



16 pickominos, 8 dés

Pour commencer la partie

Aligner les pickominos au centre de la table, selon l'ordre numérique de 21 à 36.
Choisir le premier joueur. (2 à 7 joueurs)

But du jeu : être celui qui a mangé le plus de vers sur les pickominos

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:
 - o 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.
 - o 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.