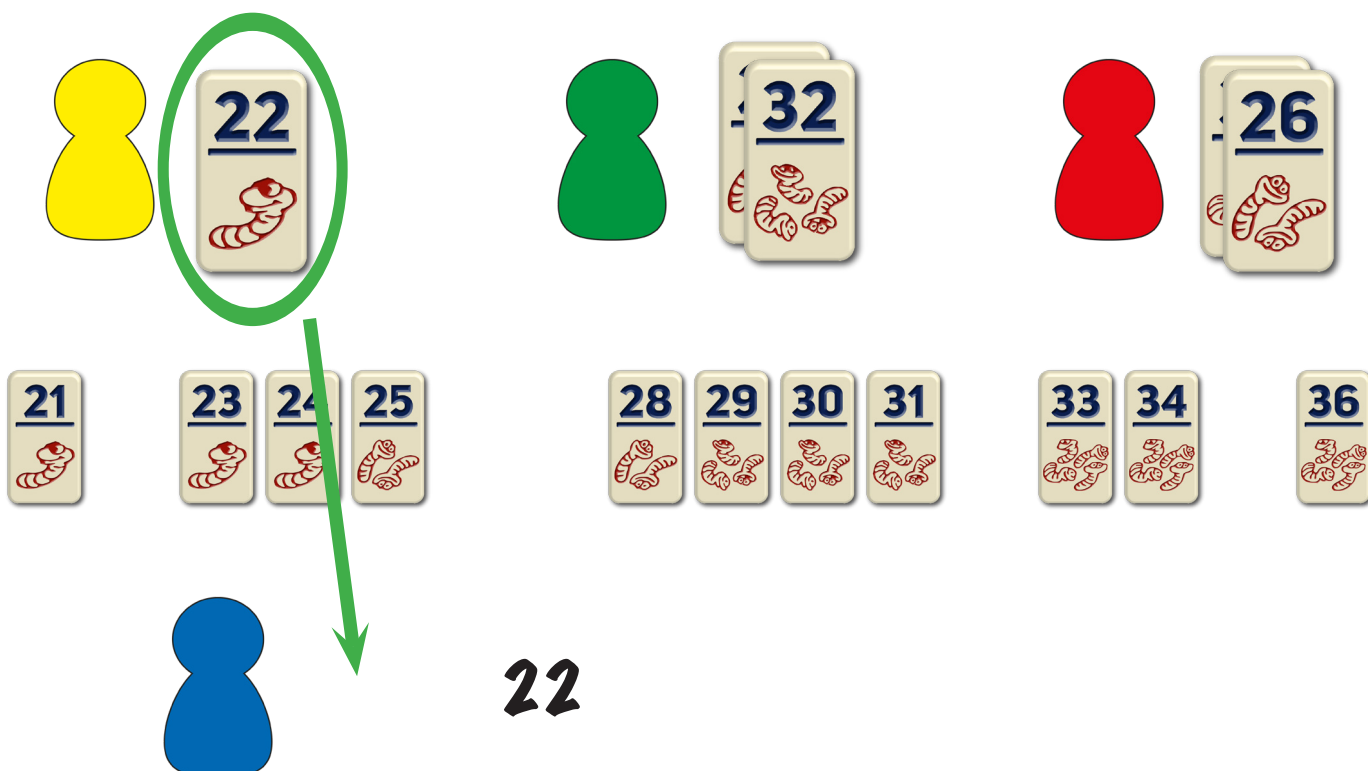
$$5 + 5 + 4 + 4 + 4 = 22$$



Ist diese Summe auf einem der Spielsteine zu sehen, darfst du dir diesen nehmen.



Du darfst ihn auch von einer mitspielenden Person nehmen.  
Aber nur, wenn der Spielstein sichtbar oben auf der Auslage liegt.



Lege den Stein auf deine Auslage mit der Zahlenseite oben auf.  
Hast du noch keinen Stein vor dir liegen, eröffnest du mit diesem Stein deine Auslage.

Ist der Stein mit deiner Summe nicht zu sehen,  
nimm dir den Spielstein mit der nächst niedrigeren Zahl, der in der Mitte liegt.



