

Pickomino



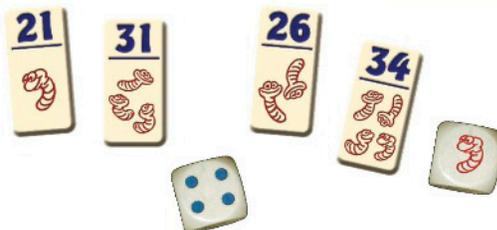
Un jeu de dés à piquer des vers pour 2 à 7 dindons arnaqueurs!

Les Pickominos grouillent de vers de terre tout frais et les dindons en raffolent, la basse-cour est en ébullition car la récolte du plus grand nombre de vers est lancée.



MATÉRIEL:

16 Pickominos,
8 dés,
règle du jeu.



BUT DU JEU:

À la fin du jeu, le vainqueur sera le dindon qui aura « becqueté » le plus grand nombre de vers.

PRÉPARATION:

Disposez les 16 Pickominos par ordre croissant, au centre de la table.

Cette série forme « une brochette de vers ».

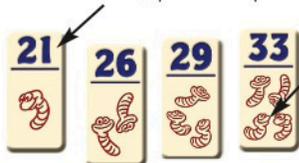
Le joueur qui imite le mieux le cri du dindon commence.

La brochette de vers.

Ill. 2:



Les chiffres marqués sur les Pickominos indiquent le résultat à totaliser avec les dés (de 21 à 36) pour récupérer le Pickomino correspondant à ce chiffre.



Les vers qui figurent sur les Pickominos, varient en fonction des chiffres.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE:

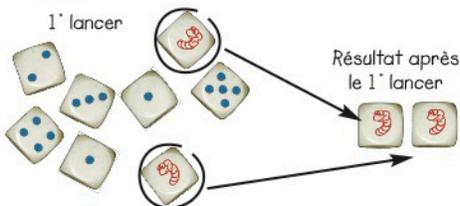
À son tour de jeu, le joueur essaye d'attraper un Pickomino parmi la « brochette de vers » ou parmi les Pickominos attrapés par ses adversaires.

Après avoir lancé les 8 dés, il choisit parmi ce 1er tirage une valeur de dés (un chiffre ou un ver) et prend tous les dés correspondants à son choix et le (les) place devant lui. Le joueur relance ensuite les dés restants.

À chaque nouveau jet de dés, le joueur place devant lui les dés qui indiquent un même symbole, mais il ne peut choisir un symbole qu'il a choisi précédemment et qui se trouve donc déjà devant lui. À la fin de son tour, le joueur additionne la valeur de tous les dés qui se trouvent devant lui de manière à ce que tous les joueurs connaissent ce résultat « intermédiaire », (c'est-à-dire « non définitif »). Chaque ver rapporte 5 points.

III. 3:

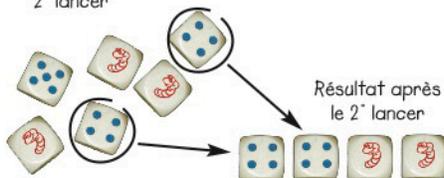
1^{er} lancer



Lucas lance les dés puis décide de garder les 2 vers et les place devant lui.

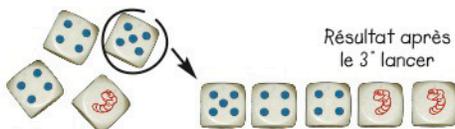
Il relance donc ensuite les 6 dés restants, et obtient entre autres deux 4. Il ne peut pas prendre les vers sortis dans ce nouveau tirage, car il en a déjà pris lors de son premier jet de dés. Il prend les deux 4 et les place devant lui à côté des 2 vers déjà obtenus. Il a maintenant un résultat intermédiaire de 18 ($2 \times \text{vers} + 2 \times 4 = 18$).

2^{ème} lancer



Lucas peut encore jeter les 4 dés qui lui restent. Il obtient deux 4, un 5 et un ver. Il est obligé de prendre le 5 car il possède déjà les deux autres symboles obtenus. Lucas a maintenant un résultat intermédiaire de 23. S'il décide de relancer les 3 dés qui lui reste, il doit obtenir au moins 1, un 2 ou un 3 car il a déjà des 4, des 5 et des vers.

3^{ème} lancer



RÉCUPÉRER UN PICKOMINO :

Un joueur peut décider d'arrêter son tour prématurément pour récupérer un Pickomino dès qu'il en a la possibilité.. Lorsqu'un joueur aligne devant lui les 8 dés ou chacun des 6 symboles des dés, son tour est terminé.

