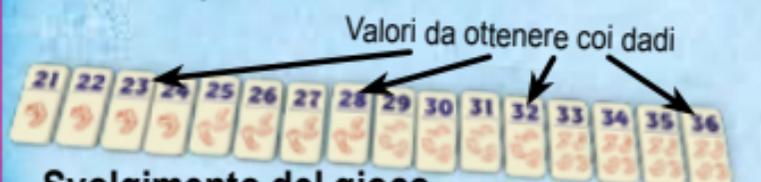


Preparazione

Sistemate le sedici Porzioni di Vermi una accanto all'altra al centro del tavolo facendo in modo che i valori delle Porzioni siano in ordine crescente. Tutte insieme sono la "Grigliata di Vermi".



Svolgimento del gioco

Comincia a giocare il più giovane: prende gli 8 dadi e li lancia, sceglie un risultato, e accantona **tutti** i dadi di **quel valore**, ad esempio i dadi col "2" o quelli col "verme".

2

Chi sta giocando può decidere di lanciare ancora i dadi **non accantonati**. Da questo lancio dovrà accantonare **tutti** i dadi di un **valore diverso**. Se ha già accantonato i dadi col 2, non potrà più scegliere quel valore successivamente.

Il giocatore di mano può continuare a lanciare, ed accantonare valori sempre diversi, fino a che non ...

A ...decide di fermarsi

B ... sballa il lancio.

3

A Fermarsi volontariamente

Prima di qualsiasi lancio un giocatore può decidere di fermarsi. Se **almeno uno** dei dadi **mostra un verme**, il giocatore fa la somma di tutti i dadi che ha accantonato. Ciascun verme accantonato vale **5 punti**.

• Se la somma coincide **esattamente col valore** di una porzione ancora nella grigliata **a faccia in su**, il giocatore la prende e la pone davanti a sé. Se ha già preso altre porzioni di vermi, posiziona quella che ha appena preso sopra le altre, formando **una pila** in solo l'ultima è visibile.

4

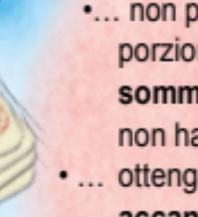
• Se la somma dei dadi accantonati da un giocatore coincide **esattamente** col valore di una porzione in cima alla pila di un avversario, può prenderla e metterla **a faccia in su in cima** alla sua pila.

Caso speciale Se la porzione che coincide con la somma dei dadi non è nella grigliata o in cima alla pila di un avversario, si deve prendere dalla grigliata la porzione **più alta** fra quelle di valore inferiore alla somma. Se non c'è una porzione disponibile di valore inferiore, allora il lancio si considera sballato (vedi **B**).

5

B Sballare il lancio

Può capitare che un giocatore...
• ... non possa prendere nemmeno una porzione alla fine del suo turno, perché **la somma dei dadi non è abbastanza alta**, o
• ... ottenga durante un lancio **solo** dei risultati **già accantonati**.



Un giocatore che sballa il lancio in questo modo non prende nulla. Deve inoltre rimettere nella grigliata la porzione che si trova in cima alla sua pila.

6

Fatto ciò

gira (a faccia in giù) la porzione di valore più alto presente nella grigliata. Questa porzione non potrà più essere presa per questa partita. Se però la porzione che ha appena reso è quella di valore più alto nella grigliata allora resta a faccia in su e non si gira nessuna porzione. La stessa cosa succede anche se un giocatore non rimette niente nella grigliata perché non ha nemmeno una porzione.

Dopodiché (**A** o **B**) tocca la giocatore successivo in senso orario.



7

Fine del gioco e punteggio

Il gioco finisce quando **non ci sono più porzioni a faccia in su** nella grigliata. Ciascun giocatore conta i vermi presenti nelle sue porzioni. Il giocatore che ha più vermi vince la partita. Un eventuale pareggio viene risolto a favore di chi, fra i giocatori coinvolti, ha la porzione di valore maggiore (col numero più alto).

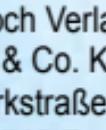
Potete trovare una versione più dettagliata del regolamento qui:
www.zoch-verlag.com

8



Autore: Reiner Knizia
Illustrazioni: Doris Matthäus
Traduzione: Alifenorm

2019 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com



9



Conservare le informazioni.

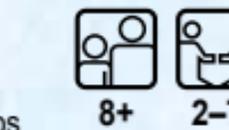
AVVERTENZA! Non adatto a bambini di età inferiore a tre anni. Pericolo di soffocamento. Piccole parti!

