



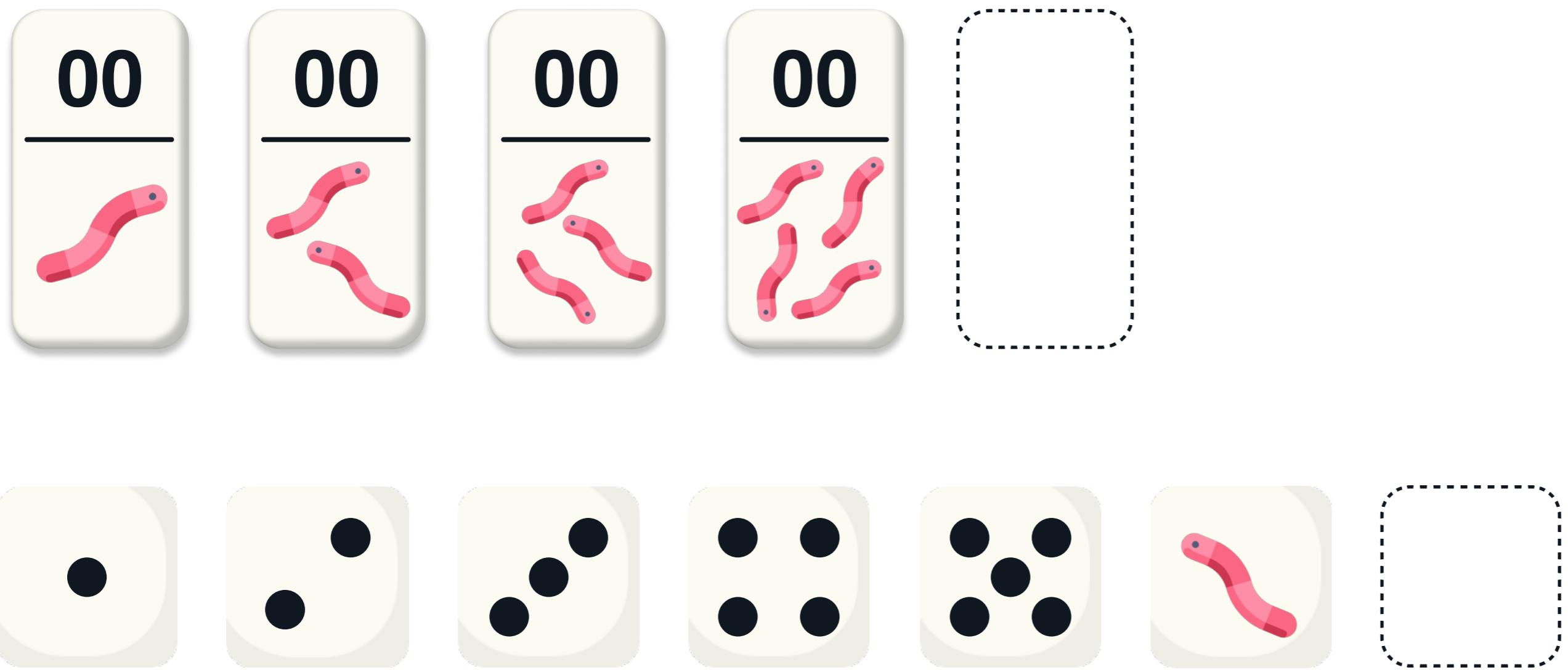
0D1821

FBFBF2

17A553

0285C8

FBD705



8+

2/4



PICKOMINO

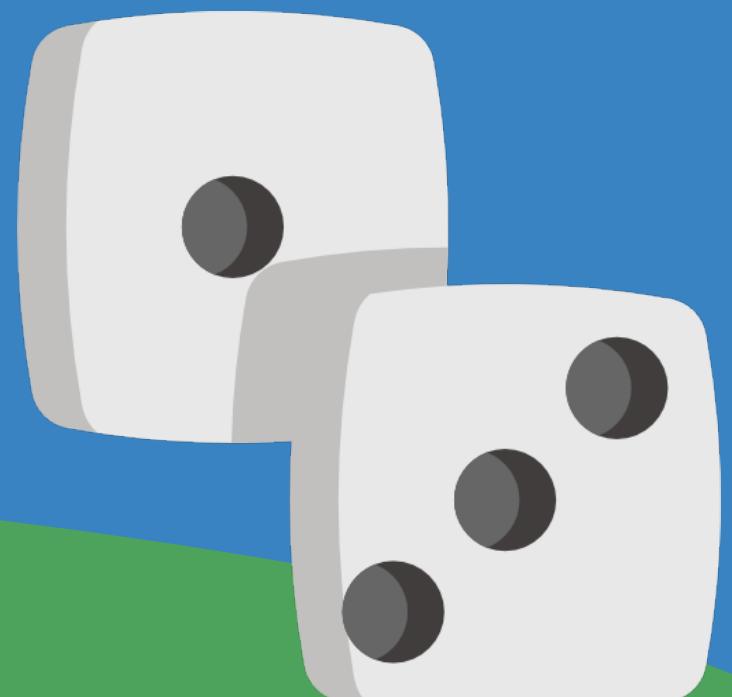
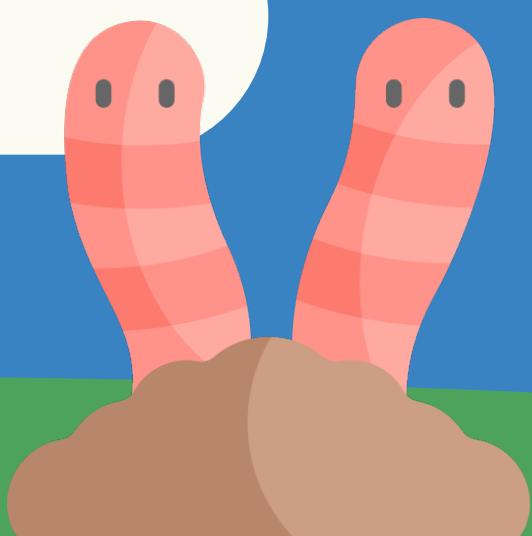
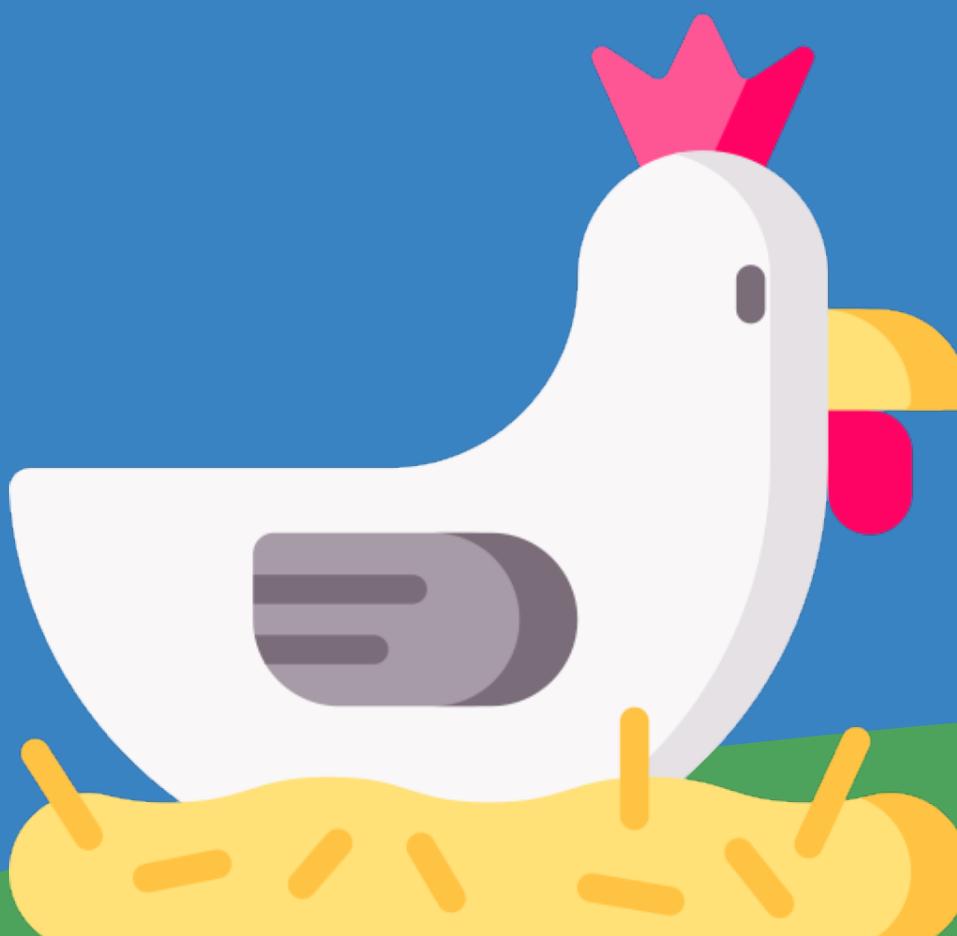
Draw the worms from the dice !

