

Reiner Knizia

Pickomino®



Lancez les dés, mettez de côté une valeur puis faites le pari de relancer, ou non, les dés restants. Plus la somme de vos dés sauvegardés est importante, plus fort sera le Pickomino remporté... et selon votre résultat, vous pouvez même le piquer chez un adversaire. Mais si vous n'obtenez que des valeurs déjà mises de côté, votre tour s'arrête et vous perdez un Pickomino. Voici un jeu de dés très divertissant, où il vous faudra jongler entre prudence et prise de risques.

But du jeu

Le vainqueur sera le joueur qui aura récupéré le plus de vers à la fin de la partie.

Contenu et mise en place

- 16 Pickominos de valeurs 21 à 36
- 8 dés à 6 faces
(valeurs 1, 2, 3, 4, 5, 6)



Aligner les 16 Pickominos dans l'ordre croissant au milieu de la table pour former la « brochette de vers ».

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur reçoit les 8 dés et entame la partie. Il les lance, choisit une des valeurs obtenues et met de côté **tous les dés correspondants**.

Par exemple, tous les « 2 » ou tous les « vers ». (Si une valeur n'apparaît que sur un seul dé, il est tout à fait possible de ne prendre que celui-ci.) Puis, il additionne la valeur de tous les dés mis de côté. Chaque ver vaut 5 points. Le joueur peut ensuite relancer **tous les dés qu'il n'a pas mis de côté**. Il met alors de côté **tous** les dés **d'une autre valeur**. Par exemple si le joueur avait gardé tous les « 2 » au premier lancer, il ne peut plus ajouter de « 2 ». Le joueur **peut** ainsi continuer à lancer et mettre des dés de côté jusqu'à ce que ...

A ... il décide d'arrêter son tour.

Le joueur peut décider d'arrêter son tour à n'importe quel moment, dès qu'il a validé son lancer en mettant **au moins une face « ver » de côté**. Sinon le lancer est nul (voir B). Il additionne alors la valeur de tous les dés qu'il a réservés.

Si le total des dés mis de côté est **égal à la valeur** d'un Pickomino de la brochette ou d'un Pickomino visible chez un autre joueur (voir paragraphe « Becquetage de vers »), il s'en empare et le pose devant lui.

S'il avait déjà gagné d'autres Pickominos auparavant, il **empile** le nouveau sur les autres, **face visible**. Chaque joueur n'a toujours qu'une seule pile devant lui.

Becquetage de vers

Si le total des dés mis de côté par le joueur est égal à la valeur d'un Pickomino visible au sommet de la pile d'un adversaire, il peut le lui piquer et le placer sur sa propre pile, face visible.

Cas particuliers

- Si le Pickomino correspondant à la valeur des dés mis de côté n'est visible ni sur la brochette, ni chez un adversaire, le joueur doit prendre sur la brochette le prochain Pickomino disponible de valeur inférieure.
- S'il ne reste aucun Pickomino qui convienne, le lancer du joueur est considéré comme nul.



B ... son lancer soit nul.

Il peut arriver qu'un joueur ...

→ ... ne puisse pas gagner de Pickomino à la fin de son tour, soit parce que **la valeur** des dés mis de côté **ne suffit pas**, soit parce qu'il n'a mis aucune face « **ver** » de côté.

→ ... n'obtienne sur un nouveau tirage que des valeurs ou des vers qu'il **a déjà mis de côté**.

Dans ces deux cas, le **lancer** du joueur est **nul** : il doit remettre sur la brochette le dernier Pickomino qu'il avait gagné et placé au-dessus de sa pile. Le Pickomino **le plus élevé** sur la brochette **est alors retourné** face cachée et ne peut plus être récupéré.

Cas particuliers

- Si le Pickomino remis par le joueur a une valeur plus élevée que tous les Pickominos visibles sur la brochette, il reste face visible. Dans ce cas, aucun Pickomino n'est retourné.
- Si le joueur n'a pas de Pickomino à remettre, aucun Pickomino n'est retourné sur la brochette.

Une fois le tour du joueur terminé, c'est à son voisin de gauche de lancer les dés.

