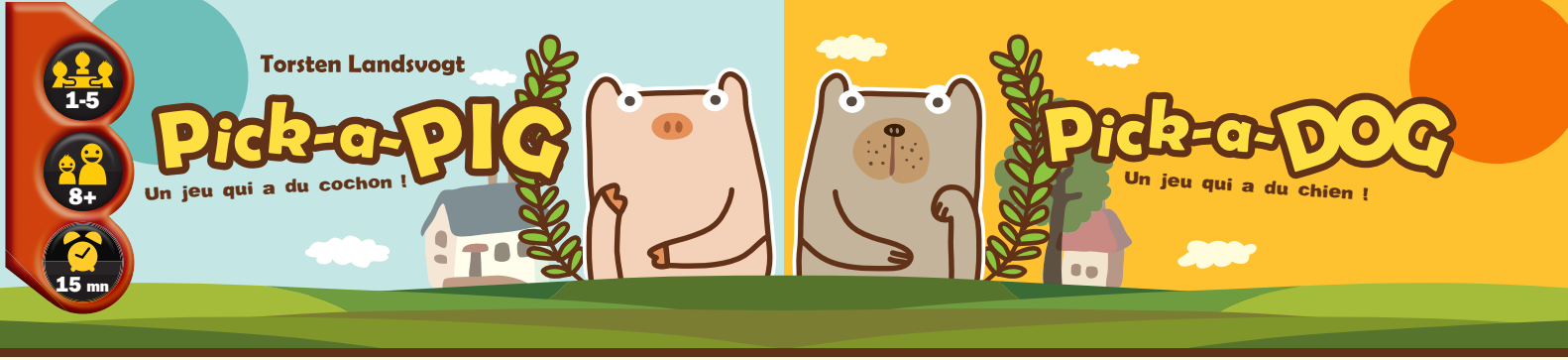


CONTENU

96 cartes (32 cartes différentes en 3 exemplaires), 1 livret de règles.

BUT DU JEU

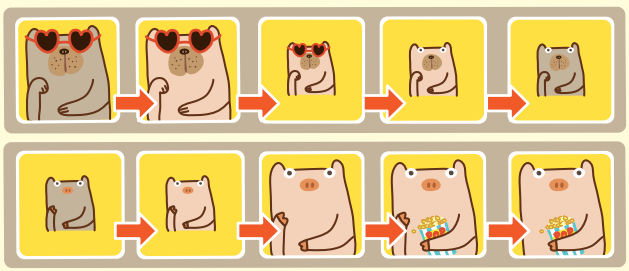
Repérez les Compagnons parfaits pour votre Mascotte, et attrapez-les le plus vite possible.

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes et formez une pioche face cachée que vous posez sur la table. **Chaque joueur pioche une carte** sans la regarder et la pose devant lui face cachée. Il s'agit de sa **Mascotte** pour la manche en cours.
Placez au centre de la table 30 cartes face visible, disposées en **5 lignes de 6 cartes** au centre du groupe de joueurs. Ces cartes sont appelées les **Compagnons**.
La manche peut commencer !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Tous les joueurs crient simultanément "**3, 2, 1, pick !**" puis révèlent en même temps leur carte Mascotte.
Tous les joueurs **jouent en même temps**. Avec une seule main, attrapez aussi vite que possible des Compagnons parmi les cartes disposées au centre de la table. Placez les Compagnons attrapés au fur et à mesure en pile sur votre Mascotte.
Vous n'avez le droit d'attraper qu'un Compagnon **identique ou n'ayant qu'une seule différence avec la carte précédente** (voir illustration ci-dessous). Soyez rapides et ouvrez l'œil !



Il y a 5 éléments qui différencient les cartes entre elles :

1. la taille de l'animal
2. la couleur de l'animal
3. le nombre de bras visibles
4. les lunettes de soleil
5. le popcorn

Le premier Compagnon que vous attrapez doit être identique ou n'avoir qu'une seule différence avec votre Mascotte. Puis, chaque nouveau Compagnon attrapé doit lui aussi être identique ou n'avoir qu'une seule différence avec le précédent, et ainsi de suite.

Continuez jusqu'à ce que l'un d'entre vous pense qu'il n'est plus possible d'attraper de Compagnons. Le joueur qui est dans ce cas **crie immédiatement "STOP"**, et tape du plat de la main sur la table. À ce moment-là, tous les joueurs s'arrêtent immédiatement. La pile de cartes de chaque joueur est alors vérifiée.

Vérifier les cartes

Dans un premier temps, les joueurs vérifient si le joueur qui a crié "STOP" n'avait réellement plus de possibilité d'attraper de Compagnons.