Play

Rules

Settings

Quit



Back

PICKOMINO

Draw the worms from the dice !

Create a server

Join a server



Back

PICKOMINO

Draw the worms from the dice !

What's your name ?

Bob

Validate

Back

PICKOMINO

Draw the worms from the dice !

How many players at most



Validate

Back

PICKOMINO

Draw the worms from the dice !

Your name :

Bob

Game key :

3830847

Waiting for additional players...

Currently : 1/4

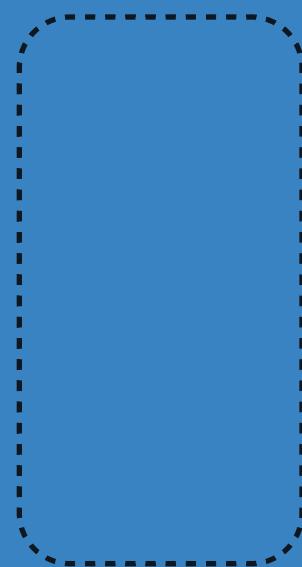
Start



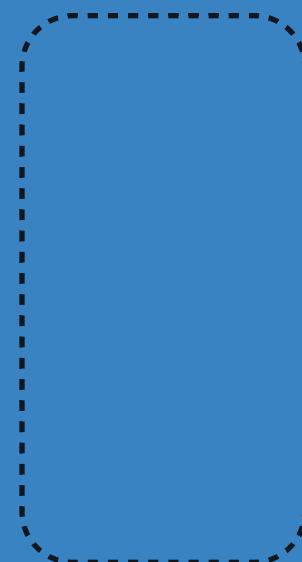
PICKOMINO

Menu

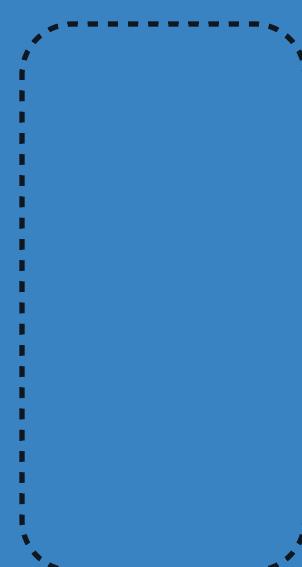
Clément



Martin

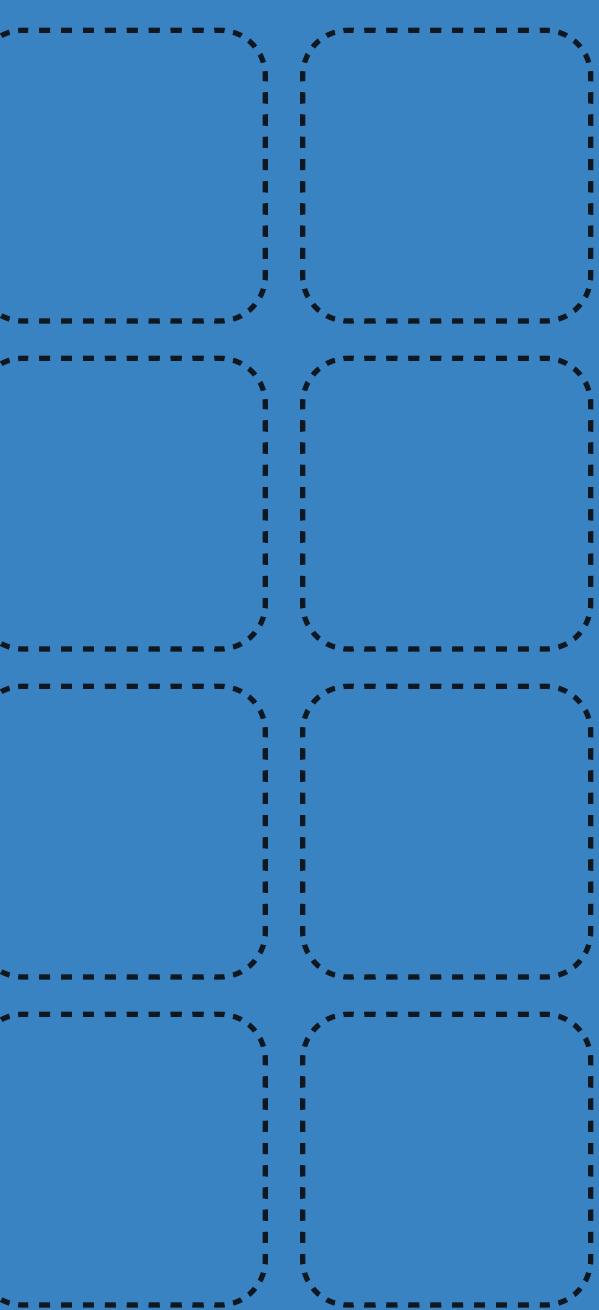


Tom

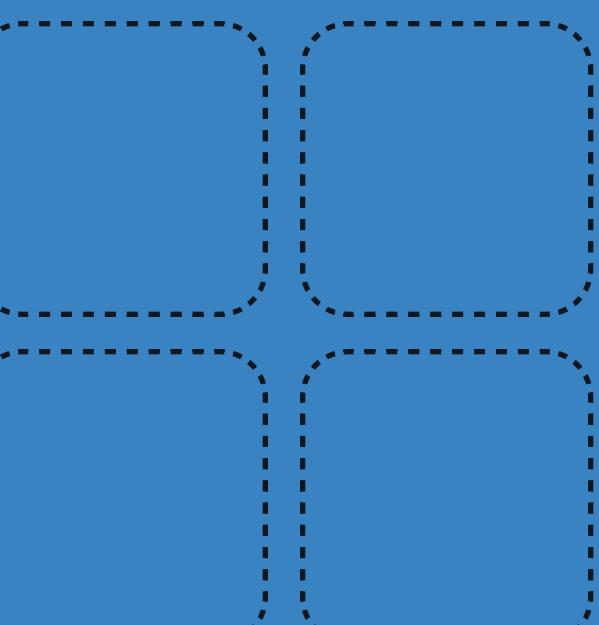


00	00	00	00	00	00	00
00	00	00	00	00	00	22

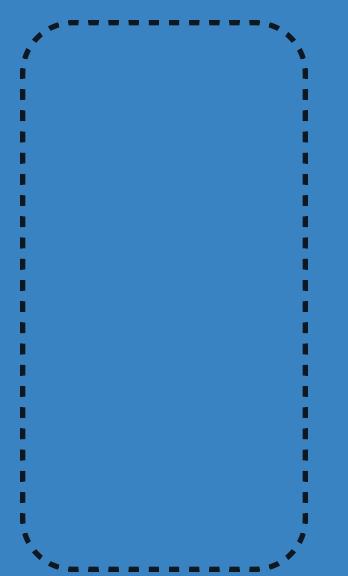
Dice kept



Dice played



Roll the dice



You

Tom is playing...



