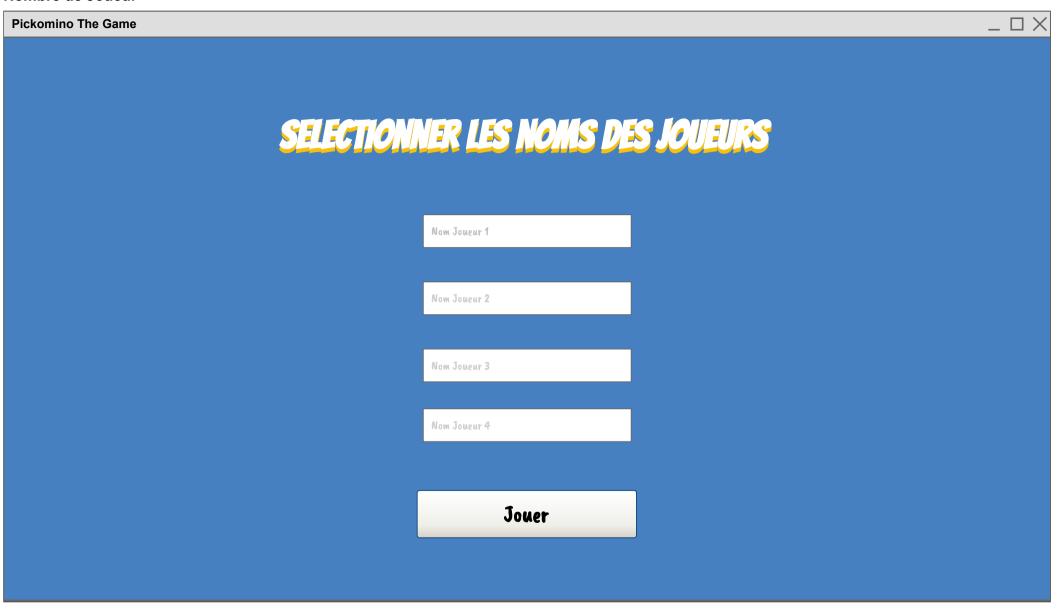
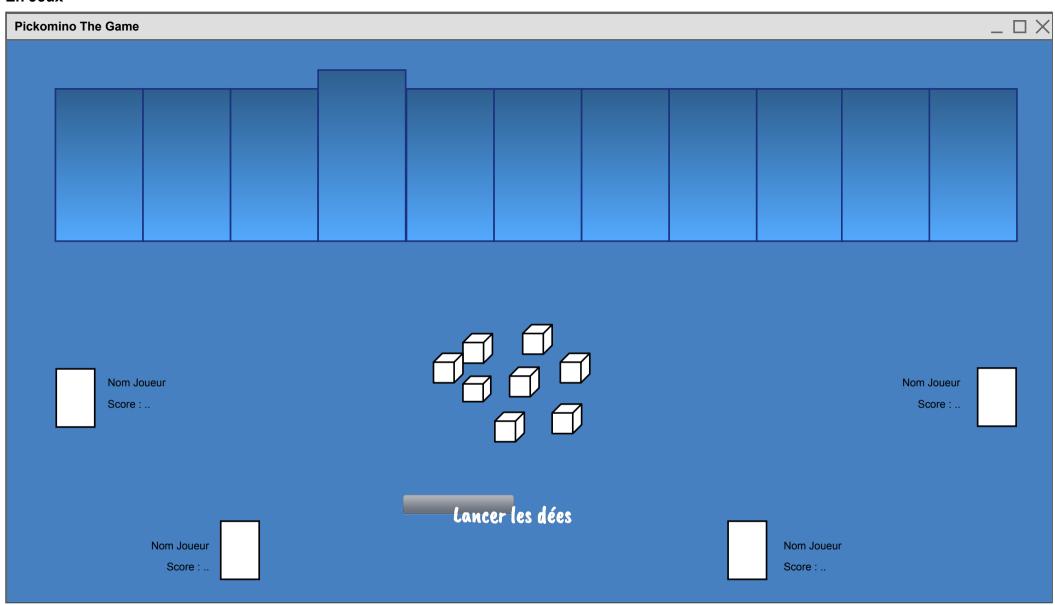
Pickomino The Game Pickomino The Game Jouer **Options** Règles Quitter Made by Xx_TheSteveDestroyer44_xX

