



Reiner Knizia Heckmeck Junior



Un turbulento deporte
para niños
para 2 a 5 pollitos que les gusten los gusanos asados

El asador de gusanos de Charles Chicken es idolatrado por los pollitos mas molones. Aquí, pueden encontrar las mejores delicias para sus jóvenes paladares. Si un pollito logra en los dados los más sabrosos ingredientes para la "hamburguesas loca", no sólo recibirá un gusano asado relleno adicional, también se convertirá en "Rey Gusano del día".

Pero, ¿qué es esto? Apenas han llenado su plato y sus mejores amigos ya están empezando a mostrar gran interés en sus delicias ...



DESARROLLO DEL JUEGO

Coloque todas las fichas de gusanos asados una al lado de otra en una secuencia ascendente de números en el centro de la mesa. Esta fila será la "parrilla de asar gusanos".

La parte superior de cada ficha muestra un número que indica la cantidad de delicias necesarias para recibir esta ficha.



En la parte inferior se puede ver cuantos gusanos asados contiene cada ficha. (Cuanto más, mejor...)

¿Eres el jugador más pequeño?

Entonces coge los dados y empezaras el juego.

El juego continua en orden, en sentido horario.



En tu turno, trata de obtener una ficha de gusano asado de la parrilla o de otro jugador. Para conseguirlo, es necesario tener al menos un dado que muestre un gusano, sin gusano, ¡Fallaste amigo!

Comienza lanzando todos los dados (6). Echa un vistazo a las delicias que han salido. Elige una de ellas y aparta a un lado todos los dados que muestran esa delicia (por ejemplo, TODOS los pepinos).

Después, puede tirar los dados otra vez. A partir de ese lanzamiento, deja a un lado todos los dados de otra delicia distinta a las que ya tengas. A continuación, puedes lanzar los dados restantes otra vez.

Siempre se suman todas las delicias que tengas enfrente. Los panecillos son especialmente interesantes ya que consisten en dos mitades y por lo tanto, contarán dos veces.

Ejemplo: La suma de 3 pepinos, un gusano y un panecillo da un resultado de 6 y no de 5 ya que el panecillo cuenta dos veces (2 puntos).



Se continúa lanzando los dados hasta ...

- ... Que estas satisfecho con el resultado y terminas tu turno ²voluntariamente (-> Ejemplo A) o hasta
- ... Que hayan sido apartados los 6 dados o separadas las 5 delicias (-> Ejemplo B + C) o hasta
- ... Que acabes de obtener en los dados delicias apartadas previamente (-> Ejemplo D).

A continuación, recibirás una ficha de gusano asado, siempre que el resultado de la suma de los dados que se apartaron sea suficiente y contenga al menos un gusano. Toma el gusano asado de la parrilla que muestra el resultado de la suma de todos los dados apartados.

Ejemplo A: Has apartado a un lado dos pepinos de tu primer lanzamiento y los dos panecillos en la segunda tirada. Que es una suma de 6 puntos. Sin embargo, como el resultado no contiene ningún gusano, tienes que seguir tirando los dados restantes para poder recibir una ficha de gusano asado.

Tienes suerte, en esta nueva tirada obtienes un gusano. Lo colocas en frente de ti y ahora tienes 7 puntos. De esta manera, puedes terminar tu turno y coger un gusano asado, que muestre un "7". O si lo deseas, puedes lanzar el dado restante, una vez más, con el fin de obtener una loncha de queso o una botella de ketchup. En este caso obtendrías una ficha de gusano asado con un valor de "8".

Ejemplo B: Ya has dejado de lado tres pepinos en tu primer lanzamiento. Ahora el lanzamiento con los dados restantes da un resultado de tres botellas de ketchup. Puesto que has de poner a un lado esos también, no hay dados con los que continuar tirando. Tu turno termina.

No recibes ficha de gusano asado, ya que no has podido apartar ningún gusano ¡ Mala suerte amiguito! :(



Ejemplo C: Ya has apartado un gusano (+1), una loncha de queso (+1), una botella de ketchup (+1), un pepino (+1) y un panecillo (+2). Te sobra un dado, sin embargo, es imposible obtener algo que no hayas apartado todavía y tu turno acaba.



De acuerdo con el resultado de los dados, recibes un gusano asado que muestre un "6".

Ejemplo D: 2 panecillos (+2) y un gusano (+1) han sido apartados previamente. En tu siguiente lanzamiento sólo obtienes gusanos y panecillos. Por lo tanto, tu turno termina.



Como en tus dados apartados tienes un gusano, y es suficiente (5 puntos) para tomar una ficha de gusano asado, recibes una ficha con un "5".

Apilamiento de fichas

Has de formar una pila con todas las fichas de gusano asado que recibas.



De este modo, se pone cada nueva ficha en la parte superior sobre las que se han recogido antes. ¡No puedes reorganizar el montón! Sólo la pieza superior de la pila es visible y puede ser atrapada por los otros jugadores.

Atrapando fichas o recibiendo fichas menores

Con el tiempo, es posible que no hay fichas de gusano asado en la parrilla mostrando el valor de los dados que se hayan apartado. En este caso, puede atrapar esta ficha de otro jugador, pero sólo si es la ficha superior de la pila del otro jugador. Si no puedes conseguir la ficha de gusano asado atrapándola de esta forma, debes tomar una ficha de la parrilla con un número inferior. En caso de no ser posible, habrás perdido tu oportunidad y habrás fallado :(.

Cada vez que un jugador no recibe una ficha de gusano asado al final de su turno, le debe dar la vuelta a la ficha más alta de la parrilla. Estas fichas permanecen boca abajo en su posición hasta el final del juego y no se podrán coger más.

FIN DEL JUEGO Y PUNTUACIÓN FINAL

Tan pronto como no existan fichas de gusano asado boca arriba en la parrilla, el juego termina. Ahora, se suman todos los gusanos asados en las pilas de fichas. El jugador que sume el mayor número de gusanos asados será el ganador.



Puede haber varios ganadores si más de un jugador consigue la puntuación máxima.

Autor: Reiner Knizia

Diseño Gráfico: Oliver Richtberg · Zoch GmbH

Ilustración: Doris Matthäus

Traducción: Omar Sánchez C. (Alferez159)

©2010 Zoch GmbH, Brienner Strasse 54 a

D-80333 München, www.zoch-verlag.com

Distribution Switzerland:

Carletto AG, Moosacher-
straße 14, CH-8820

Wädenswil, www.carletto.ch

