



# Pickomino



## Pickomino

Jeu de gestion du risque - Les pickomino grouillent de vers de terre tout frais et les dindons en raffolent. La basse-cour est en ébullition car la récolte du plus grand nombre de vers est lancée. Serez-vous prudent ou audacieux? Cuistot ou pique-assiette?

## Sommaire

- [Signalétique](#)
- [Galerie photo](#)
- [L'avis de NIM](#)
- [Règle du jeu](#)
- [Autres jeux à voir](#)
- [Liens utiles](#)

## Signalétique

Auteur: [Reiner Knizia](#)

Editeur: [Gigamic](#)  
[Zoch](#)

Année: [2005](#)

Nombre de joueurs: [2 - 7](#)

Age: [à partir de 8 ans](#)

Durée d'une partie: [Court \(<30 min\)](#)

Format: [Tuiles](#)  
[Dés](#)

Thèmes: [Animaux champêtres](#)

Mécanismes: [Combinaison](#)  
[Pari / mise / élection](#)  
[Stop ou encore](#)

Je l'offrirais à: [Un junior \(6-8 ans\)](#)  
[Un enfant \(8-12 ans\)](#)  
[Un ado \(12-16 ans\)](#)  
[Un adulte \(>16 ans\)](#)

Complexité des mécanismes: [\[Progression bar\]](#)

Réflexion: [\[Progression bar\]](#)

Stratégie: [\[Progression bar\]](#)

Tactique: [\[Progression bar\]](#)

Interaction du jeu / des joueurs: [\[Progression bar\]](#)

Ambiance / fun: [\[Progression bar\]](#)

Chance: [\[Progression bar\]](#)

Thème: [\[Progression bar\]](#)

Graphisme: [\[Progression bar\]](#)

Matériel: [\[Progression bar\]](#)



[Comment acheter ce jeu?](#)



[Cote d'amour: 2 étoiles](#)



[Top jeu familial](#)



[Top jeu pour juniors](#)



[Top "petit" jeu](#)



[Jeu facile à emporter](#)



[On y joue aux soirées Jeux de NIM](#)

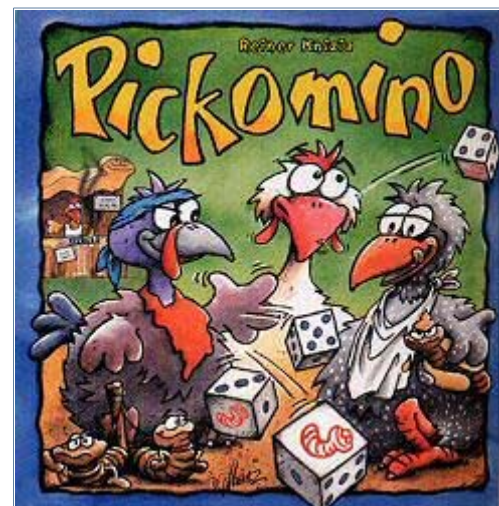


Photo: Tric-Trac

## Galerie photo



Miam, de belles brochettes de vers de terre... sur des magnifiques "dominos".

## L'avis de NIM

Pickomino est un jeu de dés qui rappelle aux premiers abords une ambiance du style 421 ou Yam's.

Il y a deux points forts qui rendent le jeu amusant:

- La qualité du matériel: sans concession, Zoch reste fidèle à sa réputation. La boîte est joliment illustrée, les magnifiques dominos brillants donnent l'impression d'être en ivoire, les dés sont simples mais efficaces (poids idéal).
- La gestion de prise de risque: Pickomino est un jeu du type "stop ou encore". Lorsque l'on lance les dés, on peut accepter une récompense modeste ou jouer au flambeur pour espérer une plus grosse brochette, ou même voler une brochette à un adversaire. Mais à force d'être gourmand, on prend le risque de perdre ses propres brochettes.

Alors, bien sûr, les avis seront influencé par la tolérance au hasard. Mais Pickomino a le mérite d'être très clair sur son objectif: le but n'est pas de faire de la stratégie, mais de s'amuser, prendre des risques, jouer le flambeur. Et donc, personnellement, si je peux trouver la présence de hasard perturbante dans un jeu de réflexion, nous ne sommes pas ici dans le cas, et c'est donc mon instinct de joueur flambeur qui me fait aimer le jeu.

Pickomino se positionne clairement comme un jeu léger, d'ambiance et de prise de risque. Dans son créneau, il est parfaitement réussi. Moi-même, j'y joue en famille, et c'est cette envie de "flamber" qui donne irrésistiblement d'en refaire une partie, "parce que cette fois, la chance sera pour moi".

### Les raisons d'aimer

- Le matériel parfait, signé Zoch, en particulier les superbes pièces qui ressemblent à des dominos en ivoire.
- Le "stop ou encore" qui donne l'envie irrésistible de flamber.
- Un positionnement clair et honnête: se divertir, pas se casser la tête.

