PICKOMINO

Présentation du jeu

- Fin de cycle 2 & Cycle 3
- Jeu de dés qui développe la concentration, la rapidité de calcul et la prise de risque.
- Compétences visées : calcul mental (addition et multiplication), mémorisation des résultats successifs.
- Nombre de joueurs: 2 à 6 joueurs (possibilité de jouer en équipes)
- Durée d'une partie: 20 minutes
- Visionner la vidéorègle : http://videoregles.net/videoregle/pickomino

Pickomino se compose de 16 pickominos (= dominos) valant de 21 à 36 points et de 8 dés à 6 faces.

Chaque joueur doit récupérer, grâce aux lancers de dés, des dominos sur lesquels figurent des nombres et des dessins de vers. Plus le nombre inscrit sur le domino est grand, plus il y a de vers dessus . . . Le vainqueur est celui qui aura récupéré le plus de vers à la fin de la partie.

PICKOMINO®

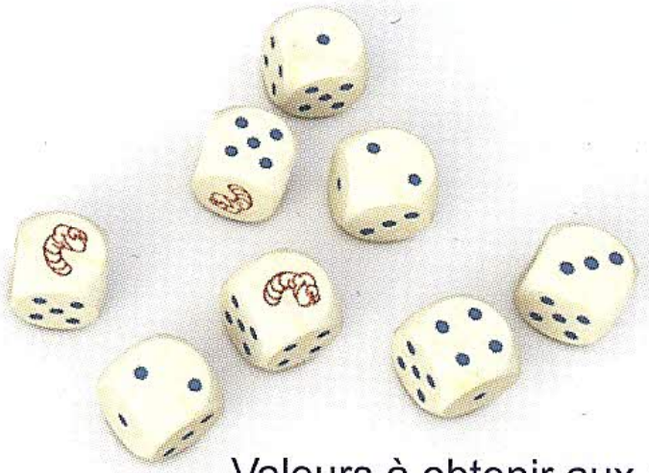
REINER KNIZIA

Tirez les vers du dé !

Lancez les dés, mettez de côté une valeur puis faites le pari de relancer, ou non, les dés restants. Plus la somme de vos dés sauvegardés est importante, plus fort sera le Pickomino remporté…et selon votre résultat, vous pouvez même le piquer chez un adversaire. Mais si vous n'obtenez que des valeurs déjà mises de côté, votre tour s'arrête et vous perdez un Pickomino. Voici un jeu de dés très divertissant, où il vous faudra jongler entre prudence et prise de risques.

Contenu

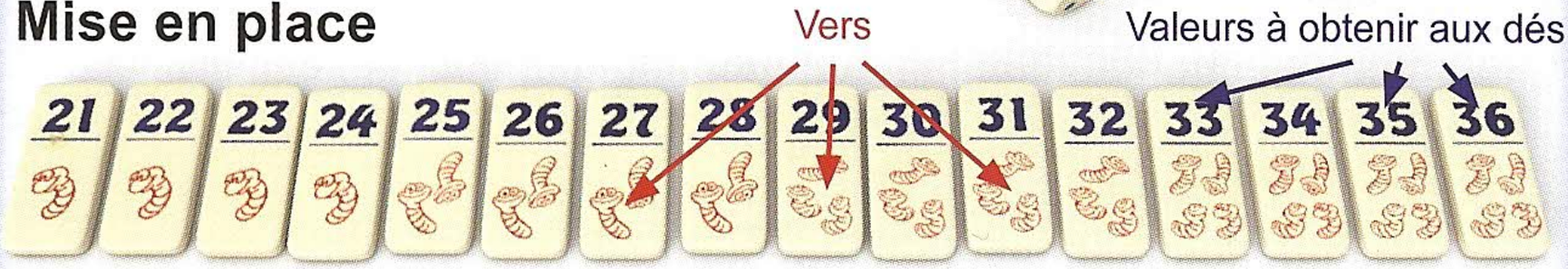
- 16 Pickominos de valeurs 21 à 36
- 8 dés à 6 faces (valeurs 1, 2, 3, 4, 5,)



But du jeu

Le vainqueur sera le joueur qui aura récupéré le plus de vers à la fin de la partie.

Mise en place



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 ». Puis 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.** Par exemple si le joueur avait gardé tous les « 2 » au premier lancer, il ne peut plus ajouter de « 2 ».

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

A ... il **décide** d'arrêter son tour. OU **B ...** son **lancer** soit **nul.**

A

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 encadré de droite).
Si le total des dés mis de côté est **égal à la valeur** d'un Pickomino de la brochette ou d'un Pickomino **visible** chez un autre joueur (voir page 4 "Becquetage de vers"), 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.