1. Matériel : Le jeu de base comprend 16 dés pickominos numérotés de 21 à 36, une tuile "21", huit tuiles "X5" (avec des vers de terre) et un plateau de jeu.
2. Objectif du jeu : Le but du jeu est de marquer le plus de points en collectant des pickominos avec des valeurs élevées.
3. Mise en place : Placez les 16 dés pickominos sur le plateau de jeu, face visible. Distribuez à chaque joueur 8 tuiles "X5" (vers de terre) et placez la tuile "21" au centre du plateau.
4. Déroulement du jeu :
 - Les joueurs jouent tour à tour dans le sens des aiguilles d'une montre.
 - À chaque tour, le joueur lance les 8 dés pickominos. Les dés avec des valeurs de 3 à 6 sont placés face visible devant le joueur.
 - Le joueur peut choisir de relancer certains dés jusqu'à trois fois, en gardant les dés qu'il souhaite entre chaque relance.
 - Après chaque relance, le joueur doit obligatoirement choisir un pickomino avec la valeur la plus élevée parmi ceux qui sont visibles devant lui. Ce pickomino est placé devant lui, face visible.
 - Si le joueur a collecté au moins un pickomino, il peut choisir de s'arrêter et marquer les points correspondant à la somme des valeurs des pickominos collectés. Sinon, il ne marque aucun point pour ce tour.
 - Si le joueur obtient un pickomino "21", il doit le placer immédiatement face visible devant lui, et il peut continuer à relancer les dés restants.
5. Fin de la partie :
 - Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur atteigne ou dépasse 35 points. Ce joueur est déclaré vainqueur.
 - En cas d'égalité, le joueur avec le plus grand nombre de pickominos remporte la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs partagent la victoire.
6. Extensions :
 - Le jeu de base peut être étendu avec des extensions comprenant des pickominos spéciaux et des règles supplémentaires pour plus de variété et de stratégie.

Back

PICKOMINO

Draw the worms from the dice !

What is the host name ?

Bob

What is the game key ?

XXXXXXXXXX

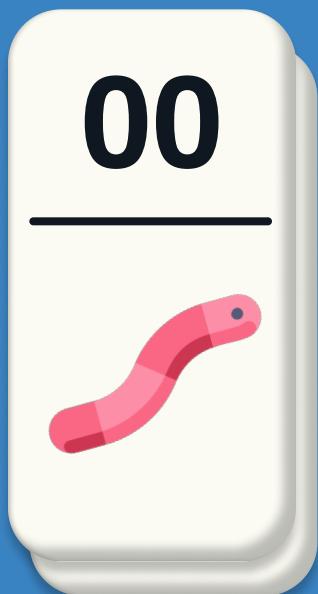
Join



PICKOMINO

Menu

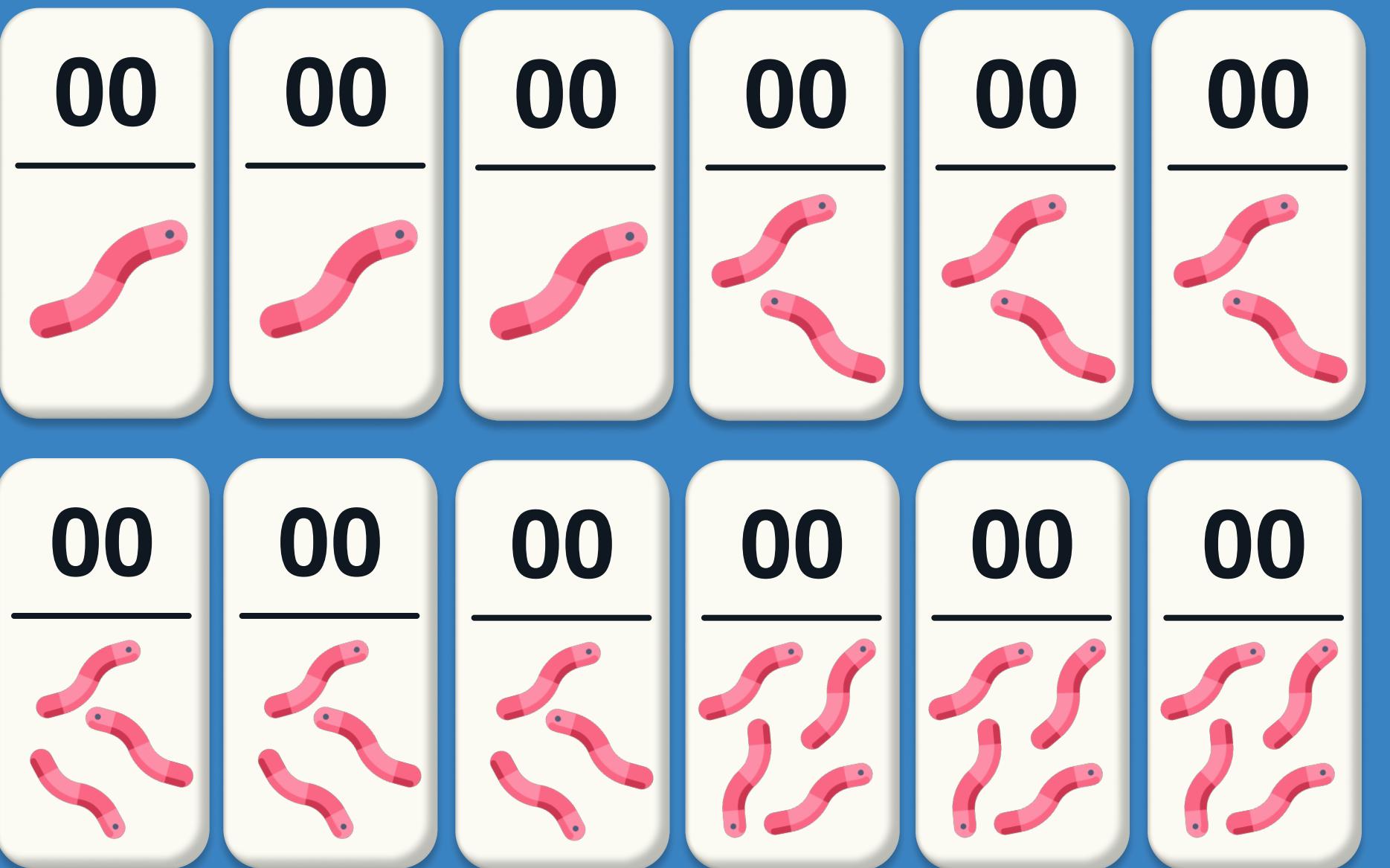
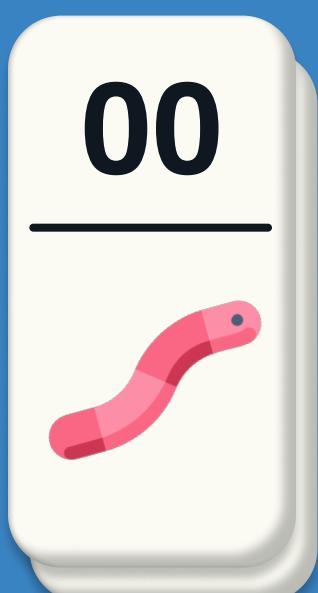
Clément



