

Heck Meck - Pickomino - Grillaðir ormar

Grillaðir ormar eru einstaklega ljúffengir.

Innihaldslýsing

- 16 Grillaðir ormað með gildunum 21-36
- 8 teningar (Hliðarnar sýna 1-5 og orm)

Markmið leiksins.

Sigurvegarinn er sá sem hefur flesta orma í klóm sínum við lok leiksins.

Undirbúningur

Láttu ormabítana 16 á grillið á miðju borðsins í rétta töluröð. Þú tekur eftir að eftir því sem talan á ormabítanum er hærri þeim mun verðmætari er hann.

Hvernig á að spila

Yngsti leikmaðurinn fær teningana 8 og byrjar leikinn. Þegar þú átt að gera þá kastar þú öllum átta teningunum í einu. Síðan tekur þú **alla** teninga af einu gildi til hliðar, t.d. alla teningana sem sýna 2 **eða** alla teningana sem sýna orm. Þú leggur svo saman allar tölurnar á teningunum sem þú ert búinn að taka til hliðar. Hver ormur er talinn sem fimm stig.

Þú mátt síðan kasta aftur öllum teningunum sem þú ert **ekki búinn að taka til hliðar**. Úr þessu kasti velur þú og tekur til hliðar **alla** teninga af **öðru gildi**. (Ef að þú varst t.d. búinn að taka til hliðar tvíastu mátt þú ekki gera það aftur núna.)

Þú **mátt** halda áfram að kasta þangað til að:

- A) Þú **ákveður** að enda umferðina þína
- B) Kastið þitt misheppnast

A)

Þú mátt enda umferðina þína sjálfur hvenær sem er. Þú leggur þá saman tölurnar á öllum teningunum sem þú ert búinn að taka til hliðar. Að **minnsta kosti einn** teningur þarf að sýna **orm** - annars er kastið talið **misheppnað** (sjá neðar).

Ef að summa teningana er **nákvæmlega** sama tala og er á ormabíta sem að er á grillinu eða **snýr upp** fyrir framan annan leikmann (sjá neðar), má hann taka orminn og setja hann fyrir framan sig á borðið.

Hver nýr ormabíti sem að leikmaður fær er settur **ofan á** ormabítann sem hann hefur fengið áður og býr þannig til **stafla**. Hver leikmaður er bara með einn stafla fyrir framan sig.

Að stela ormabítum

Ef að heildarsumma teninganna er nákvæmlega talan sem **snýr upp** á ormabíta efst í stafla einhvers leikmanns matt þú stela honum og setja ormabítann þannig að hann **snýr upp** efst í staflanum þínum.

Sérstakar reglur

Ef að ormabítinn sem að er jafn summu teninganna er hvorki á grillinu né efst í stafla annars leikmanns matt þú taka annan ormabíta af grillinu sem að hefur lægri tölu. Ef það er enginn ormabíti með lægri tölu á grillinu í boði þá er þér misheppnaðist kastið þitt (sjá neðar).

B)

Það gæti gerst að þú:

-Getur ekki tekið neinn ormabíta í lok umferðar þinnar út af því að summa teninganna sem þú ert búinn að taka til hliðar er **ekki nógu há** eða af því að þú náðir ekki að safna **neinum orm**.

-Kastar teningunum og færð **bara** upp gildi sem að þú ert **búinn að taka til hliðar**.

Þér er núna búið að misheppnast kastið og þú færð enga ormabíta þessa umferð. Auk þess þarft þú að skila ormabítanum sem þú fékk síðast (þeim sem er efstur í staflanum) og setja hann aftur á grillið. Síðan snýrð þú á hvolf ormabítanum sem hefur hæstu töluna sem sést á grillinu. Þessum ormabíta er ekki hægt að ná það sem eftir er af leiknum.

Ef að ormabítinn sem að var skilað hefur hæstu töluna á grillinu þá er engum ormabíta snúið á hvolf.

Ef að þú getur ekki skilað neinum ormabíta af því að þú átt enga, þá er engum ormabíta á grillinu snúið á hvolf.

Þegar þú ert búinn að gera þá á næsti leikmaður réttisælis við þig að gera.

Lok leiksins og stigagjöf:

Leikurinn er búinn þegar það eru engir ormabítar eftir sem snúa upp á grillinu. Nú telur hver leikmaður ormana á ormaskömmmtunum sínum. Sá leikmaður sem er með flesta orma vinnur leikinn! Ef það er jafntefli er sá sem er með verðmætasta ormaskammtinn (sá sem er með hæstu töluna) sem vinnur leikinn.

Sýnidæmi:

Svanhildur, Linda og Ingunn eru í miðjum leik og hver þeirra er búin að ná nokkrum ormabítum í staflann sinn.

Ingunn kastar öllum átta teningunum og fær upp: [5, 4, 4, 4, 2, 2, 1, ormur]
Hún tekur til hliðar teningana þrjá sem sýna 4 og leggur þá saman. $3 \times 4 = 12$

Hún kastar núna aftur teningunum sem eru eftir: [4, 4, 3, 2, ormur]
Í þetta skipti má Ingunn ekki velja fjarkana af því að hún valdi þá í fyrsta kastinu. Hún ákveður að taka til hliðar orminn. Hver ormur er 5 stig. Hún leggur það saman við það sem hún var komin með áðan og er komin upp í 17. $(12+5)$

Hún kastar þá þeim fjórum teningum sem eru eftir og fær: [5, 5, ormur, ormur]
Ingunn er búin að taka til hliðar ormana og þarf þessvegna að nota fimmurnar:
 $17+5+5=27$

Ingunn gæti núna endað umferðina sína og tekið ormabita 27 af grillinu. En hún ákveður að taka áhættuna og kasta aftur í von um að fá verðmætari ormabita.

Hún kastar og fær: [1, 3]

Hún tekur til hliðar þristinn og er núna komin með samtals 30 $(27+3)$. En ormabiti 30 er hvorki á grillinu né ofan á stafla einhvers leikmanns. Ingunn gæti samt hætt núna og tekið ormabita með lægri tölu af grillinu.

Ingunn ákveður í staðin að gerast flfldjörf og kasta síðasta teningnum í vonum að fá ás eða tvíst, ef hún fær eitthvað annað er kastið hennar búíð að misheppnast.

Hún kastar og fær [2]. Hún var mjög heppin í þessu kasti og er komin upp í 32. Nú getur hún ekki haldið áfram að kasta út af því að það er enginn teningur eftir.

Ormabiti 32 er ekki á grillinu heldur efst í stafla Svanhildar, þannig að Ingunn stelur ormabitanum af henni og setur efst í staflann sinn.

Ef að Ingunn hefði fengið þrist, fjarka, fimmu eða orm hefði kastið hennar misheppnast. Hún hefði þá þurft að skila á grillið ormabita 26, sem var efst í staflanum hennar. Hún hefði þá líka átt að snúa á hvolf verðmætasta ormabitanum á grillinu, sem að í þessu tilviki var 33. Enginn getur nú fengið ormabita 33 það sem eftir er spilsins