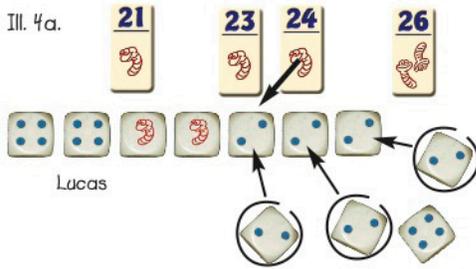
2 options :

Si, parmi les dés conservés, figure au moins un ver et si la somme obtenue correspond à la valeur d'un Pickomino visible, alors le joueur peut prendre ce Pickomino. Le joueur peut prendre ce Pickomino parmi la brochette de vers (voir ill. 4a) ou devant un adversaire. (Voir ill. 4b).

Pour récupérer un Pickomino appartenant à un autre joueur, il faut que le résultat obtenu corresponde exactement au Pickomino.

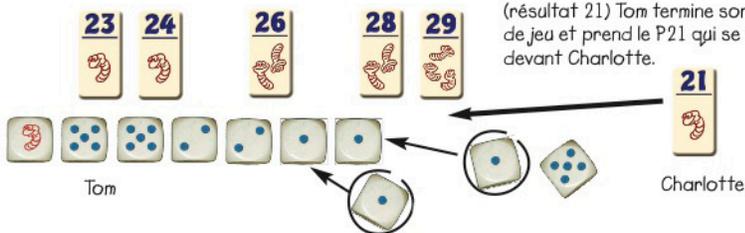
Si le Pickomino concerné se trouve déjà devant lui ou s'il n'est pas visible, le joueur prend alors parmi « la brochette », un Pickomino de valeur inférieure, si c'est possible (voir ill. 4c et 4d).

Si le joueur ne remarque pas que le Pickomino concerné se trouve devant un joueur, c'est tant pis pour lui ! (Voir ill. 4e).

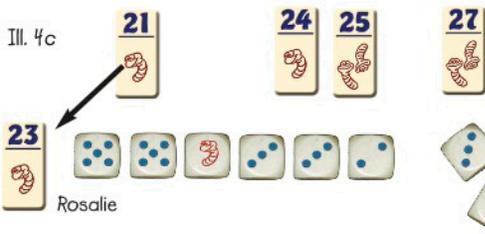


Les dés déjà choisis indiquent deux vers et deux 4. Trois dés avec un 2 viennent juste d'être lancés et ne sont pas encore devant Lucas. Au cours de ce lancer, un 4 vient également de sortir. Lucas est alors obligé de placer devant lui les trois 2 car il a déjà choisi des dés avec le chiffre 4. Il obtient un résultat de 24 et prend le P24. Son tour est alors terminé..

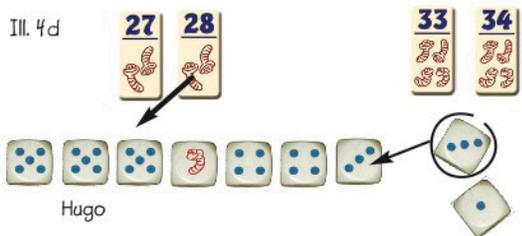
III. 4b.



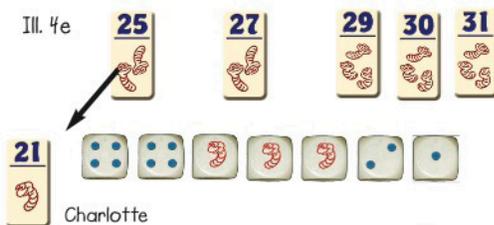
(résultat 21) Tom termine son tour de jeu et prend le P21 qui se trouve devant Charlotte.



(résultat 23) Rosalie termine son tour de jeu. Elle a obtenu un résultat de 23. Elle possède déjà le P23 et que le P22 est caché : elle prend donc la valeur inférieure la plus proche qui est le P21 dans la « brochette ».



(résultat 31) Hugo termine son tour avec un résultat de 31. Les P31, P30 et P29 ne sont plus visibles. Il prend donc le P28 dans la « brochette ».



(résultat 26) Charlotte termine son tour de jeu et obtient un résultat de 26. Elle ne remarque pas le P26 placé devant Lucas, c'est pourquoi elle prend le P25 qui se trouve au centre de la table.