B

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 sur un nouveau tirage que des valeurs ou des vers qu'il a **déjà mis de côté.**

Dans ces deux cas, le **lancer** du joueur est **nul** : il doit remettre sur la brochette le dernier Pickomino qu'il avait gagné et placé au-dessus de sa pile.

A

Becquetage de vers

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 doit prendre sur la brochette le prochain Pickomino disponible de valeur inférieure.** S'il ne reste aucun Pickomino qui convienne, le **lancer** du joueur est considéré comme nul (voir B).

B

Le Pickomino le plus élevé sur la brochette **est alors retourné** face cachée et ne peut plus être récupéré.

Si le Pickomino remis par le joueur a une valeur plus élevée que tous les Pickominos visibles sur la brochette, il reste face visible. Dans ce cas, aucun Pickomino n'est retourné.

Si le joueur n'a pas de Pickomino à remettre, aucun Pickomino n'est retourné sur la brochette.

Une fois le tour du joueur terminé, c'est à son voisin de gauche de lancer les dés.

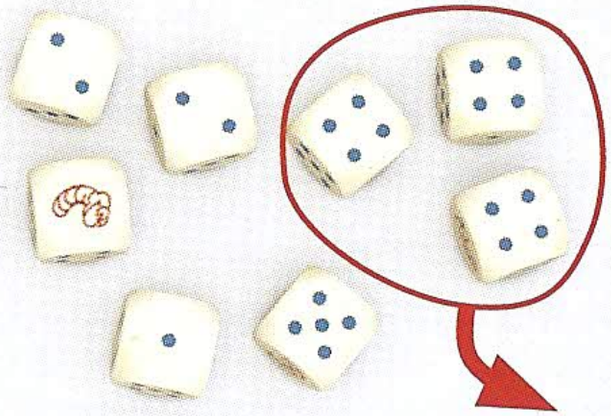
Fin de la partie et décompte

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, le vainqueur est celui qui possède le Pickomino le plus élevé.

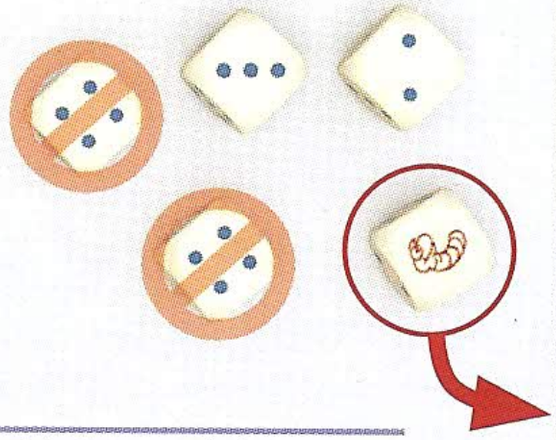
Exemple :

Thomas, Louise et Nina sont au milieu d'une partie et chacun a déjà empilé quelques Pickominos devant lui.

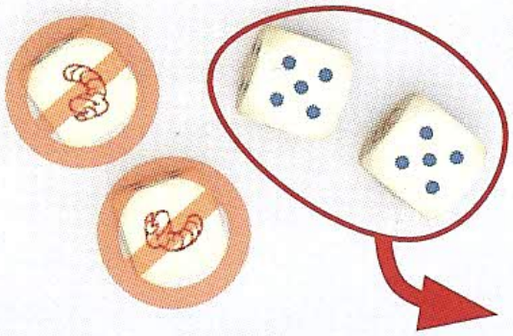
Thomas lance les 8 dés. Il examine le résultat obtenu et met les trois **« 4 »** de côté. Il additionne les points : 3 x 4 = 12.



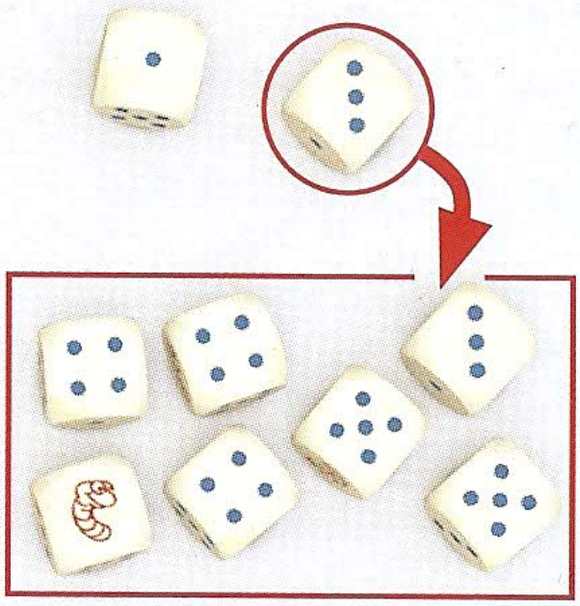
Il relance les dés restants. Il ne peut plus mettre de « 4 » de côté car il l'a déjà fait au 1er lancer. Il choisit donc de mettre de côté le **« ver »** qu'il a obtenu au 2ème lancer. Un ver vaut 5 points. Thomas totalise désormais 17 points (12 + 5).



