Règles de Pickomino

Comment jouer à Pickomino

Le jeu en bref :
• **But du jeu :** Récupérer les Pickominos qui portent le plus de vers.
• **Mécanique principale :** Jeu de dés de prise de risque : à chaque lancer, on met de côté une valeur et on décide de s'arrêter ou de relancer.
• **Condition de victoire :** Avoir le plus de vers sur ses Pickominos quand la brochette est vide.

Dans Pickomino, vous êtes un dindon affamé qui lorgne sur une brochette de vers grillés. À votre tour, vous lancez les dés, vous en gardez une partie, vous relancez le reste… et vous devez savoir vous arrêter à temps. Trop prudent, vous repartez avec une petite tuile. Trop gourmand, vous perdez tout, et même le Pickomino que vous aviez gagné au tour précédent. Le jeu est signé Reiner Knizia et s'explique en cinq minutes, ce qui en fait un excellent jeu de dés pour démarrer une soirée.

Le matériel de jeu

La petite boîte contient :

- **16 Pickominos**, des tuiles façon dominos numérotées de 21 à 36
- **8 dés** dont les faces vont de 1 à 5, la sixième face montrant un **ver**
- la règle du jeu

Chaque Pickomino porte un nombre (le total à atteindre avec les dés) et un certain nombre de vers dessinés en bas. Ce sont ces vers qui comptent pour gagner :

Pickominos	Vers sur la tuile
21 à 24	1 ver
25 à 28	2 vers
29 à 32	3 vers
33 à 36	4 vers

Sur les dés, chaque face chiffrée vaut son nombre de points et chaque **ver** vaut **5 points**.

Mise en place

Alignez les 16 Pickominos face visible au centre de la table, dans l'ordre croissant de 21 à 36. Cette rangée s'appelle la **brochette**. Donnez les 8 dés au premier joueur : selon la règle officielle, c'est celui qui imite le mieux le cri du dindon qui commence. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement d'un tour

Lancer et mettre des dés de côté

Lancez les 8 dés. Choisissez une valeur parmi celles obtenues (un chiffre ou le ver) et mettez de côté **tous les dés** qui montrent cette valeur. Vous ne pouvez pas en garder seulement une partie. Relancez ensuite les dés restants.

À chaque nouveau lancer, vous recommencez : vous choisissez une valeur et mettez de côté tous les dés correspondants. Mais attention, vous ne pouvez **jamais reprendre une valeur déjà mise de côté** pendant ce tour. Si vous avez déjà gardé des 4, les 4 des lancers suivants ne vous servent plus.

Exemple : au premier lancer, vous gardez deux vers (10 points). Au deuxième, vous gardez deux 5 (10 points de plus). Au troisième, il vous reste quatre dés et vous obtenez 4, 4, 2 et ver. Le ver est déjà pris, vous gardez donc les deux 4 et votre total passe à 28.

S'arrêter ou relancer

Après chaque lancer, annoncez votre total provisoire pour que tout le monde suive. Vous pouvez alors vous arrêter pour prendre un Pickomino ou relancer les dés qui vous restent pour viser plus haut. Votre tour s'arrête de lui-même quand vos 8 dés sont tous de côté ou que vous avez déjà gardé les 6 valeurs différentes.

Petite astuce : gardez vos vers assez tôt. Sans au moins un ver parmi vos dés, aucun Pickomino n'est autorisé, quel que soit votre total.

Prendre un Pickomino

Pour prendre un Pickomino, deux conditions : avoir **au moins un ver** parmi les dés mis de côté, et un total qui permette de prendre une tuile. Dans la brochette, vous prenez le Pickomino qui correspond exactement à votre total. S'il n'est plus disponible, vous prenez le plus fort Pickomino **de valeur inférieure** encore visible dans la brochette. Avec 31 alors que les tuiles 29, 30 et 31 sont déjà parties, vous prenez donc la 28.

Posez la tuile gagnée face visible devant vous, **sur votre pile** : chaque nouveau Pickomino recouvre le précédent. Seule la tuile du dessus reste visible, celles en dessous sont protégées pour le reste de la partie. Le tour passe ensuite au joueur de gauche.

Voler le Pickomino d'un adversaire

C'est le moment le plus savoureux du jeu. Si votre total correspond **exactement** au Pickomino visible en haut de la pile d'un adversaire, vous pouvez le lui prendre et le poser sur votre propre pile, à condition d'avoir un ver parmi vos dés. Ici, pas de valeur inférieure possible : il faut le chiffre pile.

Si vous ne voyez pas qu'une de vos combinaisons permettait un vol, tant pis pour vous : personne n'est obligé de vous le signaler. Les amateurs de jeux de dés où l'on pousse sa chance retrouveront ce plaisir dans Mille Sabords.

Le tour raté

Votre tour est raté dans trois cas :

- votre lancer ne montre que des valeurs que vous avez **déjà mises de côté** ;
- vous n'avez **aucun ver** parmi vos dés mis de côté à la fin du tour ;
- votre total ne permet de prendre **aucun Pickomino**, ni dans la brochette ni chez un adversaire.

Dans ce cas, vous devez **rendre le Pickomino du dessus de votre pile** (si vous en avez un). Remettez-le face visible à sa place dans la brochette. Ensuite, le Pickomino le plus fort de la brochette est **retourné face cachée** : il ne pourra plus être pris jusqu'à la fin de la partie. Seule exception : si la tuile que vous venez de rendre est elle-même la plus forte de la brochette, elle reste face visible et on ne retourne rien.

Attention : c'est en ratant vos tours que la brochette se vide par le haut. Plus la partie avance, plus les grosses tuiles à 4 vers disparaissent, et plus les vols deviennent tentants.

Fin de la partie et décompte des points

La partie s'arrête quand il ne reste plus aucun Pickomino face visible dans la brochette. Chaque joueur retourne alors sa pile et compte **les vers** dessinés sur ses tuiles (les nombres de 21 à 36 ne comptent pas). Celui qui a le plus de vers gagne. En cas d'égalité, la victoire revient au joueur qui

possède le Pickomino de plus forte valeur.

Envie d'un autre jeu de dés pour la revanche ? Le Yams et le 421 se jouent avec un simple gobelet.

La variante pour des parties plus rapides

À 5, 6 ou 7 joueurs, ou si vous voulez raccourcir la partie, la règle propose une variante : un Pickomino rendu dans la brochette est lui aussi retourné face cachée s'il est le plus fort de la brochette à ce moment-là. La brochette se vide alors plus vite.

Récapitulatif pour lancer votre première partie

- Alignez les 16 Pickominos de 21 à 36 au centre de la table.
- À votre tour, lancez les 8 dés et mettez de côté tous les dés d'une même valeur.
- Ne reprenez jamais une valeur déjà gardée, chaque ver vaut 5 points.
- Arrêtez-vous quand vous voulez : il faut au moins un ver pour prendre une tuile.
- Prenez la tuile de votre total, ou la plus proche en dessous dans la brochette.
- Volez la tuile du dessus d'un adversaire avec le total exact.
- Tour raté : rendez votre tuile du dessus et retournez la plus forte de la brochette.
- Quand la brochette est vide, le joueur qui a le plus de vers gagne.