



SELECTIONNER LES NOMS DES JOUEURS

Nom Joueur 1

Nom Joueur 2

Nom Joueur 3

Nom Joueur 4

Jouer

Pickomino The Game

Nom Joueur

Score : ..

Nom Joueur

Score : ..

Nom Joueur

Score : ..

Nom Joueur

Score : ..

Lancer les dés

Pickomino The Game

OPTIONS

Volume Musique

ON

Volume FX

ON

Volume Musique

Volume FX

RÈGLES

PRÉPARATION:

Disposez les 16 Pickminos 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.

III. 2:

Les chiffres marqués sur les Pickminos 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 Pickminos, varient en fonction des chiffres.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE:

A son tour de jeu, le joueur essaye d'attraper un Pickomino parmi la « brochette de vers » au parmi les Pickminos 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.

A 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. A 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

Résultat après le 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 (2vers + 2x4 = 18).

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 restent, il doit obtenir au moins 1, un 2 ou un 3 car il a déjà des 4, des 5 et des vers.

2nd lancer

Résultat après le 2nd lancer

3rd lancer

Résultat après le 3rd 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).

III. 4a:

Lucas

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 4 avec le chiffre 4. Il obtient un résultat de 24 et prend le P24. Son tour est alors terminé.

III. 4b:

Tom

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

Charlotte

III. 4c:

Rosalie

(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 ».

III. 4d:

Hugo

(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 ».

III. 4e:

Charlotte

(résultat 26) Charlotte termine 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.

Lucas

« BECQUETER

Lorsqu'un joueur récupère un nouveau Pickomino, il récupère une pile. Chaque joueur

III. 5:

TOUR DE JEU

Un tour de jeu est raté

• lorsqu'un joueur lance devant lui (voir ill. 6a), son tour.

• Lorsqu'un joueur n'obtient pas son tour.

• Lorsque la somme obtenue n'est pas un Pickomino (voir ill. 6c).

Lorsqu'un joueur passe à son tour, il possède (s'il en possède) C'est alors au joueur suivant de jouer.