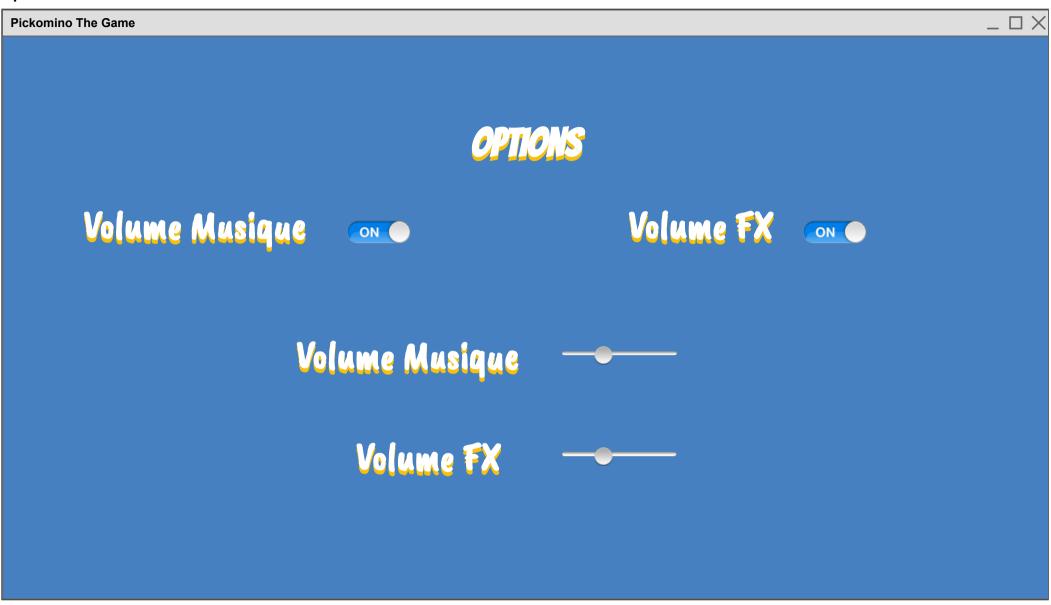
Nombre de Joueur



En Jeux



Options



Pickomino The Game









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.

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.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE:

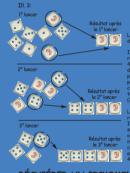
DEROULEMENT DE LA PARTILE:

A son tour de ju, le jouure assive d'attraper un Pickomino parmi la « brochette de vers » ou parmi les Pickominos attrapés par ses adversaires.

Après avoir lancé les 8 dés, il choist parmi ce le rinnage une valeur de dés (un chiffre ou un ver) et prend tous les dés correspondants à son chaix et le (les) place devant lu le joueur enlace ensuit les dés restants.

A chaque nouveau jet de dés, le joueur place devant fui les dés qui indiquent un même symbole, most in expeut choisis un symbole qu'il à chois précédemment et qui set rouve donc déjà devant lui. A la fin de son tour, le joueur additionne la valeur de tous les dés que se trouvent devant lui d'année à ce que tous les joueurs connaissent ce résultat « intermédiaire », (c'est-à-dire » non définitif »). Chaque ver memorte. Fais





Lucas lance les dés puis décide de gar-der 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 pos prendre les vers sortis dans ce nouveau tirage, car il en a déjà pris lors de son prenier jet de déf. Il prend les deux 4 et les place devant lui à coté des 2 vers déjà obterus. Il a maintenun un résultai niermédiaire de 18 (2xxers + 2x4 = 18).

Lucas peut encore jeter les 4 dés qui lui restenti. Il obtient deux 4, un 5 et un ven Il est obligé de prendre le 5 car il possible déjà les deux autres symboles obtained les 3° lancer les 3° lancer de 23. 5° il décide de relan-relies 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.

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 :

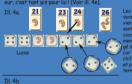
Si, parmi les dés conservés, figure au moins un ver et si la somme obtenue correspond à la valeur d'un Pickomino visible, dors le joueur peut prendre ce Pickomino.

Le joueur peut prendre ce Pickomino parmi la brochette de vers (voir ill. 4a) ou devant un adversaire. (Voir ill. 14b).

Pour récupérer un Pickomino oppartenant 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. 4 c et 4d).

Si le joueur ne reumaque 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 neve 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 obis 2 car il a déjà choisi des dés avec le chiffré 4 l'obient un résultat de 2 4 et prend le P24. Son tour est alors terminé. (résultat 21) Tom termine son tour de jeu et prend le P21 qui se trouve devant Charlotte.





27 28

Ill. 4d





33 34 (résultat 31) Hugo termine son tour avec un résultat de 31. Les P31, P30 et P29 ne

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

(résultat 26) Charlotte termi-ne son tour de jeu et obtient un résultat de 26. Elle ne remarque pas le P 26 placé

devant Lucas, c'est pourquoi elle prend le P25 qui se trouve au centre de la table.

26



« BECQUETER

Lorsqu'un joueur récu nouveau Pickomino réc

TOUR DE JEI

Un tour de jeu est rat lorsqu'un joueur lance devant lui (voir ill. 6a) son tour. Lorsqu'un joueur n'ob passe son tour. Lorsque la somme obt Pickomino (voir ill. 6c)

Lorsqu'un joueur passe possède (s'il en possèd C'est alors au joueur s