

HECKMECK EXTRA WURM



Dodatek do gry Polowanie na Robale. Do gry potrzebna jest podstawowa gra.

Elementy gry



Przygotowanie gry

Przygotuj podstawową grę **Polowanie na robale** jak zwykle.

Umieść nowe płytki z robalami na ruszcie na lewo od płytki z wartością 21.

Umieść specjalistów tak, jak na obrazku poniżej – czerwonego robala na płytce 11, kurę na 21, kruką na 23, łasicę na 25, a złotą kostkę na 27.



Przebieg gry

Gracz, który ostatnio był na grillu bierze 8 kostek i zaczyna grę.

Poniżej opisano działanie nowych elementów. Pozostałe zasady są takie same, jak w podstawowej grze *Polowanie na robale*.

Płytki z wartościami 11 i 13

Aby zdobyć płytkę 11, gracz musi odłożyć kostki o sumie równej dokładnie 11. Aby zdobyć płytkę 13, gracz musi odłożyć kostki o sumie równej dokładnie 13. Gdy gracz odłoży wyższą sumę, to traci szansę na ich zdobycie.

Płytek 11 i 13 nie można podbierać przeciwnikom.



Specjalistę można pozyskać na 2 sposoby:

- Zdobywając płytkę, na której dany specjalista się znajduje.
- Podbierając płytkę innemu graczowi. Gdy gracz ma jakiegoś specjalistę, to traci go razem z płytką (wyjątkiem jest kura i kruk, patrz opis specjalistów).

Odkładanie specjalistów na ruszt

Gdy gracz odkłada specjalistę, to umieszcza go na pierwszej wolnej płytce o najniższej wartości. Specjalistów odkłada się z powrotem w poniższych sytuacjach:

- Gdy gracz **spali rzut**. Najpierw odkłada płytkę z wierzchu swojego stosu z powrotem na ruszt, następnie specjalistę.
- Gdy gracz zdobędzie **drugiego specjalistę**. Musi wybrać, którego z nich chce zatrzymać, a którego odłożyć.

Gracz nigdy nie może mieć na raz 2 specjalistów.

Gdy nie ma na ruszcie wolnej płytki, na której można by położyć specjalistę, to jest on odkładany do pudełka.

5 specjalistów.



1) Żłota kostka

Gracz może wykorzystać ją jako dziewiątą kostkę.

przykład:



2) Czerwony robal

Liczy się jak kostka z robalem i ma wartość 5 pod warunkiem, że gracz nie odłożył żadnych kostek z robalami.

Gdy gracz odłożył przynajmniej 1 kostkę z robalem, to czerwony robal przestaje się liczyć.

przykład:



3) Łasica

Gracz może użyć łasicy, aby wykonać dodatkowy rzut kostkami. Może to zrobić tylko raz na turę. Aby to zaznaczyć, gracz po użyciu kładzie łasicę płasko na boku. Na koniec swojej tury stawia ją z powrotem na nogi.



4) Kura

- Gracz trzyma kurę na wierzchu swojego stosu.
- Gdy inny gracz miałby odebrać płytkę, na której siedzi kura, to bierze kurę zamiast tej płytki (kładzie ją na swoim stosie lub przed sobą, gdy nie ma żadnej płytki).
- Gdy gracz spali rzut, to odkłada na ruszt tylko kurę (zachowuje płytkę z wierzchu stosu).
- Gracz nie traci kury, gdy spali rzut, nie posiadając żadnej płytki.
- Gdy gracz ma kurę, nie można mu zabrać okrągłych robali (patrz na następnej stronie).



5) Kruk

Uwaga! Kruk zostaje na ruszcie, aż do końca gry. Żaden z graczy nie może go zdobyć. Gdy gracz zdobędzie płytkę, na której znajduje się kruk, bierze dodatkowo (oprócz płytki) okrągłego robala. Następnie przemieszcza kruka na pierwszą wolną płytkę o najmniejszej wartości.



Dwie jedynki

Gdy gracz odłoży 2 kostki z wynikiem 1, to natychmiast zdobywa okrągłego robala – niezależnie od tego, jak zakończy się jego tura.



Okrągły robal

Gdy gracz zdobywa okrągłego robala, to bierze go z zasobów ogólnych. Gdy w zasobach skończą się okrągłe robale, gracz zabiera go jednemu wybranemu przeciwnikowi. Nie można zabrać okrągłego robala graczowi posiadającemu kurę.

Okrągły robal liczy się jak 1 robal w końcowej punktacji.

Koniec gry

Gra się kończy gdy na środku stołu nie ma już płytek do zdobycia. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej robali (robale na płytkach + okrągłe robale).

EGMONT



krainaplanszowek.pl

Autor: Reiner Knizia

Illustration: Doris Matthäus

© 2015 Zoch Verlag

Werkstraße 1

90765 Fürth

www.zoch-verlag.com