Martin



Tom



You



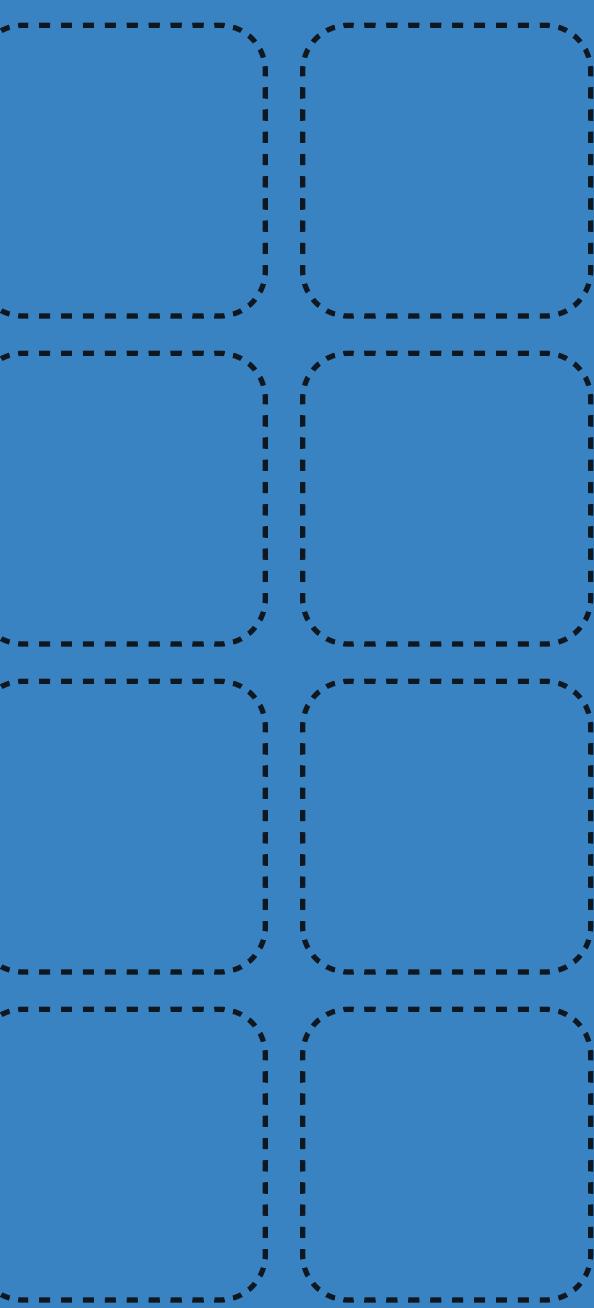
Roll the dice



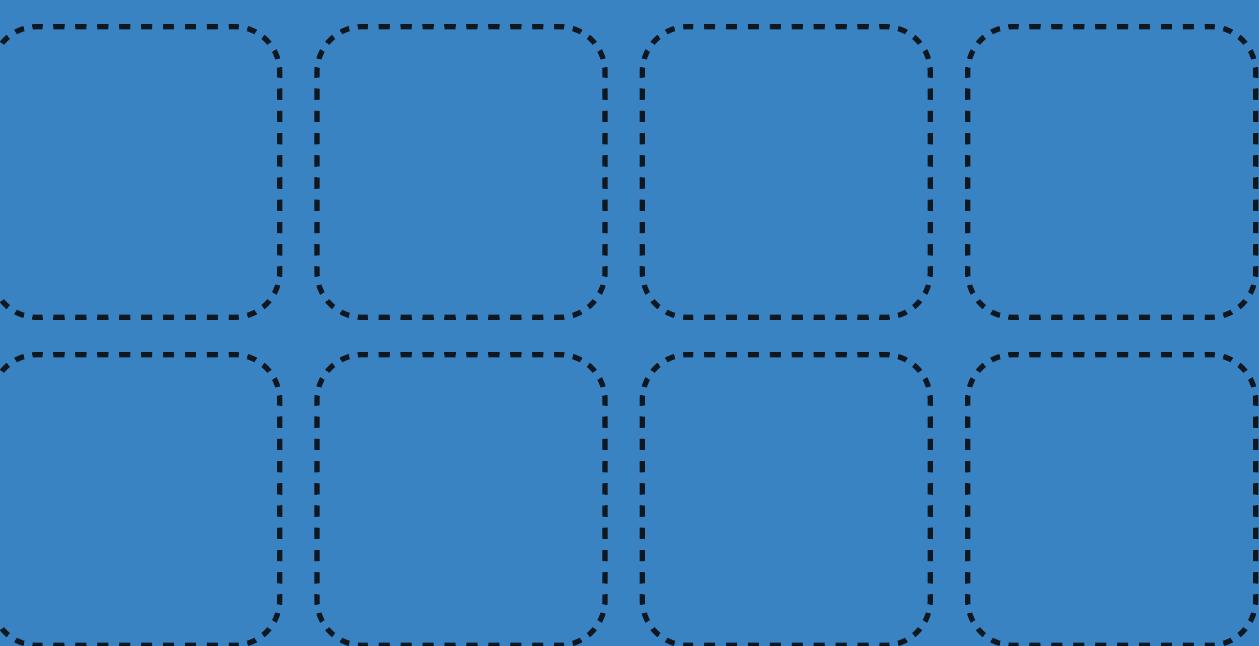
Make your choice

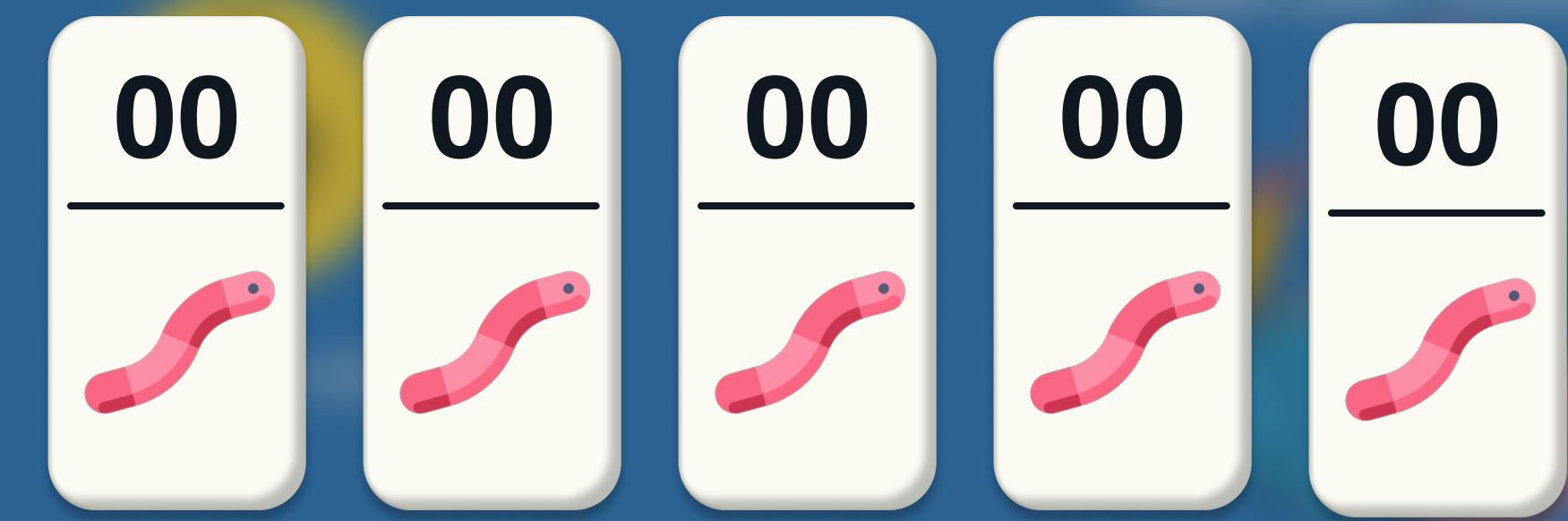


Dice kept



Dice played





You

Settings

Back

Volume :