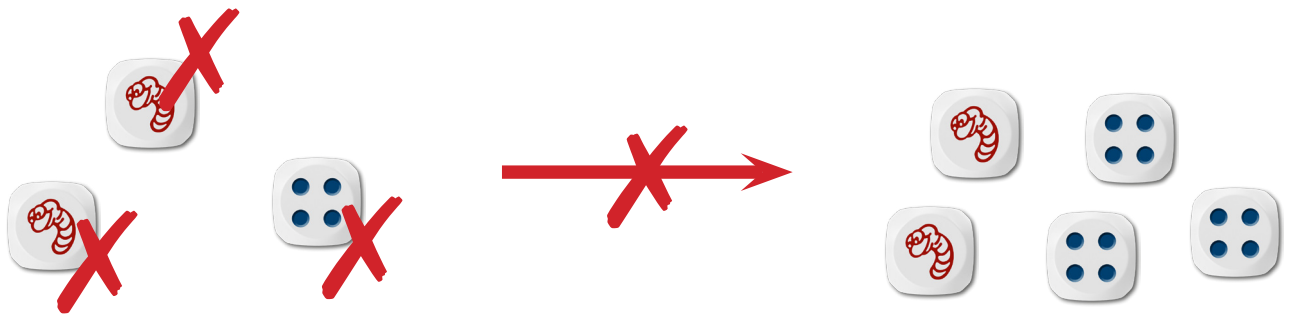
Kannst du keinen Spielstein nehmen, hast du einen Fehlwurf.

### Achtung!

Hast du keinen Würfel mit Wurm beiseite gelegt, ist das auch ein Fehlwurf. Du musst also immer mindestens einen Wurm-Würfel beiseite legen.



Wenn du in einem Wurf keinen Würfel beiseite legen kannst, weil du alle gewürfelten Werte schon beiseite gelegt hast, ist das ein Fehlwurf.



### Was passiert bei einem Fehlwurf?

Du darfst dir keinen Spielstein nehmen.

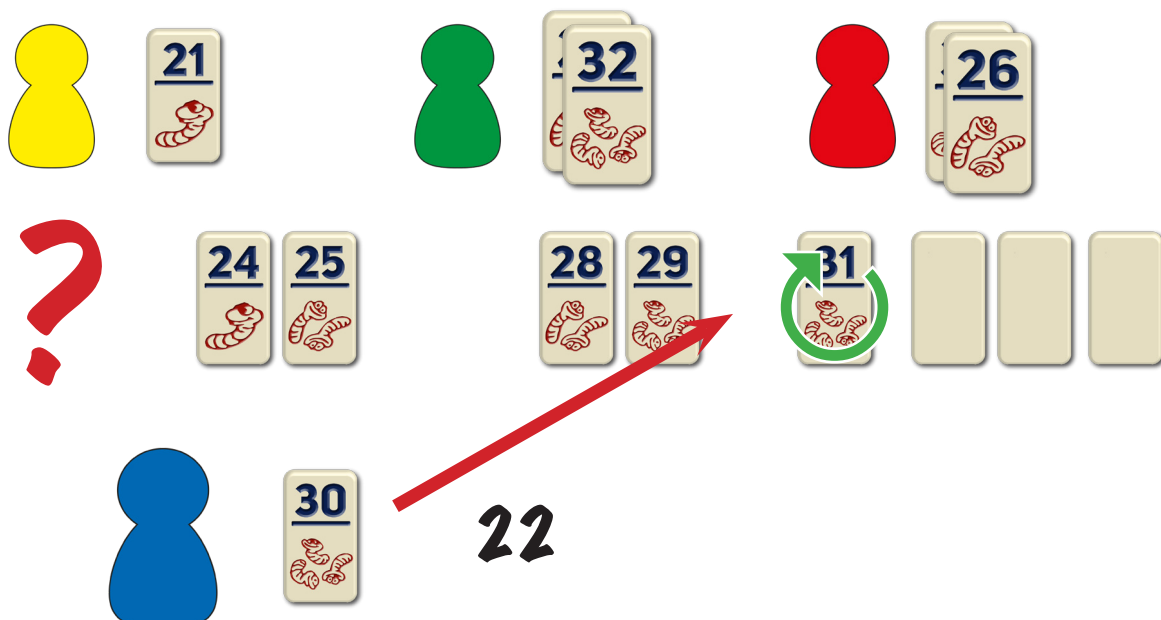
Außerdem musst du den obersten Spielstein deiner Auslage zurücklegen.

