

# Un jeu créé et illustré par William LET®



## RÈGLES DU JEU



International rules here or  
[www.pikzi.net/regles](http://www.pikzi.net/regles)

De 6 à 99 ans • de 2 à 5 joueurs • Temps moyen d'une partie: 15 minutes

### • But du jeu •

Réaliser le plus de portraits possibles sur les 4 et obtenir le maximum de points.

### • Contenu •

62 cartes

**48 Cartes PORTRAIT** décomposées ainsi

4 Portraits composés de 4 cartes (comme des pièces de puzzle) reproduits 3 fois.

**10 Cartes ACTION** pour «PIKER», décomposées ainsi

4 Taureaux, 4 Poules, 2 Loups

**4 Cartes DÉFENSE**

4 Chiennes de Garde

### • Préparation du jeu •

Mélangez toutes les cartes, distribuez 4 cartes par joueurs, mettez le paquet de cartes restantes au milieu des joueurs pour constituer «la pioche», et utilisez le couvercle de la boîte de jeu pour faire la poubelle (défausse)

### • Déroulement d'une partie •

- Déterminez qui commence:

Soit celui qui imite le mieux la vache. soit celui qui sait conjuguer le verbe «piquer» au passé simple.

Suivez ensuite le sens des aiguilles d'une montre ou dans l'autre sens si vous êtes contrariant.

### À votre tour de jouer vous avez trois possibilités

- **POSER** une pièce d'un portrait devant vous, puis piocher.
- **JETER** une de vos cartes inutile dans la poubelle (défausse) en la remplaçant par une nouvelle carte de la pioche. Mais vous ne pouvez rien poser devant vous lors de ce tour, ni «Piker»
- **«PIKER»** un adversaire EN UTILISANT UNE DES 3 CARTES ACTION:
  - Carte **Taureau** - Carte **Poule** - Carte **Loup**

### • Lorsque la pioche est terminée •

Mélangez la poubelle de la pioche et remplacez le paquet au centre des joueurs pour créer la nouvelle pioche.

**Vous devez toujours avoir 4 cartes dans les mains. Vous devez donc piocher une carte après en avoir utilisé une. Si un autre joueur voit vos cartes c'est tant pis pour vous! À vous de faire attention.**

### • Utilisation des cartes •

#### LES CARTES PORTRAITS

**Léïca, Philomène, Fernand et Mozart**, sont des portraits composés de 4 cartes numérotées de 1 à 4.

Vous ne pouvez réaliser qu'une seule fois le portrait devant vous.

**Une fois qu'un joueur termine un portrait** les autres joueurs ne peuvent plus le «PIKER». Les autres joueurs mettent alors leur(s) carte(s) du portrait inachevé dans la poubelle de la pioche. Celles qui restent en main feront encore partie du jeu tout comme les cartes de ce portrait restant dans la pioche. Toutefois, ce portrait ne pourra plus être réalisé. Vous pourrez défausser vos cartes en main une par une lors de votre tour.



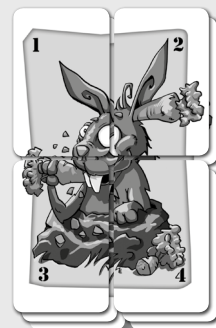
**Léïca**



**Philomène**



**Fernand**



**Mozart**

## LES CARTES «ACTION»

Lorsque vous voulez utiliser une carte action, vous la posez devant le joueur à qui vous voulez «PIKER», et vous dites : « **PIKZI !** » Une fois l'action réalisée, ou empêchée (avec la carte chienne de garde), ces cartes vont dans la poubelle de la pioche. Le joueur qui a posé la carte action, pioche en premier pour retrouver ses 4 cartes, puis le joueur qui a utilisé la carte **CHIENNE DE GARDE** pioche une carte pour retrouver ses 4 cartes. ATTENTION ne gardez pas les cartes ACTION en main lorsque le dernier portrait est réalisé vous perdriez des points (voir la rubrique : **COMPTER LES POINTS**). N'hésitez pas à «Piker» des cartes chez les autres joueurs pour les empêcher de progresser ou de pouvoir vous attaquer, car un joueur ne peut piquer une carte d'un autre portrait que s'il en a posé au moins une de ce même portrait devant lui.