— 100%

Affichage :

Plein écran

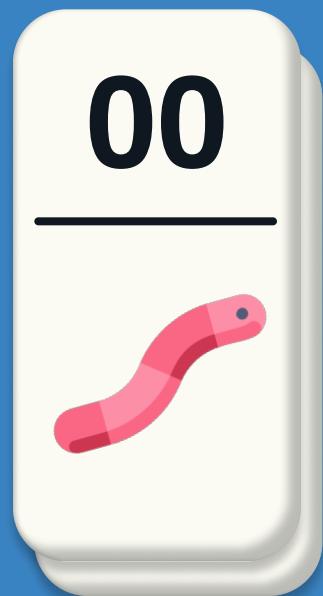


Save

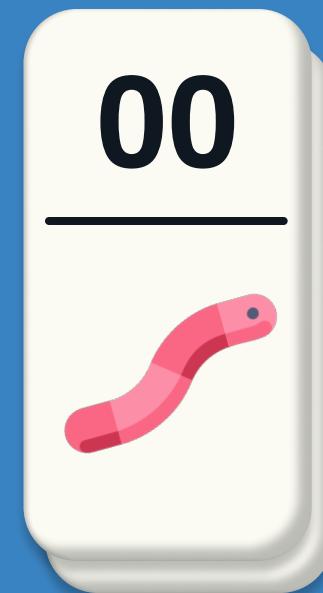
PICKOMINO

Menu

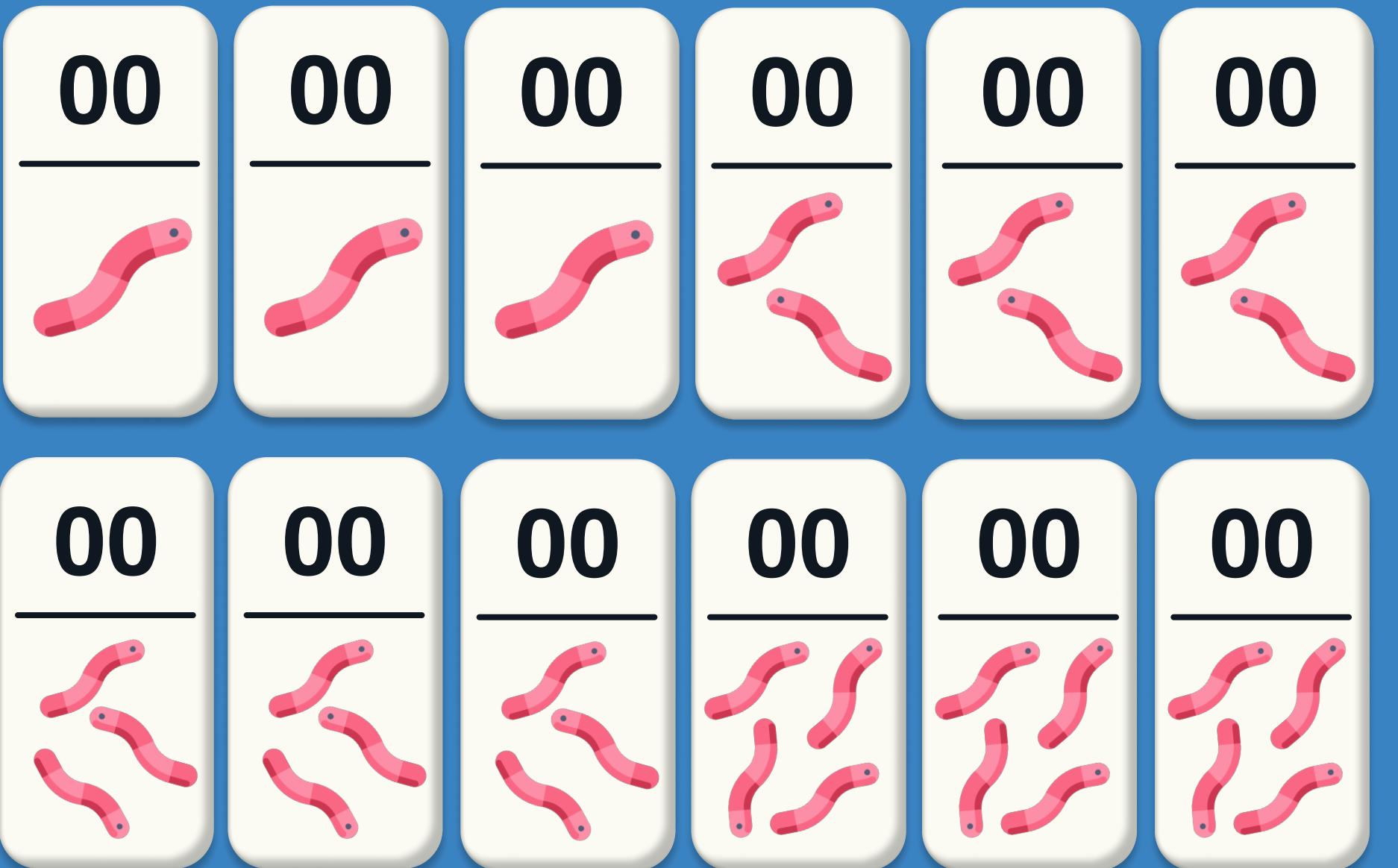
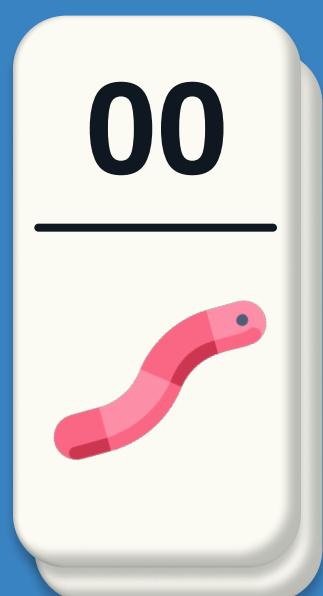
Clément