Und du musst den höchsten Spielstein in der Mitte auf die weiße Seite drehen.

Dieser Stein kann nicht mehr genommen werden.

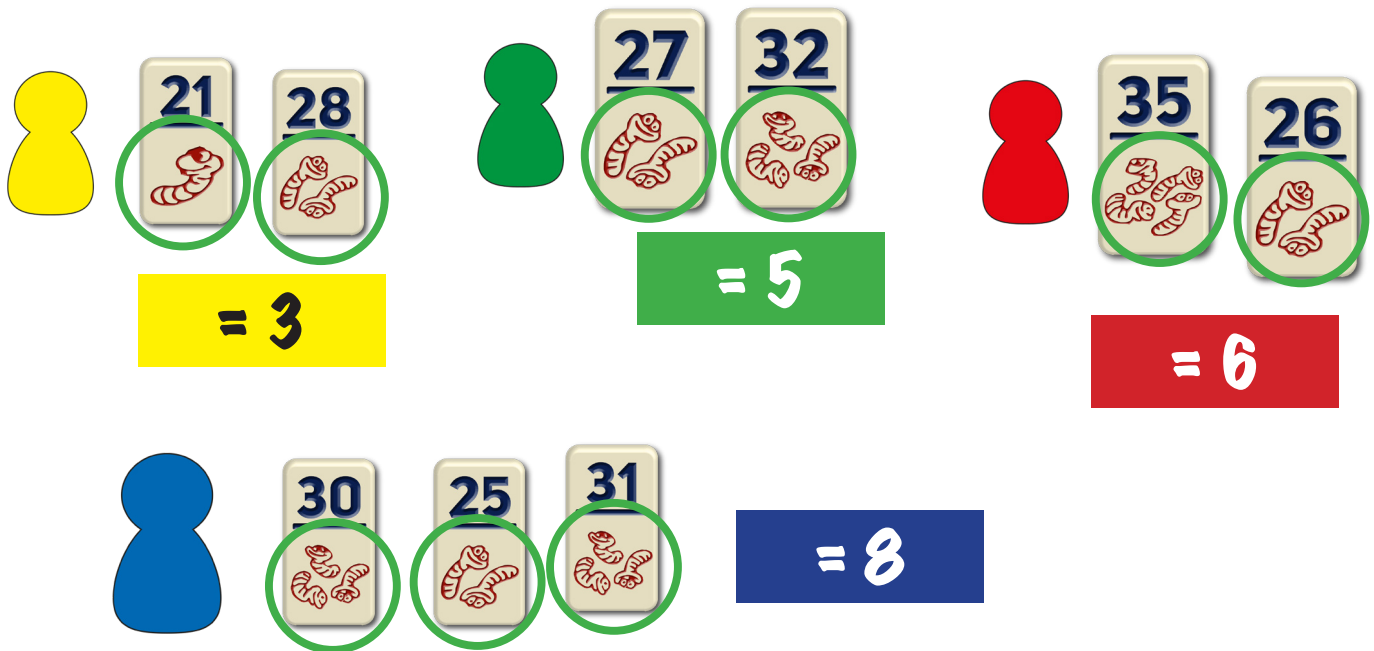
Wenn dein zurückgelegter Stein den höchsten Wert hat, musst du keinen Stein umdrehen.

Wenn du keinen Stein in deiner Auslage zum Zurücklegen hast, wird auch kein Stein umgedreht.





Das Spiel endet, wenn kein offener Spielstein in der Mitte ausliegt.  
Jede mitspielende Person zählt jetzt die Würmer auf den eigenen Spielsteinen.



Wer die meisten hat, gewinnt.  
Bei Gleichstand gewinnt die Person, die den Stein mit der höchsten Zahl hat.

**Viel Spaß beim Spielen.**