

PICKOMINO MINI

Contenu

- 8 dés
- 16 Pickominos (de valeurs 21 à 36)



But du jeu

La personne qui obtient le plus de vers à la fin de la partie gagne.

Mise en place du jeu

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 ». 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 nouveau de côté **tous les dés d'une autre valeur**. (Si le joueur avait gardé tous les « 2 » au premier lancer, par exemple, il ne peut plus ajouter de « 2 ».)

Le joueur peut ainsi continuer à lancer et mettre des dés de côté jusqu'à ce ...



... que son **lancer** soit nul.

... qu'il **décide** d'arrêter son tour



ou

Terminer le tour volontairement

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 B).

• Si le total des dés mis de côté est **égal à la valeur** d'un Pickomino de la brochette, 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.

• 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 particulier : 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 prend le Pickomino de la valeur inférieure la plus proche et disponible sur la brochette. S'il ne reste aucun Pickomino qui convienne, le **lancer** du joueur est considéré comme **nul** (voir B).

Lancer 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 **aucun « ver »** de côté.
 - ... n'obtienne que des valeurs ou des vers aux dés qu'il a **déjà mis de côté**.

Le lancer du joueur est alors nul et il repart bredouille. Il doit en plus remettre sur la brochette le 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). Si le Pickomino reposé possède la valeur la plus élevée de tous les Pickominos encore sur la brochette, il reste face visible. Dans ce cas, aucun Pickomino n'est retourné. Si le joueur ne peut rendre aucun Pickomino (parce qu'il n'en a **aucun** devant lui), aucun Pickomino n'est retourné.

C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.



Fin de la partie et décompte des points

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 entre plusieurs joueurs, celui d'entre eux qui possède le Pickomino le plus élevé l'emporte.

Les règles détaillées sont ici : www.gigamic.com