Art.Nr.: 60 110 5091

10



Contenu
• 8 dés
• 16 Pickominos (de valeurs 21 à 36)



But du jeu
Celui qui obtient le plus de vers à la fin de la partie gagne.

Art.Nr.: 60 110 5091

Art.Nr.: 60 110 5091

Mise en place du jeu

Aligner les 16 Pickominos dans l'ordre croissant au milieu de la table pour former la « brochette de vers grillés ».



Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur reçoit les 8 dés et entame la partie. Il les lance, choisit une des valeurs obtenues et met de côté **tous les dés correspondants**, par exemple, tous les « 2 » ou

2

tous les « vers ». Il additionne la valeur de tous les dés mis de côté. Chaque ver vaut 5 points.

Le joueur peut ensuite relancer **tous les dés qu'il n'a pas mis de côté**. Il met alors de nouveau de côté **tous les dés d'une autre valeur**. (Si le joueur avait gardé tous les « 2 » au premier lancer, par exemple, il ne peut plus ajouter de « 2 ».)

Le joueur peut ainsi continuer à lancer et mettre des dés de côté jusqu'à ce ...



... qu'il décide d'arrêter son tour

ou



... que son lancer soit nul.

3

Terminer le tour volontairement

Le joueur peut décider d'arrêter son tour à n'importe quel moment. Il additionne alors la valeur de tous les dés qu'il a mis de côté. Au moins un dé parmi eux doit être un « ver », sinon, le lancer est nul (voir B).

• Si le total des dés mis de côté est **égal à la valeur** d'un Pickomino de la brochette ou d'un Pickomino **visible** chez un autre joueur (voir page 5), il s'en empare et le pose devant lui. S'il avait déjà gagné d'autres Pickominos auparavant, il **empile** le nouveau sur les autres, **face visible**. Chaque joueur n'a toujours qu'une seule pile devant lui.

4

• Si le total des dés mis de côté par le joueur est **égal à la valeur** d'un Pickomino visible au sommet de la pile d'un adversaire, il peut le lui piquer et le placer sur sa propre pile, **face visible**.



Cas particulier

Si le Pickomino correspondant à la valeur des dés mis de côté n'est visible ni sur la brochette, ni chez un adversaire, le joueur prend le Pickomino de la valeur inférieure la plus proche et disponible sur la brochette. S'il ne reste aucun Pickomino qui convienne, le **lancer** du joueur est considéré comme **nul** (voir B).

5

Lancer nul

Il peut arriver qu'un joueur ...

- ... ne puisse pas gagner de Pickomino à la fin de son tour, soit parce que **la valeur** des dés mis de côté **ne suffit pas**, soit parce qu'il n'a mis **aucun « ver »** de côté.
- ... n'obtienne que des valeurs ou des vers aux dés qu'il a **déjà mis de côté**.

Le lancer du joueur est alors nul et il repart bredouille. Il doit en plus remettre sur la brochette le Pickomino qu'il avait gagné et placé au-dessus de sa pile.

Le Pickomino le plus élevé sur la brochette est alors

6

retourné face caché (et ne peut plus être récupéré).

Si le Pickomino remis possède la valeur la plus élevée de tous les Pickominos encore sur la brochette, il reste face visible. Dans ce cas, aucun Pickomino n'est retourné. Si le joueur ne peut rendre aucun Pickomino (parce qu'il n'en a **aucun** devant lui), aucun Pickomino n'est retourné.

C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.



7

Fin de la partie et décompte

La partie prend fin dès qu'il ne reste plus aucun Pickomino visible sur la brochette. Chaque joueur compte alors le nombre de vers qu'il possède sur ses Pickominos. Celui qui en totalise le plus remporte la partie. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui d'entre eux qui possède le Pickomino le plus élevé l'emporte.

Les règles détaillées sont ici : www.zoch-verlag.com

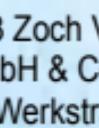
8



Art.Nr.: 60 110 5091

Auteur : Reiner Knizia
Illustrations : Doris Matthäus

2023 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com



9

Veillez conserver les informations.

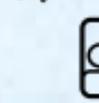
ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Danger d'étouffement. Présence de pièces de petite taille susceptibles d'être avalées !

10

REINER KNIZIA
HECKMECK
AN
BRATISLAVA

Contenuto

- 8 Dadi
- 16 Porzioni di Vermi (valori da 21 a 36)



Obiettivo del gioco

Il giocatore che ha accumulato più vermi alla fine della partita vince.

Art.Nr.: 60 110 5091



11