

#### 4. Compter les points

Procédez joueur par joueur. Lorsque c'est votre tour, commencez par révéler la carte que vous avez classée en première position (tout à gauche), en commentant vos choix. Le joueur qui vous l'a attribuée s'annonce : vous marquez tous les deux 1 point. Passez à la carte suivante, et continuez ainsi jusqu'à atteindre la carte ayant été ajoutée au hasard depuis la pioche. Arrêtez alors **immédiatement** le décompte et passez au joueur suivant.

Vous marquerez donc le maximum de points si vous avez classé la carte ajoutée depuis la pioche en dernière position. Vos adversaires, de leur côté, ont tout intérêt à ce que vous ayez classé leur carte avant la carte de la pioche pour marquer 1 point.

Vous pouvez aussi obtenir des points bonus :

- Toute carte classée en première position rapporte 1 point supplémentaire (donc 2 points en tout) à celui qui l'a attribuée ;
- Tout joueur qui a classé la carte ajoutée depuis la pioche en dernière position marque 1 point supplémentaire.



#### Fin de la manche

Après avoir compté les points de chaque joueur, défaussez toutes les cartes utilisées lors de cette manche et passez à la manche suivante.

#### Fin de la partie

Si, à la fin d'une manche, au moins un joueur a atteint ou dépassé les 20 points, la partie est terminée. Le joueur totalisant le plus grand nombre de points l'emporte. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

#### Règle pour 3 joueurs

Dans une partie à 3 joueurs, chaque joueur pioche une main de 4 cartes et attribue 2 cartes à chacun de ses adversaires.

#### CRÉDITS

Auteur : Kasper Lapp

Illustrations : Olin Jeong

Production : Marco Jung

Édition : Tylor Kim

Maquette : Agsty, Daun

Traduction française : Antoine Prono  
(Transludis)

Relecture française : Juliette Chastel,  
Maëva Debieu Rosas,  
Robin Houpier

© 2021 Mandoo Games Co., Ltd.

[www.mandoo.com](http://www.mandoo.com)

© 2022 IELLO pour la version française  
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341  
54180 Heillecourt, France



[www.iello.com](http://www.iello.com)



mandoo  
games

# PICK PIC

RÈGLES DU JEU



## Aperçu

*Pick Pic* se joue en plusieurs manches. À chaque manche, une image est placée devant chaque joueur, face visible. Ensuite, chaque joueur reçoit plusieurs cartes Photo et doit en assigner une, face cachée, à chacun de ses adversaires : la photo attribuée doit correspondre au maximum à l'image qui se trouve devant cet adversaire. Mais il y a un hic : une carte va venir s'ajouter au hasard ! Par la suite, si le joueur devine quelles photos lui ont été attribuées par les autres, lui et ces joueurs marquent des points ; en revanche, s'il déclare que la carte ajoutée au hasard représente le mieux sa carte, personne ne marque de points. Le premier joueur à atteindre 20 points l'emporte.

## Mise en place

- 1 Mélangez les cartes et formez une pile face cachée.
- 2 Mettez les jetons Score au centre de la table.



1 120 cartes Photo (65 x 100 mm)



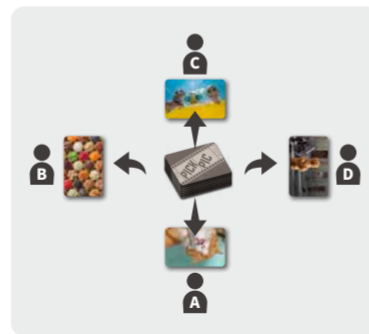
2 60 jetons Score  
42 x 1 point  
12 x 5 points  
6 x 10 points

## Déroulement du jeu

Une partie de *Pick Pic* se déroule en plusieurs manches, et chaque manche comporte 4 étapes :

### 1. Définir une référence

Piochez chacun 1 carte et placez-la **face visible** devant vous, à la vue de tous. C'est votre **carte de référence**.



### 1. Définir une référence

### 2. Attribuer des cartes

### 3. Classer les cartes

### 4. Compter les points

## 2. Attribuer des cartes

Piochez, sans les montrer aux autres joueurs, autant de cartes que vous avez d'adversaires (sauf à 3 joueurs : voir *Règle pour 3 joueurs*). Par exemple, dans une partie à 4 joueurs, chacun pioche 3 cartes.

Choisissez ensuite 1 carte à attribuer à chacun de vos adversaires. La carte que vous attribuez à un joueur doit présenter des similitudes avec sa **carte de référence**. Ces similitudes sont libres : elles peuvent faire référence à l'histoire, à l'ambiance, au thème, aux couleurs, aux objets...

Lorsque vous attribuez une carte à un joueur, placez-la face cachée à côté de sa **carte de référence**. Devant vous, vous pouvez empiler les cartes que les autres joueurs vous ont attribuées, mais vous ne devez pas les regarder.



## 3. Classer les cartes

Lorsque chaque joueur a assigné exactement 1 carte à chacun de ses adversaires, piochez chacun 1 carte et ajoutez-la à votre pile de cartes, sans la consulter.

Mélangez soigneusement votre pile de cartes, puis classez ensuite vos cartes comme suit : tout à gauche la carte qui, selon vous, présente le plus de similitudes avec votre **carte de référence** ; tout à droite, celle qui en présente le moins. Placez les cartes face cachée pour ne pas dévoiler votre classement.



Carte de référence



« Lunettes »



« Eau »



« Air heureux »



« Hein ? »

Tous les joueurs classent leurs cartes simultanément. Passez ensuite à l'étape suivante.

**Attention :** Vous n'avez le droit de donner aucun indice aux autres joueurs. Ne dévoilez jamais vos cartes.