

Un jeu de
Reiner Knizia

PICKOMINO BARBECUE

Un régal
pour 2 à 5 amateurs
de vers grillés à partir de 8 ans



Qui l'eût cru ! Après l'ouverture du premier snack, il y a quelques années, qui aurait pu penser que naîtrait le premier coq-Show. Pour la première de l'émission « Feu ver », la chaîne Canard+ a mis les petits plats dans les grands. Elle organise une méga BBQ-party. Autour du grill, les personnalités les plus huppées sont enthousiastes et se font servir. Mais il arrive parfois qu'un coq prennent tellement de vers dans son assiette que le reste de la basse-cour lui vole dans les plumes...

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Les joueurs tentent de s'emparer de vers sur le grill. Mais seul celui qui obtiendra les meilleurs emplacements aux dés sera réellement rassasié. Le joueur qui repartira l'estomac vide se contentera de regarder l'apparition d'une nouveauté culinaire en jeu : le très convoité escargot grillé !

Celui qui possèdera les meilleurs vers et escargots à la fin de la grill-party sera déclaré vainqueur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur tente d'obtenir une place sur le grill aux dés pour y placer son assiette. Il s'empare alors des vers ou de l'escargot grillé qui s'y trouvent.



GONTENU ET PRÉPARATION DU JEU

Installer le grill (plateau de jeu) au centre de la table. Dessus figurent 14 places numérotées (de 23 à 36).

Disposer la réserve avec les 12 escargots et les 30 vers grillés à côté.

12 escargots grillés



portions des vers grillés



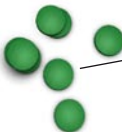
Chaque ver grillé rouge rapporte 1 point et chaque bleu 5 points.



(Les vers rouges et bleus peuvent être échangés à tout moment de la partie pour faire de la monnaie, à raison de 5 (rouges) contre 1 (bleu).)



8 dés



Chaque joueur prend les 10 assiettes de la couleur choisie.

Le joueur le plus affamé prend les dés et entame la partie.



LANCER LES DÉS

Le joueur commence par lancer les 8 dés. Il choisit ensuite une valeur ou « ver » et met **tous** les dés correspondant de côté, par exemple tous les dés indiquant un « 4 » ou tous ceux indiquant un ver. Il additionne ensuite tous les dés mis de côté, chaque ver valant 5 points.

Le joueur peut ensuite relancer tous les dés **restants**. Il met alors de côté tous les dés d'une **autre valeur**. (Si le joueur a mis tous les « 4 » de côté au premier lancer, il ne peut plus garder les « 4 » aux tours suivants.)

La valeur totale des dés mis de côté par le joueur indique **le résultat** à la fin de son tour.

Un joueur peut lancer et mettre de côté des dés tant que ...

A) ... il ne décide pas d'arrêter **lui-même**. **ou B)** ... il ne réalise pas un **mauvais lancer**.

A) Un joueur peut décider de s'arrêter à tout moment dès lors que le résultat des dés lui suffit pour s'emparer de vers ou d'un escargot grillé.

Cependant, au moins 1 de ces dés doit indiquer un **ver**, sinon, il a fait un mauvais lancer (voir encadré ci-contre).

B) Il peut arriver qu'un joueur ...
... n'ait mis **aucun ver** de côté à la fin de son tour.
... obtienne, lors d'un lancer, **uniquement** des valeurs ou des vers qu'il a **déjà mis de côté** lors des lancers précédents.
... obtienne un résultat aux dés **inférieur à 23**.
... obtienne aux dés une place sur le grill occupée par **deux assiettes**.
Tous ces **résultats de dés** sont considérés comme **mauvais**.



A) Exemple : Jean s'arrête. Il a mis les dés suivants de côté :

1er lancer : $2 \times « 6 »$

2e lancer : $2 \times « ver » (= 2 \times « 5 »)$

3e lancer : $1 \times « 4 »$

4e lancer : $2 \times « 2 »$

Le résultat des dés de Jean atteint donc 30 points.



B) Exemple : Stéphane a obtenu 30 points aux dés. L'emplacement 30 sur le grill est occupé par deux assiettes. Son lancer est mauvais.



Après chaque mauvais lancer, un **escargot grillé** est pris dans la réserve et posé sur la place **libre la plus élevée**. S'il ne reste plus aucune place libre, l'escargot grillé est posé sur la place la plus élevée à laquelle ne se trouve qu'une **seule assiette**. Celle-ci est rendue à son propriétaire.

POSER UNE ASSIETTE ET S'EMPARER DES VERS

Le joueur qui obtient un bon résultat aux dés peut effectuer une action sur le grill. Son lancer indique à quelle place il peut effectuer cette action. Plusieurs possibilités peuvent se présenter :



1^{re} possibilité : occuper une place libre

Si la place sur le grill est libre, il y place une assiette. Il prend alors autant de vers rouges de la réserve que la valeur indiquée à cette place et les pose devant lui.

2^e possibilité : piquer des vers

Si la place près du grill est occupée par une assiette adverse, il lui vole autant de vers rouges que la valeur indiquée à cette place. Le voleur remplace ensuite l'assiette qui s'y trouve par l'une des siennes. (L'autre assiette retourne à son propriétaire.)

3^e possibilité : réserver sa place

Si la place sur le grill est déjà occupée par une de ses propres assiettes, le joueur en empile une seconde dessus, prend autant de vers rouges de la réserve que la valeur indiquée à cette place et les pose devant lui. (Aucune action ne peut plus avoir lieu aux places auxquelles se trouvent 2 assiettes. Tout lancer de dé correspondant à cette place est désormais considéré comme mauvais.)

4^e possibilité : s'emparer d'un escargot grillé

Si un escargot grillé se trouve à la place obtenue aux dés, le joueur s'en empare et le place devant lui. (Remarque : Le joueur ne pose aucune assiette à cette place.)

Si le résultat des dés est **supérieur à 36**, le joueur prend un escargot grillé de la réserve et le place devant lui. S'il ne reste plus aucun escargot grillé dans la réserve, il s'empare de l'escargot le plus élevé sur le grill. S'il n'y en a plus non plus sur le grill, la partie est terminée.

C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.



FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus aucun escargot grillé à poser sur le grill **suite à un mauvais résultat de dés**. Ceci peut se produire quand :

- les 12 escargots grillés ont déjà été utilisés, ou
- quand toutes les places sur le grill sont déjà bloquées par 2 assiettes ou un escargot.

La partie s'arrête également si un joueur ayant obtenu un résultat aux dés supérieur à 36 ne peut pas prendre d'escargot grillé parce qu'il n'en reste plus ni dans la réserve ni sur le grill.

Chaque joueur additionne alors ses

- **vers (rouges : 1 point chacun / bleus : 5 points chacun)** et ses
- **escargots grillés (3 points chacun).**

Celui qui totalise le plus de points remporte la partie. L'assiette sur la place de plus grande valeur départage les éventuels ex-aequo.

L'éditeur et l'auteur tiennent à remercier tous les testeurs qui ont participé à l'élaboration de ce jeu et tout particulièrement : Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Rob Dinnadge, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane, Chris Lawson et Dave Spring.

Auteur: Reiner Knizia

Grafique: Eva Paster

Mise en page: Oliver Richtberg · Zoch GmbH

Illustrations: Doris Matthäus

Traduction : Eric Bouret

© 2010 Zoch GmbH, Brienner Strasse 54a

D - 80333 München, www.zoch-verlag.com

Distributeur en Suisse : Carletto AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

