



Reiner Knizia

# Pickomino Junior



Une chasse  
aux vers agitée  
pour 2 à 5 jeunes dindonneaux affamés

Les dindonneaux branchés aiment fréquenter le nouveau Snack-O'Mino. Ici plus qu'ailleurs, ils raffolent des spécialités. Les jeunes oiseaux qui réuniront les meilleurs ingrédients aux dés gagneront en plus un délicieux ver grillé qui viendra couronner leurs sandwiches colorés et deviendront ainsi les rois du jour !

Mais, que se passe-t-il ? À peine un dindonneau a-t-il rempli son assiette que les autres s'intéressent à ce qu'il y a sur le dessus ...



## Déroulement de la partie

Disposer les 12 Pickominos dans l'ordre croissant, les uns à côté des autres, au milieu de la table. Ils forment une brochette de vers.

En haut de chaque Pickomino figure un nombre indiquant le nombre d'ingrédients à réunir pour s'en emparer.



En bas de chaque Pickomino est indiqué combien de vers il comporte. (Plus il y en a, mieux c'est.)

Le plus jeune joueur prend les dés et entame la partie. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.



Quand vient son tour, le joueur essaye de s'emparer d'un Pickomino sur le grill ou chez un adversaire. Mais pour cela, il faut obtenir au moins un dé indiquant un ver. **Pas de ver, pas de Pickomino !**

Le joueur commence par lancer les 6 dés et regarde les délicieux ingrédients obtenus. Il en choisit un et garde de côté **tous** les dés indiquant **cet** ingrédient (par exemple, **tous** les cornichons).

Il peut relancer tous les autres dés. De Nouveau, il garde de côté **tous** les dés indiquant **un autre** ingrédient et peut relancer les dés restants. Le joueur additionne toujours les ingrédients qu'il a gardé. Les pains sont particulièrement intéressants car ils se composent de **deux** morceaux et comptent donc **double**.

**Exemple :** 3 cornichons, 1 ver et 1 pain ne comptent pas comme 5, mais comme 6 points car le pain compte double (2 points).



**Un joueur peut continuer de lancer les dés jusqu'à ce que...**

... il soit satisfait du résultat et **décide de lui-même** de s'arrêter (->ex. A) **ou**

... il ait **les 6 dés** ou **les 5 ingrédients** devant lui (->ex. B+C) **ou**

... il obtienne aux dés uniquement des ingrédients **déjà mis de côté** auparavant (ex. D).

Il s'empare alors d'un Pickomino du grill si la somme des dés mis de côté est suffisante et si parmi eux se trouve **au moins un ver**. Il prend un Pickomino du grill dont la valeur correspond à la somme de ses ingrédients.

**Exemple A :** Après son premier lancer, le joueur a mis de côté 2 cornichons, et après son deuxième lancer 2 pains. Il a ainsi 6 points. Comme il n'a toujours pas de ver, il doit relancer les deux dés restants pour gagner un Pickomino. Par chance, il obtient un ver lors du lancer suivant. Il le place devant lui et possède désormais 7 points. Il peut donc arrêter de lancer les dés et choisir un Pickomino de valeur « 7 ». S'il le veut, il peut également relancer le dernier dé pour gagner un Pickomino de valeur « 8 ». Mais il doit obtenir du fromage ou une bouteille de ketchup.



**Exemple B :** Le joueur a gardé 3 cornichons devant lui. En relançant les trois dés restants, il obtient 3 bouteilles de ketchup. Comme il est obligé de les mettre de côté, il ne lui reste aucun dé à lancer. Son tour est terminé. Il ne gagne aucun Pickomino car il n'a pu mettre aucun ver de côté.



**Exemple C :** Le joueur possède 1 ver, 1 fromage, 1 bouteille de ketchup, 1 cornichon et 1 pain devant lui. Certes, il lui reste un dé mais il ne peut plus obtenir d'ingrédient au dé qu'il ne possède déjà. Son lancer lui permet de s'emparer d'un Pickomino de valeur « 6 ».



**Exemple D :** Devant lui, le joueur possède 2 pains et 1 ver. Avec son lancer suivant, il obtient uniquement des pains et des vers. Son tour est terminé. Comme il possède 1 ver et que son lancer (5 points) suffit, il peut prendre un Pickomino.



### Empiler les Pickominos

Tous les Pickominos gagnés sont empilés au fur et à mesure. Chaque nouveau Pickomino gagné est placé sur ceux déjà empilés aux tours précédents. Il est interdit de trier cette pile ! Les adversaires ne peuvent voir (et piquer !) que le Pickomino du dessus.



## Piquer des Pickominos ou prendre des Pickominos de valeur inférieure

Il peut arriver qu'il n'y ait plus de Pickomino de la valeur obtenue aux dés sur le grill. Dans ce cas, un joueur peut piquer ce Pickomino à un adversaire à condition que celui-ci se trouve bien visible **au sommet** de sa pile. S'il ne peut pas non plus obtenir le Pickomino correspondant à son lancer en le piquant à un adversaire, il s'empare d'un Pickomino de valeur **inférieure** sur le grill. S'il n'y en a plus non plus, il repart le bec vide.

À chaque fois qu'un joueur ne peut pas s'emparer d'un Pickomino à la fin de son tour, **il retourne le Pickomino de plus grande valeur encore sur le grill**. Il reste retourné jusqu'à la fin de la partie et ne peut plus être gagné.

## Fin de la partie et décompte des points

La partie s'arrête lorsque qu'il ne reste plus aucun Pickomino face visible sur le grill. Chacun fait alors le total des vers sur ses Pickominos. Celui qui en possède le plus remporte la partie. Il peut y avoir plusieurs vainqueur ex aequo.

*Reiner Knizia tient à remercier Sebastian Bleasdale, à l'origine de Pickomino Junior.*

Auteur : Reiner Knizia

Mise en page : Oliver Richtberg · Zoch GmbH

Illustrations : Doris Matthäus

Traduction : Eric Bouret

©2010 Zoch GmbH, Brienner Strasse 54 a

D-80333 München, [www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)

Distributeur en Suisse :

Carletto AG

Moosacherstraße 14

CH-8820 Wädenswil

[www.carletto.ch](http://www.carletto.ch)

