

Preparazione

Sistematate 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".



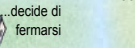
Svolgimento del gioco

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...



3

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

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 non ha accantonato **nemmeno un verme**.
- ... ottenga durante un lancio **solo** dei risultati **già accantonati**.

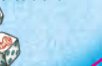
Un giocatore che sballa il lancio in questo modo non prende nulla. Deve inoltre rimettere nella grigliata la porzione che si trova in cima alla sua pila.

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