### Le TAUREAU (x4)



#### «Pike» une carte portrait

S'il vous manque une carte d'un portrait que vous avez commencé, et qu'elle se trouve posée devant un autre joueur, vous pouvez la prendre avec la carte **TAUREAU**, à condition qu'il ne vous présente pas une carte **CHIENNE DE GARDE** qui vous empêche de réaliser votre action.

### Le LOUP (x2)



#### «Pike» toutes les cartes d'un portrait

S'il vous manque une ou plusieurs cartes d'un portrait que vous avez commencé, et qu'elle se trouve posée devant un autre joueur, la carte **LOUP** prend l'intégralité du portrait, à condition qu'il ne vous présente pas une carte **CHIENNE DE GARDE**. Celle-ci inverse votre action, et c'est le joueur que vous vouliez PIKER qui vous PIKE. Si vous avez récupéré des cartes que vous avez déjà placées vous les jetez dans la pioche. Le **LOUP** ne peut prendre les cartes que d'un seul portrait à la fois.

### La POULE (x4)



#### «Pike» une carte dans les mains d'un joueur

La carte **POULE** permet de prendre au hasard une carte dans les mains d'un joueur (faces cachées), à condition qu'il ne vous présente pas une carte **CHIENNE DE GARDE** qui vous empêcherait de réaliser votre action. Si la carte tirée ne vous intéresse pas vous pouvez la rendre. Si elle permet de faire progresser un de vos portraits ou d'en commencer un, vous pouvez la poser. Si vous souhaitez la conserver pour des raisons stratégiques, vous devez en donner une en échange au joueur «Piké». Ensuite, chacun pioche une carte si nécessaire pour avoir 4 cartes dans son jeu, toujours en commençant par celui qui a fait l'action. En revanche vous ne pouvez pas poser une autre carte que celle «Pikée» pour avancer un portrait. (une fois la carte poule utilisée la mettre dans la poubelle de la pioche).

## LA CARTE DÉFENSE

### La CHIENNE DE GARDE (x4)



#### Empêche de «piker» vos cartes

Elle permet d'empêcher un adversaire de vous prendre des cartes lorsqu'il utilise une carte «action» contre vous. Vous recouvrez alors sa carte action et vous dites : « **PIKZI-PA !** ». (Et là en général il n'est pas très content) Face au loup La **CHIENNE DE GARDE** inverse l'action et c'est vous qui «Pikez» ! Vous n'êtes pas obligé de l'utiliser si vous êtes attaqué. Une fois utilisée, jetez-la dans la poubelle avec la carte d'action de l'adversaire. N'oubliez pas de piocher après votre contre.

### • Fin du Jeu •

Lorsque les quatre portraits ont été terminés, Tout le monde ouvre son jeu en main sur la table pour compter les points. Le dernier à poser une carte ne repioche pas. Celui qui a le plus de points a gagné. Vous pouvez décider au départ de faire une partie en plusieurs manches ou des parties plus courtes en décidant au départ de ne faire qu'un, deux, ou trois portraits.

### • Compter les points •

Pour chaque portrait terminé de **Fernand**, **Leica** ou **Mozart** vous comptez **+10 points** • Pour **Philomène** vous comptez **+15 points**

Les cartes restant en mains vous enlèvent ou vous rajoutent des points :

- Une Chienne de Garde ajoute **+5 points**
- Un Taureau ou une Poule enlève **-5 points**
- Un Loup enlève **-10 points**
- Les morceaux de portraits **0 point**

( Pour les jeunes joueurs vous pouvez compter simplement 1 point par portrait terminé )

• **Jouer en équipe** • Vous pouvez jouer en équipe de 2 joueurs lorsque vous jouez à 4. L'objectif est de réaliser le maximum de points à deux. Vous pouvez vous échanger les cartes, mais seulement en utilisant les cartes Action.

• **Réduire la durée des parties** • Vous pouvez décider au début de la partie d'arrêter la partie à 1, 2 ou 3 portraits

les news, vidéos et astuces : [WWW.PIKZI.NET](http://WWW.PIKZI.NET)