Fin de la partie et décompte

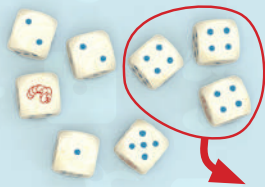
La partie prend fin dès qu'il ne reste plus aucun Pickomino visible sur la brochette.

Chaque joueur compte alors le nombre de vers qu'il possède sur ses Pickominos. Celui qui en totalise le plus remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le Pickomino le plus élevé.

Exemple

Thomas, Louise et Nina sont au milieu d'une partie et chacun a déjà empilé quelques Pickominos devant lui.

Thomas lance les 8 dés. Il examine le résultat obtenu et met les trois « 4 » de côté. Il additionne les points : $3 \times 4 = 12$.



Il relance les dés restants. Il ne peut plus mettre de « 4 » de côté car il l'a déjà fait au 1er lancer. Il choisit donc de mettre de côté le « **ver** » qu'il a obtenu au 2^{ème} lancer. Un ver vaut 5 points. Thomas totalise désormais 17 points ($12 + 5$).

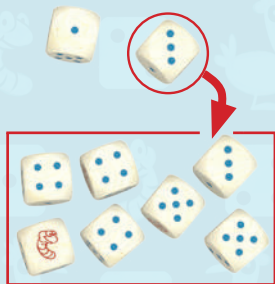


En relançant les quatre dés restants, il obtient deux « 5 » et deux « vers ». Comme il a déjà mis un ver de côté, il ne peut garder que les deux « 5 », ce qui lui fait : $17 + 10 = 27$ points.



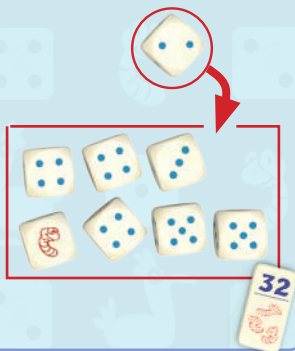
Avec ce résultat, Thomas peut décider de s'arrêter et prendre le Pickomino « 27 » de la brochette ou prendre le risque de relancer les deux derniers dés non mis de côté pour tenter de gagner un Pickomino plus élevé.

Thomas relance les dés : un « 1 » et un « 3 ». Il met le « 3 » de côté et totalise maintenant 30 points. Mais ce Pickomino ne se trouve ni sur la brochette, ni face visible chez un adversaire. Thomas devra prendre sur la brochette le prochain Pickomino de valeur inférieure.



Cependant, Thomas choisit l'option plus risquée : il relance le dernier dé et fait « 2 ». Il a de la chance car il n'avait pas encore mis de « 2 » de côté. Comme il a mis tous les dés de côté, il ne peut donc plus en lancer.

Au total, Thomas a obtenu 32 points. Le Pickomino « 32 » n'est plus sur la brochette mais sur la pile de Nina. Il lui pique alors son Pickomino et le place, face visible, sur sa propre pile.



Le tour de Thomas est terminé et il passe les dés à Louise.



Après son 1^{er} lancer, Louise met deux « 3 » de côté, suivis de trois « 5 » au 2^e lancer.



Son 3^e lancer donne un « ver » et deux « 1 ». Louise choisit le « **ver** ». Elle totalise ainsi 26 points. Mais elle veut aller plus loin.

Elle relance les deux dés restants et obtient un « 3 » et un « **ver** ».



Or, Louise avait déjà mis les « 3 » et un « ver » de côté. Son **lancer** est donc **nul**.

Elle repart bredouille et doit remettre le Pickomino du dessus de sa pile sur la brochette. Pour finir, le Pickomino le plus élevé de la brochette est retourné.



REINER KNIZIA Pickomino®

Également disponible
en application !



Télécharger sur
App Store



Reiner Knizia



Naïade (couverture)
& Doris Matthäus (dominos)



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



0-3



ATTENTION! Ne convient
pas à un enfant de moins
de 3 ans. Présence
de petits éléments
susceptibles d'être
ingérés. Données et
adresse à conserver.
03-2024

Adaptation et distribution
françaises :



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com

601125200002



© 2020 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH
& Co. KG
Werkstr. 1
90765 Fürth - Germany
zoch-verlag.com