Martin



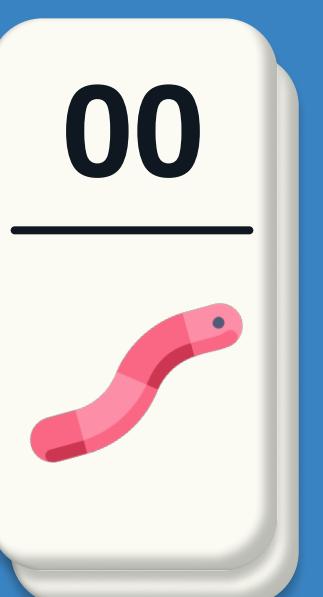
Tom



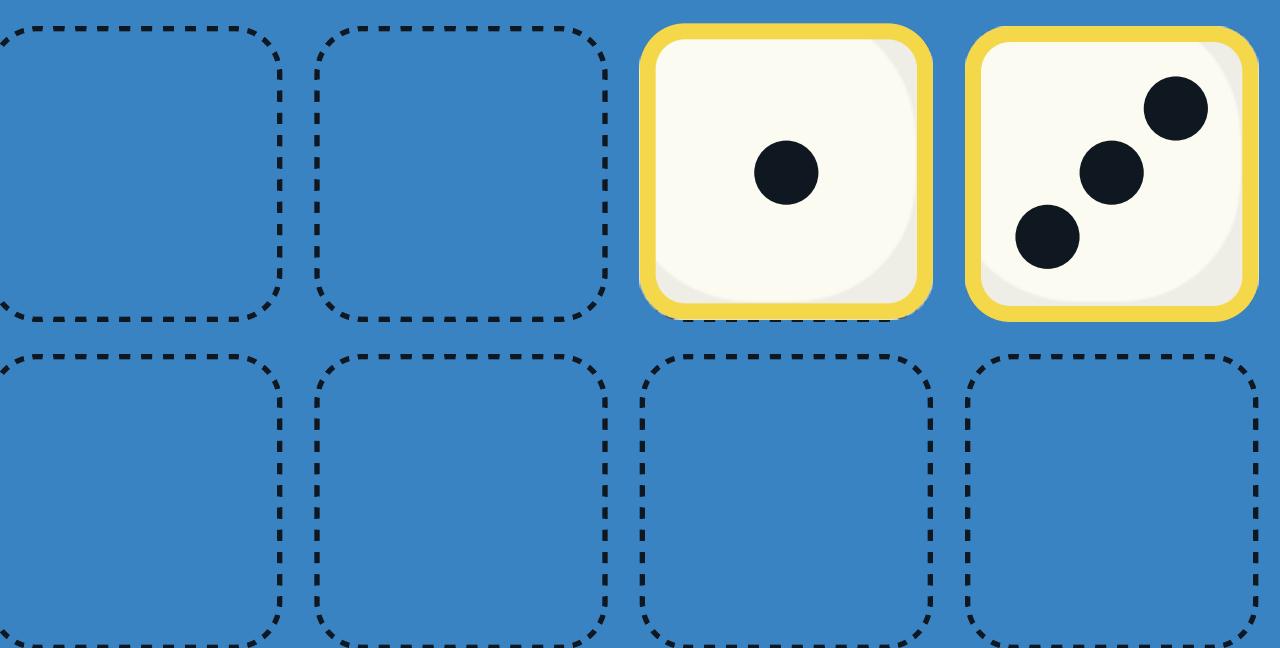
You



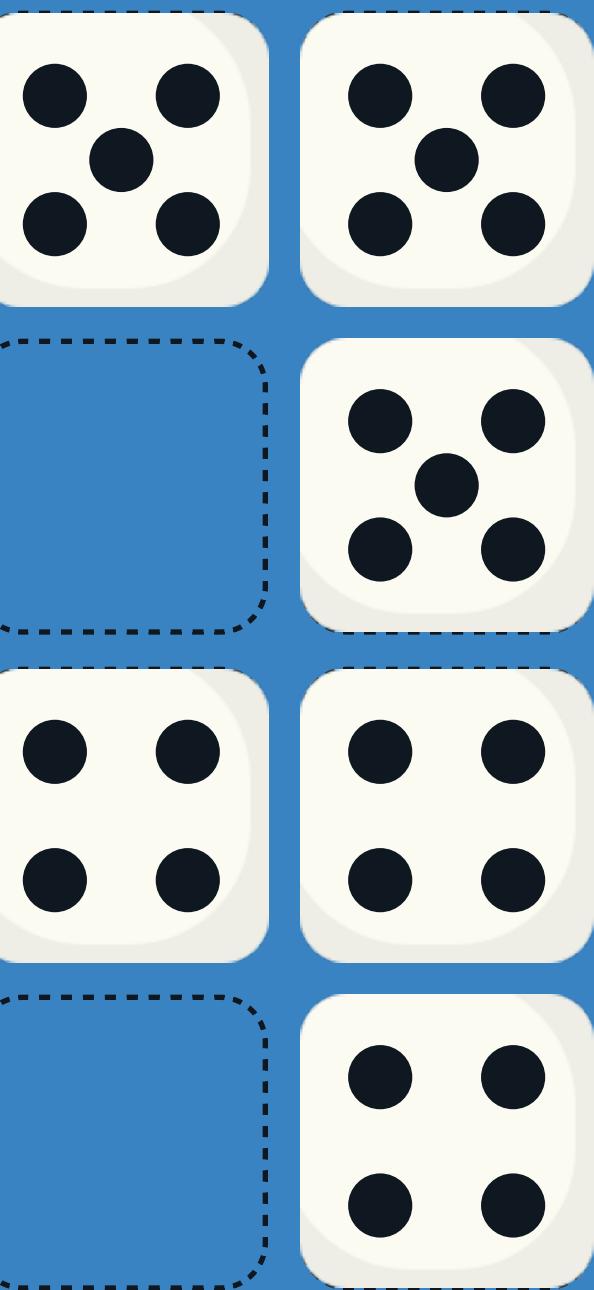
Roll the dice



Make your choice



Dice kept

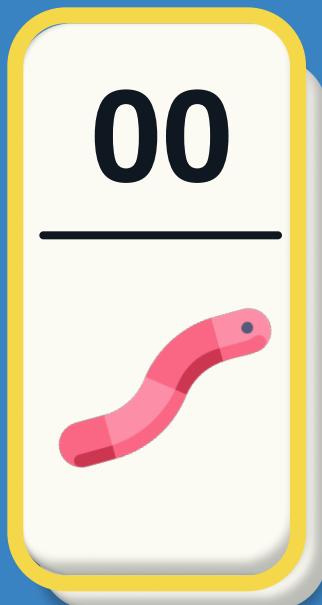


Dice played

