

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





픽미업 Pick me up!

RÈGLE DU JEU



Auteur
Dave Choi

Traduction
Stéphane Athimon



CONTENU

- 1 54 tuiles personnage
- 4 1 dé de couleurs
- 2 10 tuiles bonus
- 5 1 dé numéroté
- 3 4 bâtonnets
- 6 1 dé expression



BUT DU JEU

Dans <Pick me up!>, les joueurs utilisent leur bâtonnet pour prendre le plus rapidement possible les tuiles. À chaque manche, les joueurs lancent les trois dés et ils essaient de trouver les tuiles qui correspondent à la bonne expression, la bonne couleur et le bon chiffre. Tous les joueurs jouent en même temps, en prenant les tuiles correspondantes et en les ajoutant à celles déjà gagnées et ce jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de tuiles correspondantes visibles. Dès qu'une manche est terminée et qu'il y a 5 conteneurs ou plus de vides sur le plateau, la partie est terminée. Le joueur qui a récupéré le plus de tuiles l'emporte !

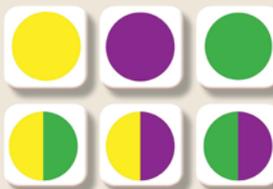
< DÉ NUMÉROTÉ >

Le dé numéroté indique le nombre de personnages qui doivent être présents sur les tuiles que vous devez prendre. Par exemple, si le dé vous indique les chiffres 1 et 3 alors vous ne devez prendre que des tuiles avec 1 ou 3 personnages.



< DÉ COLORÉ >

Le dé coloré indique la couleur des personnages que vous devez prendre. Par exemple, si les deux couleurs sur les dés sont vert et jaune, cela signifie que vous devez seulement prendre les tuiles qui possèdent l'une ou l'autre de ces couleurs.



< DÉ EXPRESSION >

Le dé expression indique les expressions du visage que doivent avoir les personnages que vous devez prendre. Lorsque le symbole X apparaît, vous pouvez prendre un personnage avec n'importe quelle expression.



PRÉPARATION

- 1 Mélangez les 64 tuiles et répartissez-les de manière équivalente dans les cases conteneur rondes.



IMPORTANT !

Déplacez les tuiles bonus pour qu'elles ne soient pas au-dessus des piles de tuiles.



- 2 Assurez-vous que chaque joueur a un bâtonnet et soit prêt pour commencer la partie. Entraînez-vous en utilisant les bâtonnets à ventouse pour prendre une tuile ou deux. Les bâtonnets feront un bruit de grincement quand vous jouerez. Vous êtes prêts à jouer !



DÉROULEMENT DU JEU

Lancez les trois dés dans la piste prévue au milieu de la boîte de jeu.
Tous les joueurs commencent la manche ensemble, en jouant en même temps.

A. PRENDRE UNE TUILE QUI CONVIENT

- 1 Chaque joueur veut être le premier à prendre une tuile qui correspond à toutes les caractéristiques des dés. Après avoir pris une tuile, utilisez votre main pour la décrocher du bâtonnet et pour l'ajouter à votre pile de tuiles gagnées. Ensuite retournez en prendre !
- 2 Il est tout à fait possible qu'il y ait plusieurs tuiles qui correspondent au tirage des dés sur le plateau. La manche se termine lorsque toutes ces tuiles ont été prises.
- 3 Tuile bonus : les tuiles bonus peuvent toujours être prises, sans tenir compte du tirage des dés. Dès que vous en voyez une, soyez le premier à la prendre !



Si le dé des couleurs et le dé numéroté indiquent deux couleurs ou deux nombres, deux sortes peuvent être prises tant que la valeur correspond.

Exemple : Sourire / Vert ou Jaune / 2 permet de prendre toutes les tuiles vertes ou jaunes avec 2 visages souriants.



IMPORTANT !

Le symbole  sur le dé expression signifie que c'est un joker, par conséquent n'importe quelle expression peut être prise tant que les tuiles prises correspondent aux autres dés.

Exemple :  / Violet / 3 permet de prendre toutes les tuiles violettes avec 3 visages

- 4 À la fin de chaque manche, tous les joueurs doivent s'assurer qu'ils ont pris les bonnes tuiles. Si un joueur a accidentellement pris de mauvaises tuiles, il doit les remettre dans les conteneurs de son choix sur le plateau de jeu. Il doit aussi remettre une tuile de sa pile des tuiles gagnées pour chaque mauvaise tuile prise. Dès que c'est terminé, lancez à nouveau les dés pour commencer une nouvelle manche.

B. AUCUNE TUILE NE CONVIENT

Si après avoir lancé les dés, il n'y a pas de tuiles qui correspondent sur le plateau de jeu, tous les joueurs doivent le plus rapidement possible lever leur main assez haut et presser leur bâtonnet pour le faire couiner! Le dernier joueur qui fait du bruit doit remettre une tuile dans n'importe quel conteneur du plateau. Après cela, lancez à nouveau les dés pour commencer une nouvelle manche.



FIN DE LA PARTIE

Dès qu'il y a 5 conteneurs vides sur le plateau de jeu, la partie est terminée à la fin de cette manche. Tous les joueurs comparent ensuite leurs piles de tuiles. Le joueur qui a la pile la plus haute l'emporte !



Victoire !!



VARIANTES POUR JEUNES JOUEURS

Utilisez seulement un ou deux dés à la place des trois. Cela facilitera le jeu pour trouver les correspondances.

Lorsque vous jouez avec un seul dé, utilisez le dé coloré ou le dé numéroté.

Lorsque vous jouez avec deux dés, utilisez le dé de couleur et le dé numéroté, ou essayez n'importe quelle autre combinaison.

Dès que tous les joueurs sont habitués à jouer avec deux dés, ajoutez le troisième pour des défis supplémentaires et pour plus de variété.