### On pourra reprocher

- Pas pour les allergiques au hasard, même dans un jeu d'ambiance.
- Il faut s'impliquer dans le suspense du jeu des adversaires, au risque de s'ennuyer entre les tours.

## La règle du jeu en un coup d'oeil

### Matériel

- 16 pickominos
- 8 dés

### But du jeu

Etre celui qui a mangé le plus de vers sur les pickominos.

## Pour commencer la partie

Aligner les pickominos au centre de la table, selon l'ordre numérique de 21 à 36.

Choisir le premier joueur.

## Le tour de jeu

Tour à tour, chaque joueur:

- . Lance les dés
- . Décide de continuer ou interrompre le lancer de dés
- . Gagne ou perd un pickomino selon la combinaison finale obtenue

## Lancer les dés

Le joueur lance les 8 dés dans le but d'obtenir une combinaison dont le total lui permet de prendre ou voler un pickomino.

- . Les dés indiquent une valeur de 1 à 5 points ou un ver de terre qui vaut également 5 points.

Le joueur doit choisir un des symboles obtenus par les dés et garder tous les dés représentant ce symbole.

- . Exemple: si j'obtiens [1,1,1,3,3,5,5,ver], je peux décider de prendre [1,1,1], [3,3], [5,5] ou [ver].

## Décider de continuer ou interrompre le lancer de dés

Après avoir mis les dés de côté, le joueur doit choisir entre:

- . Relancer les dés restants s'il y en a encore.
- . Ou interrompre le lancer de dés et garder la combinaison obtenue jusqu'ici.

Si le joueur choisit de relancer les dés restants:

- . Le joueur relance les dés.
- . Le joueur doit choisir un des symboles obtenus et garder tous les dés représentant ce symbole.
- . Le joueur ne peut pas choisir un symbole qu'il a déjà obtenu précédemment:
  - . S'il est possible de choisir un tel symbole, le joueur doit faire un choix, puis de nouveau choisir entre relancer les dés restants ou interrompre le lancer de dés.
  - . Si ce n'est pas possible, alors le joueur perd son tour.

## Gagner ou perdre un pickomino selon la combinaison finale obtenue

Si la combinaison du joueur ne contient aucun ver, alors il perd son tour.

Si le joueur a obtenu une combinaison:

- . égale à un pickomino au centre de la table, il s'en empare et le place devant lui. Les pickominos gagnés doivent s'empiler les uns sur les autres, de manière à ce que seul le dernier pickomino gagné soit visible.
- . égale à un pickomino au sommet d'une pile adverse, il s'en empare et le place devant lui.

Si aucune des égalités ci-dessus n'est possible:

- . le joueur s'empare d'un pickomino de valeur inférieure à sa combinaison au centre de la table et le place devant lui.
- . s'il n'y a aucun pickomino de valeur inférieure sur la table, le joueur perd son tour.

## Perdre son tour

Dans tous les cas où le joueur perd son tour, il doit:

- . Remettre le dernier pickomino qu'il a gagné au centre de la table (s'il en a un).
- . Retourner le pickomino ayant la plus grande valeur au centre de la table (si ce pickomino n'est pas celui que le joueur vient de replacer au centre de la table). Ce pickomino n'est plus disponible jusqu'à la fin de la partie.

## Fin de la partie

La partie se termine quand le dernier pickomino est retiré du centre de la table.

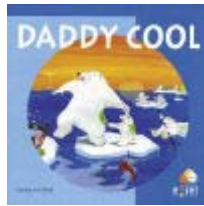
Le joueur qui a becqueté le plus de vers gagne la partie.

En cas d'égalité, les joueurs se départagent selon celui qui a le pickomino de plus grande valeur.

## Autres jeux à voir



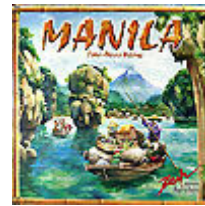
[Can't Stop!](#)



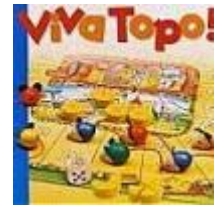
[Daddy Cool](#)



[Diamant](#)



[Manilla](#)



[Viva Topo](#)

## Liens utiles



[Gigamic](#)



[Zoch](#)



[Reiner Knizia](#)

- [La fiche du jeu sur Tric-Trac](#)
- [La fiche du jeu chez JeuxSoc](#)
- [Le fiche du jeu chez Ludo le Gars](#)
- [La fiche du jeu chez Ludigaume](#)
- [La fiche du jeu chez Jeux de Rody](#)

[Jeux de NIM](#) : [La ludothèque](#) : **Pickomino**