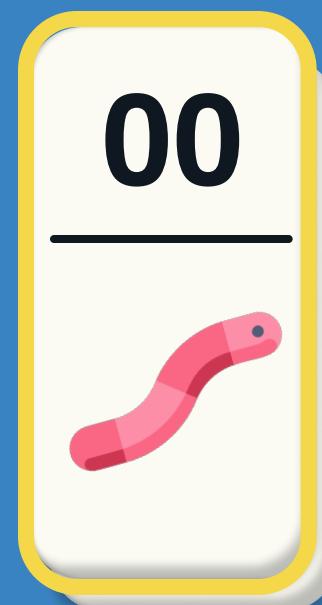
PICKOMINO

Menu

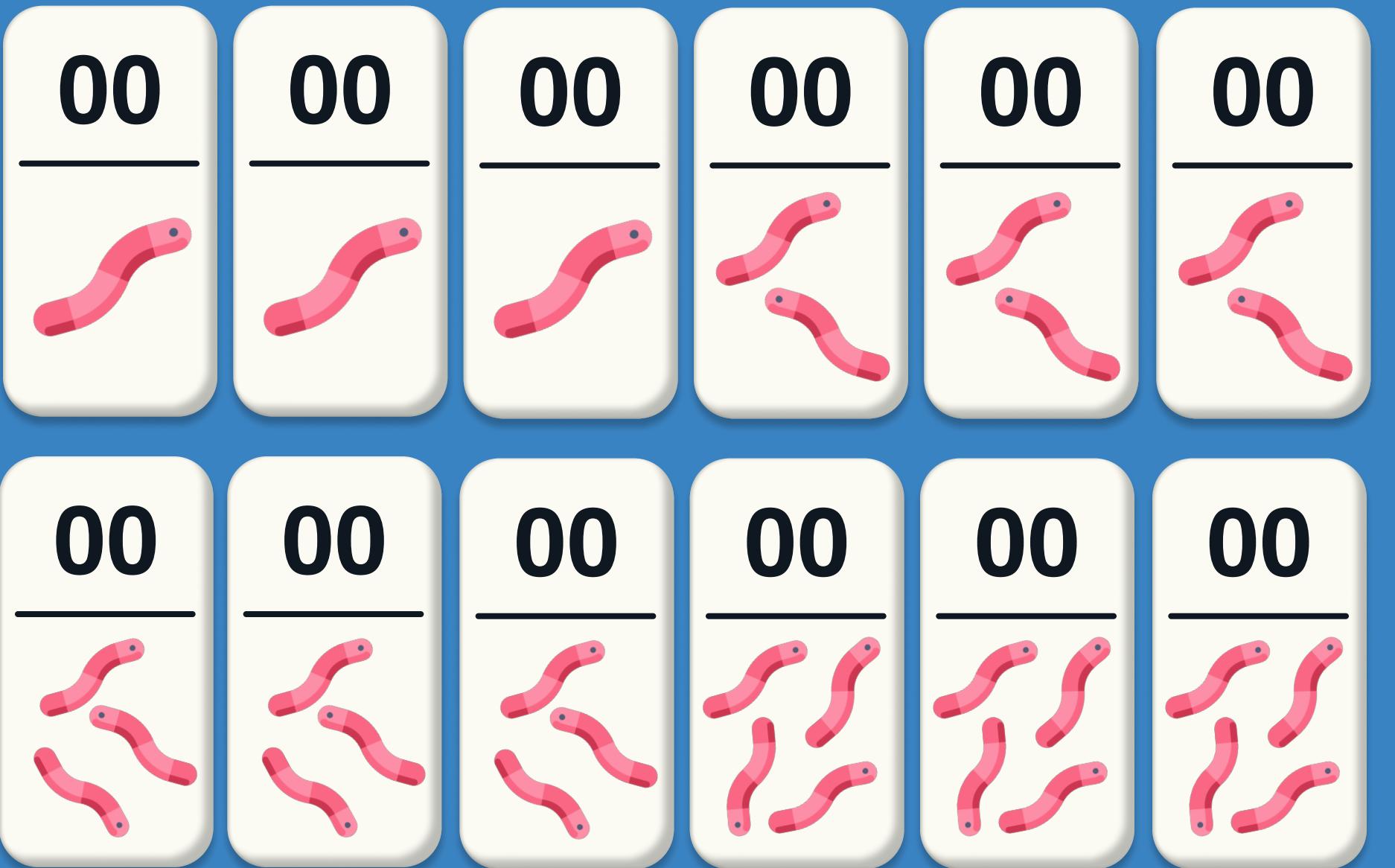
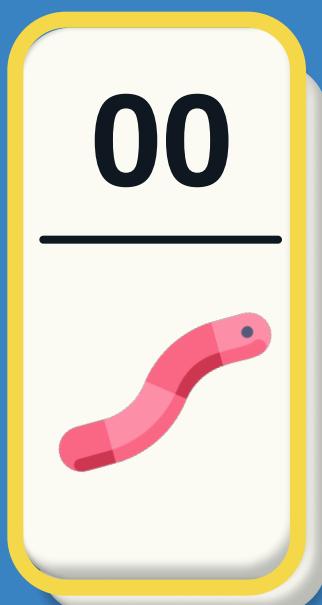
Clément



Martin



Tom



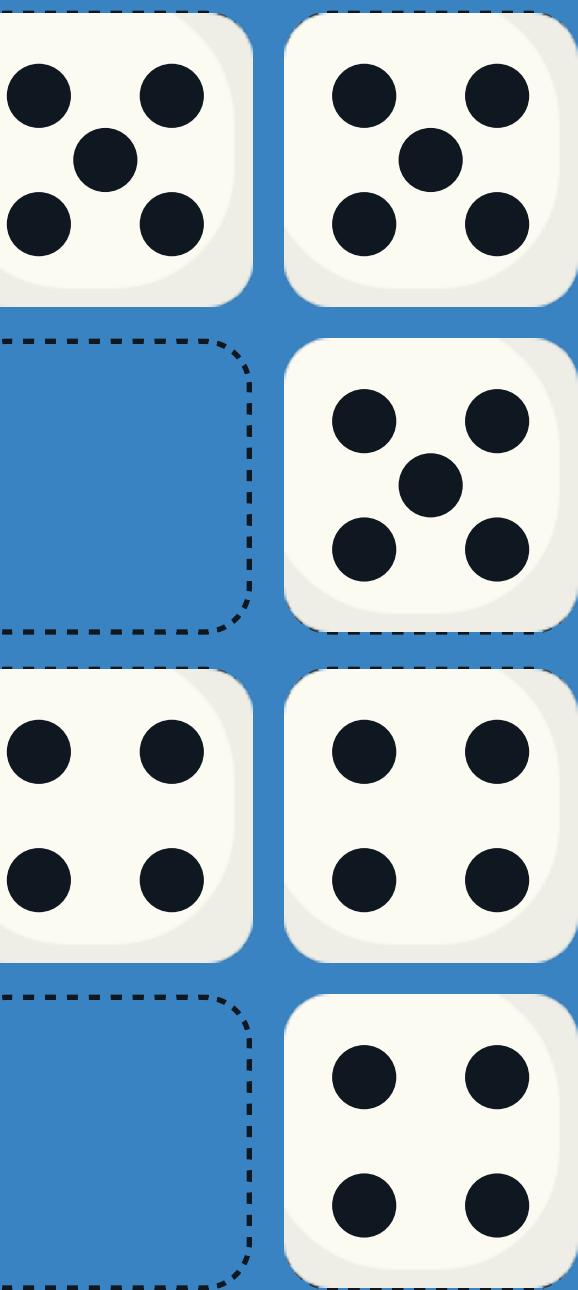
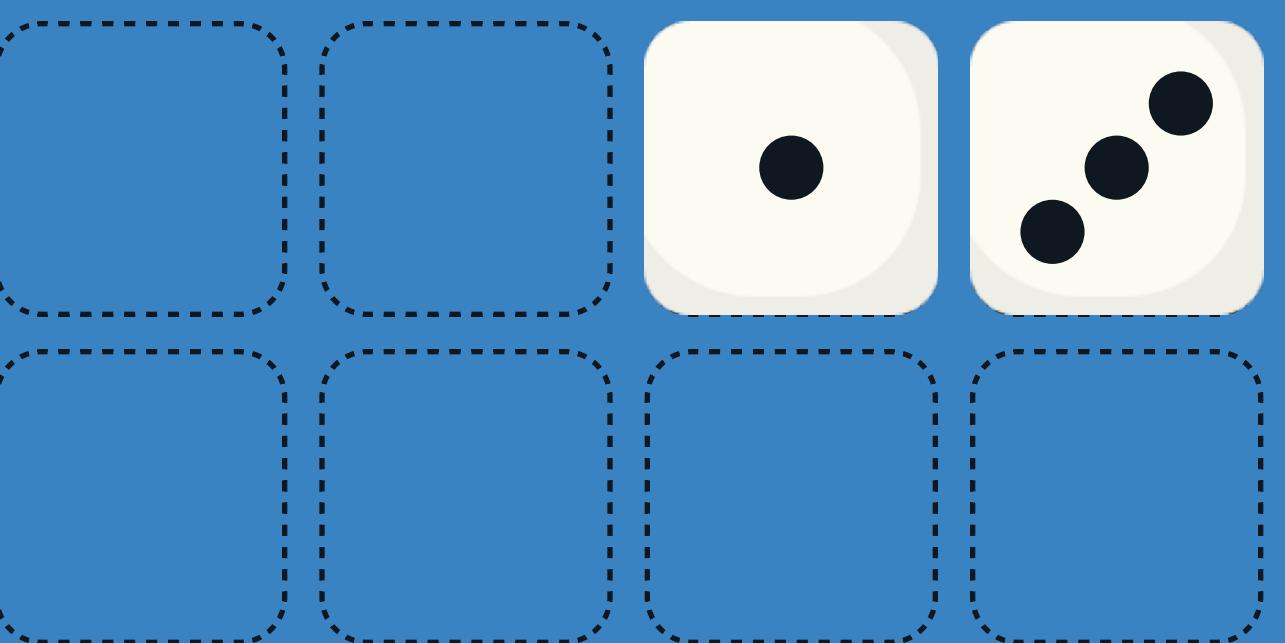
You