« BECQUETER » UN PICKOMINO ET L'EMPILER:

Lorsqu'un joueur récupère un Pickomino, il le pose face visible devant lui. Chaque nouveau Pickomino récupéré est empilé sur le Pickomino précédent, formant ainsi une pile. Chaque joueur n'a donc qu'un seul Pickomino visible devant lui. Les

Ill. 5



Pickomino cachés ne peuvent être récupérés, ils sont protégés (voir ill. 5).



Nicole peut prendre le pickomino avec le numéro 28. Elle le pose face visible sur son paquet. Tous les pickominoes qui se trouvent dessous sont maintenant protégés.

TOUR DE JEU RATÉ:

Un tour de jeu est raté dans les 3 cas suivants :

- lorsqu'un joueur lance les dés et n'obtient que des symboles qu'il déjà placé devant lui (voir ill. 6a). Il ne peut plus effectuer d'autres jets de dés et passe son tour.
- Lorsqu' un joueur n'obtient aucun ver parmi les dés qu'il a jeté (voir ill. 6b), il passe son tour.
- Lorsque la somme obtenue par un joueur ne suffit pas pour récupérer un Pickomino (voir ill. 6c), il passe son tour.

Lorsqu'un joueur passe son tour, il doit rendre le dernier Pickomino visible qu'il possède (s'il en possède au moins un). C'est alors au joueur suivant de jouer.

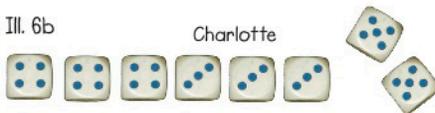
Ill. 6a



Rosalie

A son 4^{ème} lancer de dés, Rosalie n'obtient que des chiffres déjà placés devant elle.

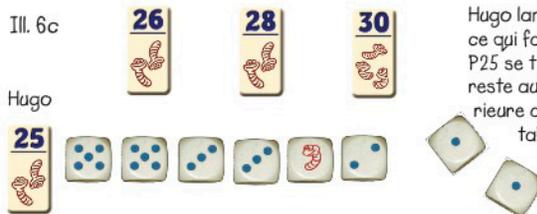
Ill. 6b



Charlotte

A son 3^{ème} lancer de dés, Charlotte obtient deux 5. Bien qu'elle ait obtenu un résultat de 31 et que le P31 soit visible, elle ne peut pas le prendre car elle n'a pas de vers dans ses dés.

Ill. 6c



Hugo

Hugo lance les dés et obtient deux 1, ce qui fait un résultat de 25. Mais le P25 se trouve déjà devant lui et il ne reste aucun Pickomino de valeur inférieure au centre de la table.

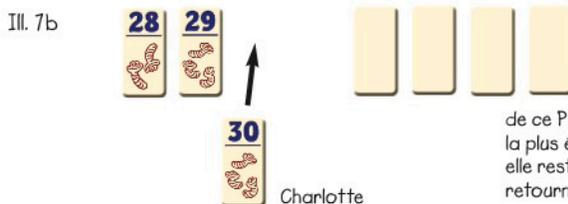
RENDRE UN PICKOMINO:

Un joueur qui doit rendre un Pickomino le replace, face visible, au centre de la table.

De plus, il retourne dans la brochette, le Pickomino qui a la plus forte valeur : ce Pickomino ne peut plus être récupéré et reste face cachée jusqu'à la fin du jeu (voir ill. 7a). Si le Pickomino rendu est celui qui a la plus forte valeur, il reste face visible (voir ill. 7b).



Hugo doit rendre le Pickomino placé face visible devant lui. À ce moment de la partie, la valeur la plus élevée de la « brochette » est P34, il retourne celui-ci.



Charlotte doit replacer le P30 dans la brochette au centre de la table. La valeur de ce Pickomino est maintenant la plus élevée de la brochette : elle reste face visible et on ne retourne aucun Pickomino.

FIN DU JEU ET DÉCOMPTE DES POINTS:

Le jeu prend fin lorsque le dernier Pickomino est retiré du centre de la table. Chaque joueur compte alors les vers qu'il a « becquetés ». Le joueur qui possède le plus de vers est vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur qui a obtenu le Pickomino de plus grande valeur l'emporte.

Alternative

Ceux qui veulent raccourcir les parties ou qui joue à beaucoup (5-7 joueurs), peuvent aussi jouer ainsi : un pickomino qui est remis sur le grill est retourné s'il est celui avec la valeur la plus élevée à ce moment-là.



© 2005

Édité par le Zoch Verlag

Auteur: Reiner Knizia

Illustrations: Doris Matthäus

Traduction: Gigamic &

Loïc Boisnier