



## Exemple :

Thomas, Louise et Nina sont au milieu d'une partie et chacun a déjà empli 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 1<sup>er</sup> lancer. Il choisit donc de mettre de côté le « ver » qu'il a obtenu au 2<sup>ème</sup> 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.



5

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 et 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.

6



Après son 1<sup>er</sup> lancer, Louise met deux « 3 » de côté, suivis de trois « 5 » au 2<sup>ème</sup> lancer. Son 3<sup>ème</sup> 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.



7

MAINTENANT  
DISPONIBLE !

PICKOMINO

APP



Auteur : Reiner Knizia  
Illustrations : Doris Matthäus  
Édité par Zoch Verlag - Allemagne

60125200002

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



Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Informations à conserver. 08-2020

Télécharger sur  
App Store

App Store est un service de la marque Apple Inc.

Adaptation et distribution  
françaises :

**gigamic**

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

8