En relançant les quatre dés restants, il obtient deux « 5 » et deux « vers ». Comme il a déjà mis un ver de côté, il ne peut garder que les deux **« 5 »**, ce qui lui fait : 17 + 10 = 27 points.

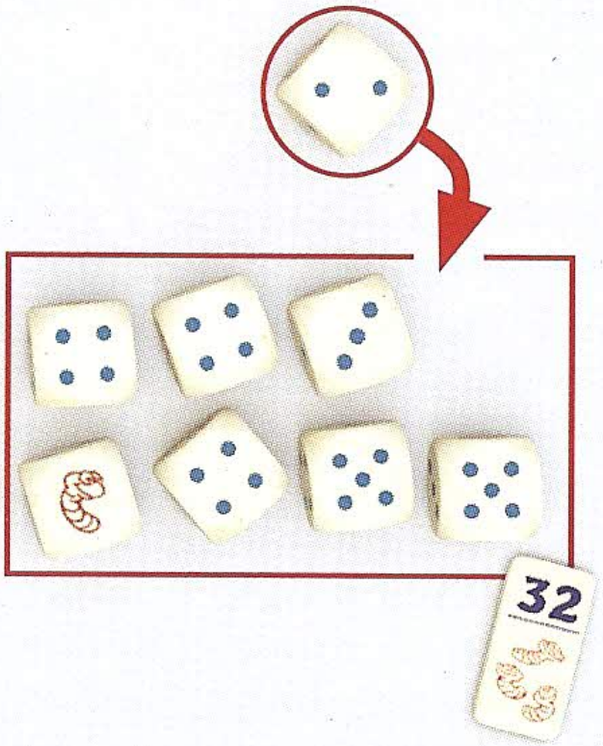


Avec ce résultat, Thomas peut décider de s'arrêter et prendre le Pickomino « 27 » de la brochette ou, il peut prendre le risque de relancer les deux derniers dés non mis de côté pour tenter de gagner un Pickomino plus élevé.



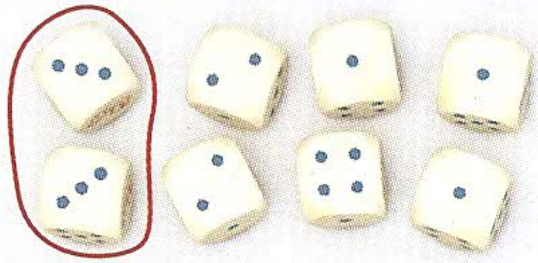
Thomas relance les dés : un **« 1 »** et un **« 3 ».** Il met le « 3 » de côté et totalise maintenant 30 points. Mais ce Pickomino ne se trouve ni sur la brochette, ni face visible chez un adversaire. Thomas devra prendre sur la brochette le prochain Pickomino de valeur inférieure.

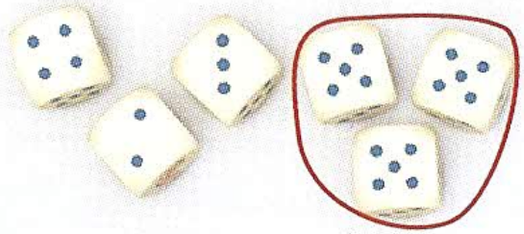
Cependant, Thomas choisit l'option plus risquée et relance le dernier dé et fait « 2 ». Il a de la chance car il n'avait pas encore mis de « 2 » de côté. Comme il a mis tous les dés de côté, il ne peut donc plus en lancer.

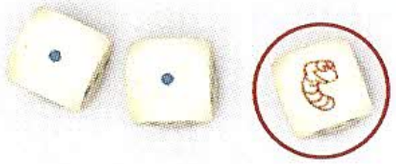


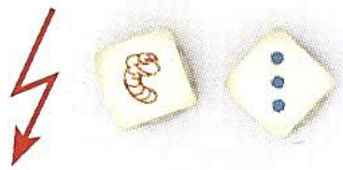
Au total, Thomas a obtenu **32 points**. Le Pickomino « 32 » n'est plus sur la brochette mais sur la pile de Nina. Il lui pique alors son Pickomino et le place, face visible, sur sa propre pile.

