

Aligner les 16 Pickominos dans l'ordre croissant au milieu de la table pour former la

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 ». 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. OU

B ... son lancer soit nul,

A

Le joueur peut décider d'arrêter son tour à n'importe quel moment.

Il additionne alors la valeur de tous les dés qu'il a mis de côté. Au moins un dé parmi eux doit être un « ver », sinon le lancer est nul (voir encadré de droite). 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 page 4 "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. В

... 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 aucun « ver » de côté.

Il peut arriver qu'un joueur.

 ... 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. A

Becquetage de vers

« brochette de vers »

Si le total des dés mis de côté par le joueur est égat 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 particulier

Si le Pickomino correspondant à la vaieur 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 (voir B).

-

Le Pickomino le plus élevé sur la brochette est alors retourné face cachée et ne peut plus être récupéré.

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 dés 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.



3



Thomas, Louise et Nina sont au milieu d'une partie et chacun a déjà empllé 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 st lancer. Il choisit donc de mettre de côté le « ver » qu'il a obtenu au 2^{me} lancer. Un ver vaut 5 points. Thomas totalise désormais 17 points (12 + 5).



En relançant les quatre des 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.



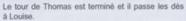
Avec ce résultat, Thomas peut décider de s'arrêter et prendre le Pickomino « 27 » de la brochette ou prendre le risque de relancer les deux derniers des non mis de côté pour tenter de gagner un Pickomino plus élevé.

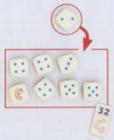
Thomas relance les dés : un « 1 » et un « 3 », il met le « 3 » de côté et totalise maintenant 30 points. Mais ce Pickomino ne se trouve ni sur la brochette, ni face visible chez un adversaire. Thomas devra prendre sur la brochette le prochain Pickomino de valeur inférieure.

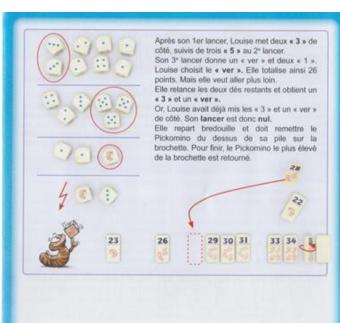


Cependant, Thomas choisit l'option plus risquée et relance le dernier dé et fait « 2 ». Il a de la chance car il n'avait pas encore mis de « 2 » de côté. Comme il a mis tous les dés de côté, il ne peut donc plus en lancer.

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.









7