- Si c'est le cas, il peut **prendre n'importe quel Compagnon posé au centre de la table** et l'ajouter à sa pile de Score.
- S'il pouvait encore attraper un des Compagnons posés sur la table, il doit alors **défausser toutes les cartes qu'il a attrapées durant la manche en cours, ainsi que sa Mascotte**. Les cartes défaussées sont remises dans la boite.

Ensuite, chaque joueur vérifie les cartes attrapées durant la manche. Les Compagnons doivent être validés un par un dans l'ordre dans lequel ils ont été attrapés.

Rappel : *chaque carte doit toujours être identique ou n'avoir qu'une seule différence avec la carte précédente.*

- **Si toutes les cartes sont valides**, il prend toutes les cartes attrapées ainsi que sa Mascotte et les pose à côté de lui pour créer une **pile de Score**. S'il a déjà une pile de Score, il place les nouvelles cartes sur celles précédemment gagnées.
- **S'il a fait la moindre erreur**, c'est-à-dire qu'il a au moins deux cartes qui se suivent avec 2 différences ou plus, le joueur doit alors **défausser toutes les cartes qu'il a attrapées durant la manche, ainsi que sa Mascotte**.

Nouvelle manche

Au début de chaque manche, chaque joueur reçoit une nouvelle carte face cachée de la pioche qui devient sa nouvelle Mascotte. Puis, **remplacez les cartes manquantes** sur la table en en piochant de nouvelles. S'il n'y en a plus assez dans la pioche, vous jouez alors une dernière manche avec les cartes restantes.

Fin du jeu et points de victoire

La partie prend fin quand il n'y a plus assez de cartes dans la pioche pour donner une Mascotte à chaque joueur au début de la manche. Les joueurs comptent alors les cartes qui se trouvent dans leur pile de Score. **Chaque carte vaut 1 point de victoire**. Les cartes défaussées ne valent aucun point. **Le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie**.

PICK A PIG / DOG EN SOLO

Vous pouvez aussi jouer seul à ce jeu. Dans ce cas-là, vous essayez d'avoir le moins de points négatifs.

Posez **32 cartes sur la table face visible** réparties en **4 lignes de 8 cartes**. Choisissez une de ces cartes pour démarrer la manche.

Comme dans le jeu de base, attrapez les cartes si elles sont identiques ou n'ont qu'une seule différence avec la carte précédente.

Quand vous pensez qu'il n'est plus possible d'attraper de Compagnon, mettez de côté les cartes restantes. Puis reposez 32 nouvelles cartes afin de démarrer une nouvelle manche.

Après trois manches, comptez **les cartes mises de côté, ce sont des points négatifs**. Moins vous aurez de point négatif, plus votre succès sera important. Cette variante ne repose pas sur la rapidité mais sur le choix judicieux des cartes.

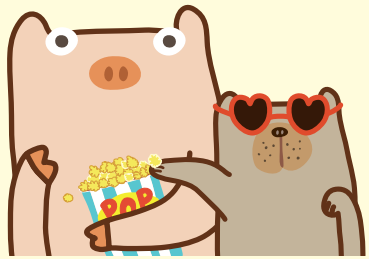
PICK A POG ! (POUR 6 À 8 JOUEURS)

En combinant Pick a Pig et Pick a Dog, vous pourrez jouer jusqu'à 8 joueurs, mais attention, vous rendez aussi le jeu plus subtil. En effet, une nouvelle caractéristique entre en jeu : le type d'animal (cochon ou chien).

Si vous mélangez les deux jeux, vous devrez changer les règles suivantes :

1. À chaque manche, disposez 49 cartes sur la table en 7 lignes de 7 cartes.
2. Le joueur qui a correctement crié "STOP" gagne 2 cartes au lieu d'une seule, qu'il ajoute à sa pile Score.

Bonne partie !



REMERCIEMENTS

L'auteur souhaite remercier les personnes suivantes pour leurs innombrables parties de test, leurs avis et leurs suggestions : Gaby Landsvogt, Theresa Tiemeyer & Jan Christoph, Habig, Gerda Habig & Hannes Westing, Andreas Hagemann, Matthias Hagemann, Stefan Schneider, Peter Drewes, Marie Lina Fehrmann, Harald & Ulrike & Ann-Kathrin & Kristina Iden, Achim & Edith Luft, Jorg Kohler, Thomas Kropp & Kerstin Rudolph, Ingeborn Meinck, Eva Romanovski, Katja Hormann and Thomas Selbach.

Un jeu de Torsten Landsvogt
Illustrations : Ari Wong, Jolly Thinkers
Traduction et adaptation française : IELLO

© 2012 Jolly Thinkers
© 2014 IELLO pour la version française
Tous droits réservés

Suivez-nous sur