Le tour de Thomas est terminé et il passe les dés à Louise.









Après son 1er lancer, Louise met deux **« 3 »** de côté, suivis de trois **« 5 »** au 2e lancer.
Son 3e lancer donne un « ver » et deux « 1 ». Louise choisit le **« ver ».** Elle totalise ainsi 26 points. Mais elle veut aller plus loin.
Elle relance les deux dés restants et obtient un **« 3 »** et un **« ver ».**
Or, Louise avait déjà mis les « 3 » et un « ver » de côté. Son **lancer** est donc **nul.**
Elle repart bredouille et doit remettre le Pickomino du dessus de sa pile sur la brochette. Pour finir, le Pickomino le plus élevé de la brochette est retourné.

Union Régionale ILE-DE-FRANCE
OCCE AUTONOMES & SOLIDAIRES
Pédagogie coopérative

À vos maths ! Prêts?… Jouez!

Parcours découverte des jeux mathématiques

Ecole : ……

……

Classe : ……

QCM CYCLE 3 PICKOMINO

Ecris la lettre qui correspond à la bonne réponse. Il n'y a qu'une possibilité à chaque fois !

QCM PICKOMINO	A, B ou C ?
Tu lances les dés, tu choisis une valeur puis : A. tu regardes les constellations et /ou les vers et tu applaudis. B. tu mets de côté tous les dés de cette valeur et tu rejoues plusieurs fois. C. tu comptes les points de tes dés. Après, tu prends le domino correspondant sans vérifier si tu as un dé avec un ver.	
Tu gagnes un domino : A. en comptant uniquement les dés tombés sur la face avec le ver. B. en imitant la poule qui caquette ou le dindon qui glougloute. C. et tu le places devant toi sur celui ou ceux que tu as déjà en formant une pile.	
Tu as mis de côté, après chaque lancer, quelques dés. Maintenant, A. tu comptes la valeur de tes dés + 5 points par ver obtenu et tu prends le domino correspondant. B. tu comptes la valeur de tes dés + 5 points par ver obtenu et tu prends le domino qui te plait le plus. C. tu comptes la valeur de tes dés + 4 points par ver obtenu et tu prends le domino correspondant.	
Tu comptes tous tes points. Tu obtiens 24 points. Alors, A. tu prends le domino 24 qui est dans la brochette de vers ou sur le dessus du tas d'un autre joueur. B. tu prends le domino 25 qui est dans la brochette de vers ou sur le dessus du tas d'un autre joueur. C. tu prends tous les dominos, du 21 au 24 !	
Pickomino est un jeu : A. de dés uniquement. B. dans lequel tu risques de tout perdre si tu veux trop de vers ! C. pour les garçons uniquement.	

À vos maths ! Prêts?… Jouez!

Parcours découverte des jeux mathématiques

Ecole : ……

……

Classe : ……

QCM corrigé CYCLE 3 PICKOMINO

Ecris la lettre qui correspond à la bonne réponse. Il n'y a qu'une possibilité à chaque fois !

QCM PICKOMINO	A, B ou C ?
Tu lances les dés, tu choisis une valeur puis : A. tu regardes les constellations et /ou les vers et tu applaudis. B. tu mets de côté tous les dés de cette valeur et tu rejoues plusieurs fois. C. tu comptes les points de tes dés. Après, tu prends le domino correspondant sans vérifier si tu as un dé avec un ver.	B
Tu gagnes un domino : A. en comptant uniquement les dés tombés sur la face avec le ver. B. en imitant la poule qui caquette ou le dindon qui glougloute. C. et tu le places devant toi sur celui ou ceux que tu as déjà en formant une pile.	C
Tu as mis de côté, après chaque lancer, quelques dés. Maintenant, A. tu comptes la valeur de tes dés + 5 points par ver obtenu et tu prends le domino correspondant. B. tu comptes la valeur de tes dés + 5 points par ver obtenu et tu prends le domino qui te plait le plus. C. tu comptes la valeur de tes dés + 4 points par ver obtenu et tu prends le domino correspondant.	A
Tu comptes tous tes points. Tu obtiens 24 points. Alors, A. tu prends le domino 24 qui est dans la brochette de vers ou sur le dessus du tas d'un autre joueur. B. tu prends le domino 25 qui est dans la brochette de vers ou sur le dessus du tas d'un autre joueur. C. tu prends tous les dominos, du 21 au 24 !	A
Pickomino est un jeu : A. de dés uniquement. B. dans lequel tu risques de tout perdre si tu veux trop de vers ! C. pour les garçons uniquement.	B