

REGOLAMENTO UFFICIALE

Pickomino

EDITORE
AMIGO**GIOCATORI**
2-7**ETA CONSIGLIATA**
8+**DURATA**
20 min

Pickomino (noto anche come Heckmeck am Bratwurmeck) è un brillante gioco di dadi ideato da Reiner Knizia e pubblicato da AMIGO. Otto dadi speciali, ognuno con le facce 1-5 e il Verme. I giocatori tirano tutti gli otto dadi e mettono da parte almeno un simbolo per ogni tiro. Quando si è soddisfatti del totale, si pesca la tessera griglia corrispondente. Se si tira senza poter mettere da parte nulla, si perde la propria tessera migliore. Semplice da insegnare, difficile da smettere di giocare.

Regole del Gioco

1 Obiettivo

Accumulare il maggior numero di vermi sulle proprie tessere domino alla fine della partita. Ogni tessera riporta il suo valore (da 21 a 36) e il numero di vermi che vale (da 1 a 4).

2 Il lancio

Il giocatore attivo tira tutti gli 8 dadi. Sceglie un simbolo (un numero o il Verme) e mette da parte tutti i dadi con quel simbolo. Non può scegliere un simbolo già messo da parte nei lanci precedenti. Poi decide: fermarsi e prendere una tessera, o tirare i dadi rimasti.

3 Prendere una tessera

Per prendere una tessera dal centro, il totale dei dadi da parte deve corrispondere esattamente al valore di una tessera disponibile (o superiore — si prende quella più alta raggiungibile). Il totale deve includere almeno un Verme, altrimenti il tiro è invalido. Si può anche rubare la tessera in cima alla pila di un avversario se il proprio totale è uguale al suo valore.

4 Bust (fallimento)

Si va in bust se: non si riesce a mettere da parte alcun simbolo dal lancio; oppure si ferma senza aver tirato nessun Verme. In entrambi i casi si perde la tessera in cima alla propria pila (torna al centro), e la tessera più alta del centro viene girata faccia in giù e rimossa.

5 Fine partita

La partita finisce quando tutte le tessere del centro sono state prese o rimosse. Ogni giocatore conta i vermi sulle proprie tessere: chi ne ha di più vince.

Consigli e Strategie

- 1** Il Verme vale 5 punti numerici ed è indispensabile per validare il lancio: mettilo da parte prima possibile.
- 2** Fermati quando hai già una tessera sicura — rischiare il bust per un valore leggermente maggiore raramente vale la pena.
- 3** Tenere d'occhio la tessera in cima alla pila avversaria ti permette di rubarla al momento giusto.
- 4** Con pochi dadi rimasti (2–3), la probabilità di bust aumenta drasticamente: valuta con attenzione se continuare.

ACQUISTA SU AMAZON.IT

<https://www.amazon.it/dp/B082YLWD48?tag=mrmanuel-21>

Link affiliato Amazon — nessun costo aggiuntivo per te