

## Pickomino : Résumé des règles

**But du jeu :** Picorer le plus de vers (figurant sur les dominos)

**But d'un tour de jeu :** Picorer un pickomino

### Tour de Jeu

§ Lancer les dés.

§ Regrouper et mettre de côté les dés de même valeur de votre choix, ces derniers **doivent être différents de ceux déjà gardés**

§ Recommencer autant de fois que vous le souhaitez

§ Si vous ne disposez pas de vers dans les dés conservés, **vous avez perdu votre tour de jeu**

§ Sinon, faire la somme des dés conservés (**1 ver = 5 points**)

§ Si la somme est égale au pickomino du dessus de la pile d'un adversaire, vous pouvez prendre ce pickomino

§ Si la somme est égale ou supérieure à un pickomino de la table, vous pouvez prendre le pickomino le plus proche de votre score (inférieur ou égal).

§ Sinon, **vous avez perdu votre tour de jeu**

## Vous avez gagné un domino



Poser votre domino sur les précédents



Seul le dernier domino peut être pris par l'adversaire

## Vous avez perdu votre tour

Vous devez rendre le dernier domino que vous avez.

\* Si votre domino a la plus grande valeur des dominos présents sur la table, posez le face visible à la suite.

\* Sinon, posez votre domino avec les autres et retourner face cachée le domino avec la plus grande valeur (il ne pourra plus être pris).

## Il n'y a plus de dominos

Le gagnant est celui qui a le plus de vers sur ces dominos.

## Disposition de départ



## ***Vous avez gagné un domino***



*Poser votre domino sur les précédents*



*Seul le dernier domino peut être pris par l'adversaire*

## ***Vous avez perdu votre tour***

*Vous devez rendre le dernier domino que vous avez.*

*\* Si votre domino a la plus grande valeur des dominos présents sur la table, posez le face visible à la suite.*

*\* Sinon, posez votre domino avec les autres et retourner face cachée le domino avec la plus grande valeur (il ne pourra plus être pris).*

## ***Il n'y a plus de dominos***

*Le gagnant est celui qui a le plus de vers sur ces dominos.*

## ***Disposition de départ***



## ***Pickomino : Résumé des règles***

*But du jeu : Picorer le plus de vers (figurant sur les dominos)*

*But d'un tour de jeu : Picorer un pickomino*

### ***Tour de Jeu***

*§ Lancer les dés.*

*§ Regrouper et mettre de côté les dés de même valeur de votre choix, ces derniers **doivent être différents de ceux déjà gardés***

*§ Recommencer autant de fois que vous le souhaitez*

*§ Si vous ne disposez pas de vers dans les dés conservés, **vous avez perdu votre tour de jeu***

*§ Sinon, faire la somme des dés conservés (1 ver = 5 points)*

*§ Si la somme est égale au pickomino du dessus de la pile d'un adversaire, vous pouvez prendre ce pickomino*

*§ Si la somme est égale ou supérieure à un pickomino de la table, vous pouvez prendre le pickomino le plus proche de votre score (inférieur ou égal).*

*§ Sinon, **vous avez perdu votre tour de jeu***