Roll the dice



Make your choice



Dice kept

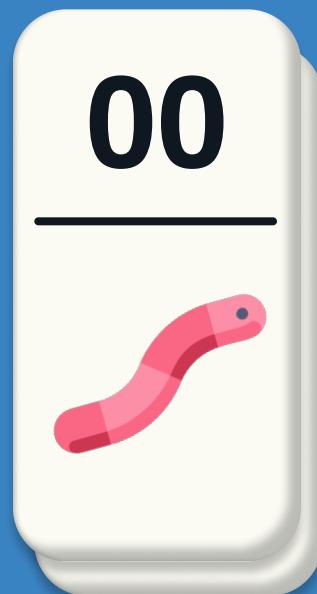


Dice played

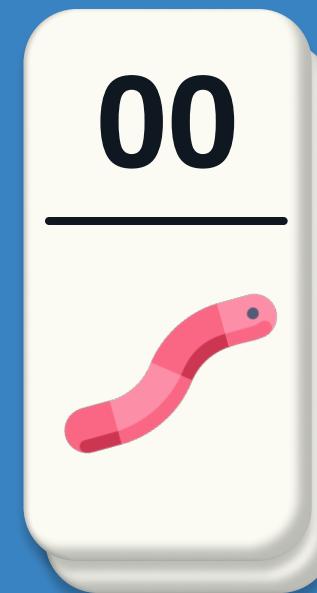
PICKOMINO

Menu

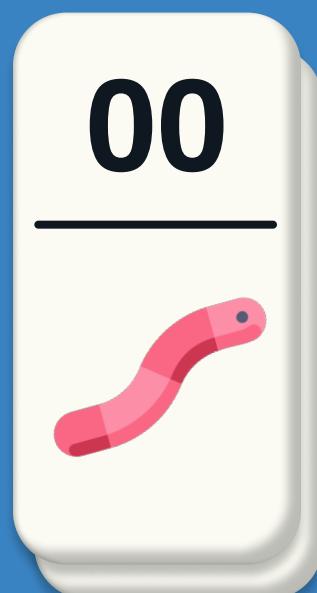
Clément



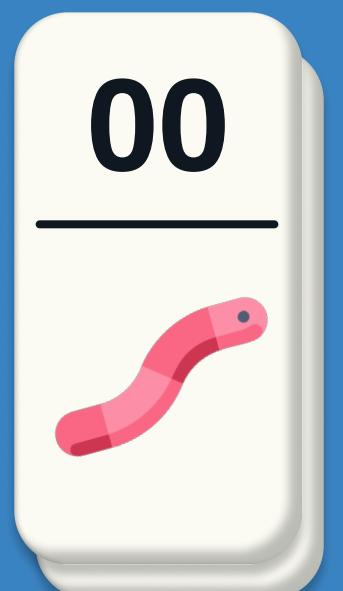
Martin



Tom

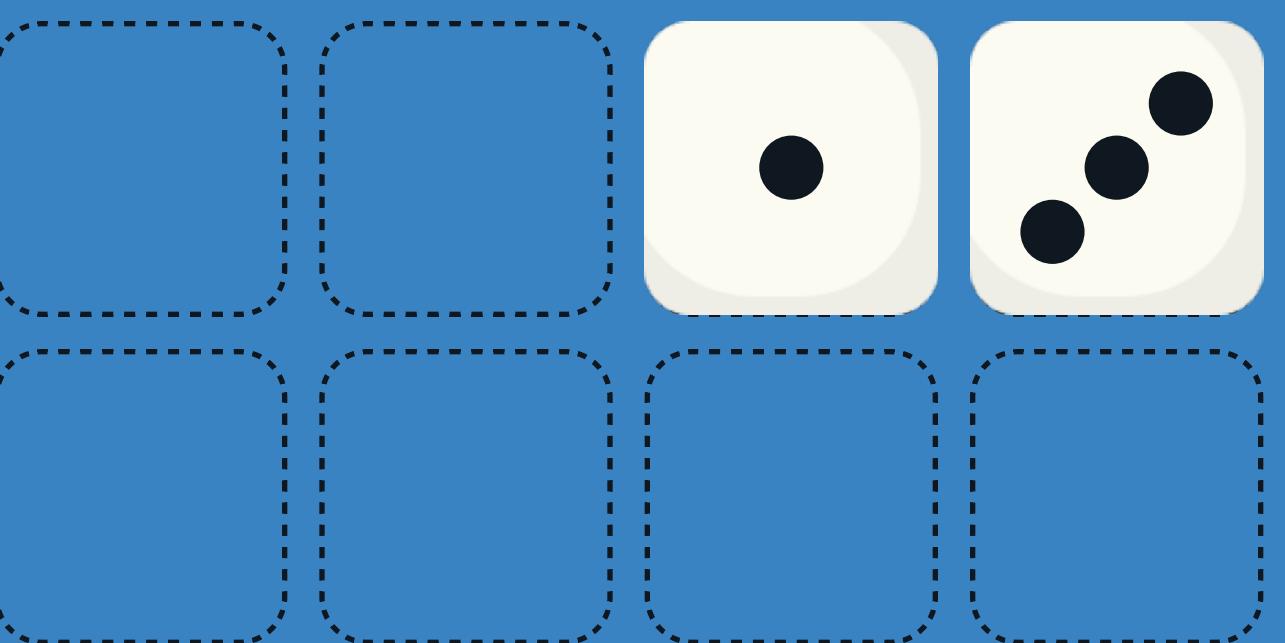


Roll the dice

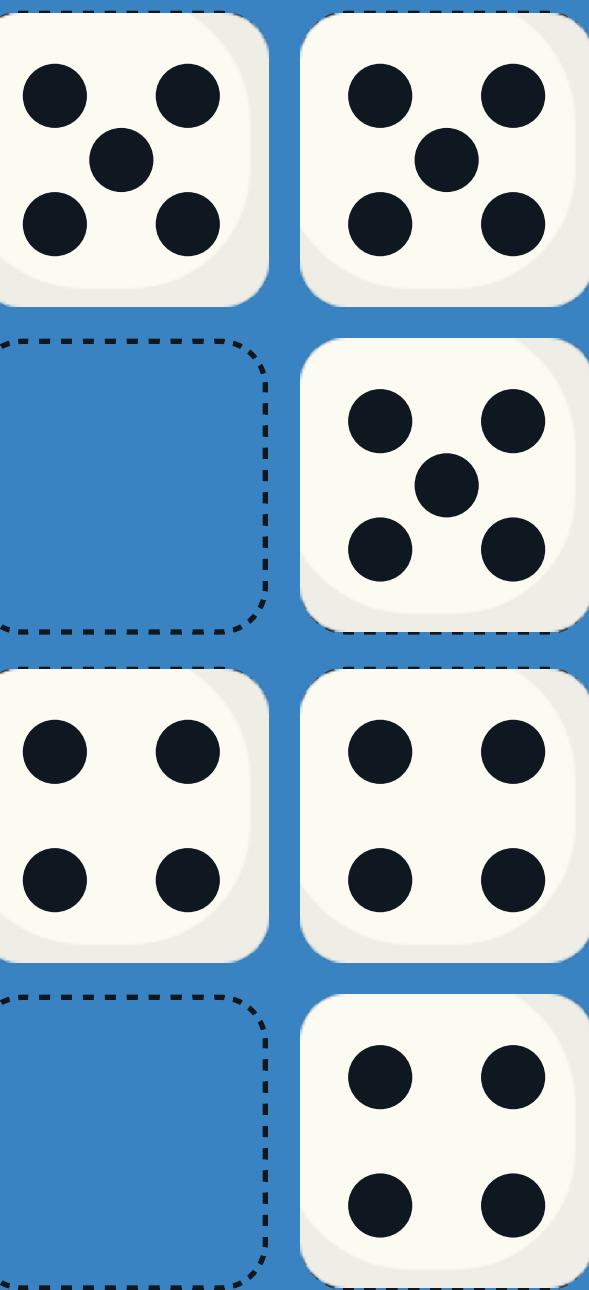


You

Make your choice



Dice kept



Dice played