



PICTIONARY™

Jeu

Dessine, devine, fais monter l'adrénaline !

CONTIENT : 120 cartes adultes, 80 cartes juniors, 2 sabots à cartes, 4 cartes catégories, 4 crayons, 1 bloc à dessin, 1 plateau de jeu, 4 pions, 1 sablier, 1 dé

BUT DU JEU

Dessiner et deviner pour gagner, tel est le concept. La première équipe qui atteint la case arrivée et devine un dernier mot remporte la partie.

PRÉPARATION

Retirez les cartes catégories du jeu adulte et placez celui-ci dans un sabot. Placez le jeu junior dans l'autre sabot. Placez les sabots et le sablier de façon à ce qu'ils soient à portée de tous les joueurs.

Formez des équipes (quatre maximum) de taille égale. Le jeu est plus rapide et amusant lorsque les joueurs se répartissent en un petit nombre d'équipes.

Les équipes se munissent d'un crayon, d'un bloc à dessin, d'une carte catégories ainsi que d'un pion de couleur à placer sur la case départ.

Chaque équipe choisit le dessinateur qui sera chargé du premier mot.

Chaque équipe lance le dé et celle qui obtient le chiffre le plus élevé commence la partie.

CATÉGORIES

Chaque carte du jeu adulte comprend cinq catégories qui correspondent aux couleurs des cases du plateau.

JAUNE - OBJET (choses que l'on peut voir ou toucher)

BLEU - PERSONNE/LIEU/ANIMAL (peut contenir des noms propres)

ORANGE - ACTION (choses que l'on peut faire)

VERT - DIFFICILE (ça se corse)

ROUGE - DIVERS (tous types de mots)

Dans le jeu junior, la catégorie est indiquée en haut de la carte, et tous les mots de la carte s'y rapportent.

COMMENT JOUER

La case départ est jaune (OBJET dans le jeu adulte, barre jaune dans le jeu junior) : la partie commence donc par un mot de la catégorie jaune. On ne lance pas le dé au départ.

Le premier dessinateur prend une carte en haut de la pile appropriée (lorsqu'il y a de jeunes joueurs, utilisez le jeu junior) et lit en secret le mot à dessiner. Dans le cas d'une carte junior, le dessinateur lit la CATÉGORIE indiquée en haut de la carte à haute voix, mais pas le mot dans la barre jaune, puisqu'il s'agit du mot à dessiner.

On retourne le sablier et le dessinateur dispose d'une minute pour faire deviner le mot à son équipe à l'aide de dessins. Ses coéquipiers émettent des propositions jusqu'à ce qu'ils trouvent la solution ou que le temps soit écoulé. Si l'équipe devine le mot, elle garde la main. Elle lance le dé, avance du nombre de cases indiqué, puis choisit un nouveau dessinateur. Celui-ci pioche une nouvelle carte dans le sabot approprié et dessine le mot correspondant à la couleur de la case atteinte. Le dessinateur change à chaque nouveau mot.

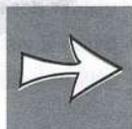
L'équipe conserve le dé tant qu'elle donne la bonne réponse dans le temps imparti.

Si elle échoue, elle passe le dé à l'équipe située à sa gauche. Celle-ci prend la première carte du sabot, mais elle NE LANCE PAS le dé. Une fois le sablier retourné, un nouveau tour commence.

Le dessinateur doit faire deviner le mot correspondant à la couleur de la case sur laquelle se trouve le pion de son équipe. Les équipes ne peuvent lancer le dé pour faire avancer leur pion que dans deux cas : lorsqu'elles devinent un mot en une minute ou lorsqu'elles le trouvent avant les autres dans une épreuve DÉFI POUR TOUS (voir la section DÉFI POUR TOUS).

Faute de quoi, elles restent sur la même case.

Plusieurs pions peuvent se trouver sur une même case en même temps.



DÉFI POUR TOUS

Quand une équipe arrive sur une case DÉFI POUR TOUS, TOUTES les équipes doivent tenter de deviner le même mot EN MÊME TEMPS. Une fois la carte piochée dans le sabot approprié, les dessinateurs de chaque équipe la consultent. Dans le cas du jeu adulte, ils dessinent le mot de la CATÉGORIE qui correspond à la couleur de la case Défi pour tous. Dans le cas du jeu junior, ils annoncent la catégorie à haute voix, puis dessinent le mot situé dans la BARRE qui correspond à la couleur de la case Défi pour tous. Une fois le sablier retourné, tous les dessinateurs tentent de faire deviner le même mot à leur équipe respective.



REMARQUE : si des dessinateurs juniors et adultes s'affrontent dans cette épreuve, il convient d'utiliser le jeu junior, MÊME SI C'EST UNE ÉQUIPE D'ADULTES QUI SE TROUVE SUR LA CASE DÉFI POUR TOUS.

La première équipe qui trouve le mot prend la main. Elle lance le dé, avance du nombre de cases indiqué et s'attaque à un nouveau mot.

Si aucune équipe ne trouve la solution dans le temps imparti, le dé passe à l'équipe située à gauche. Celle-ci NE LANCE PAS le dé. Elle tire une nouvelle carte et doit deviner le mot correspondant à la couleur de la case sur laquelle elle se trouve.

SOUVENEZ-VOUS : la première équipe qui trouve le mot DÉFI POUR TOUS lance le dé, avance du nombre de cases indiqué et pioche une nouvelle carte.

CASES JOKER

Lorsqu'une équipe se trouve sur une case joker, son dessinateur peut choisir n'importe quelle catégorie (ou n'importe quel mot dans le cas du jeu junior). Dans le cas du jeu adulte, le dessinateur doit annoncer la catégorie avant de commencer à dessiner.



LES VAINQUEURS

Pour gagner, une équipe doit accéder à la case finale DÉFI POUR TOUS (il n'est pas nécessaire de l'atteindre par un compte exact) et être la première à trouver le mot.

Si aucune équipe ne trouve la solution dans le temps imparti, le dé passe à l'équipe située à gauche.

Si une autre équipe trouve le mot, elle récupère le dé.

Une équipe se trouvant sur la case finale DÉFI POUR TOUS ne peut pas remporter la partie pendant le tour d'une autre équipe. Il lui faut reprendre la main pour retenter sa chance.

Remarque : les règles habituelles s'appliquent aux équipes ne se trouvant pas sur la case finale DÉFI POUR TOUS.

À FAIRE / À NE PAS FAIRE

Vous pouvez :

- dessiner tout ce qui se rapporte à un mot, aussi ténu soit le lien
- décomposer les mots en syllabes
- dessiner un balai pour "ballet", un verre pour "vert", etc.

Vous ne pouvez pas :

- dessiner des oreilles pour signaler le recours à une homonymie phonétique ou des tirets pour indiquer le nombre de lettres d'un mot
- utiliser des lettres ou des chiffres
- parler à vos coéquipiers
- utiliser le langage des signes

DEGRÉ DE PRÉCISION

Les équipes doivent se mettre d'accord sur le degré de précision des réponses au début de la partie. Par exemple, est-ce que "arrivée" est acceptable pour "ligne d'arrivée" ? Ou "élargi" pour "élargir" ?

©2013 Mattel. All Rights Reserved. Tous droits réservés. Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94263 Fresnes Cedex.
N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.lesjouetsmattel.fr Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Gratis nummer België: 0800 - 16 936 - Gratis nummer Luxemburg: 800 - 22 784 - Gratis nummer Nederland: 0800 - 262 88 35. Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

PICTIONARY et les marques et les designs y afférents appartiennent à Pictionary Incorporated.



CCD79-0721

