

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Pictureka!

## Action

AGE  
**6+**



### Contenu :

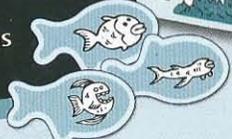
1 plateau de jeu, 2 pingouins marqueurs de score, 30 pions poisson, 220 cartes, 6 boîtes pour ranger les cartes.



Euréka, je l'ai trouvé !

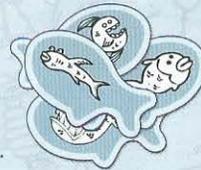
### But du jeu :

Chaque point vous rapporte 1 poisson pour nourrir votre pingouin. Celui qui a le plus de poissons à la fin remporte la partie !



### Mise en place :

- 1. Plateau de jeu :** étalez le tapis de jeu sur le sol dans un endroit avec de l'espace autour pour ne pas être gêné quand vous tournerez autour. Assurez-vous qu'aucun joueur ne soit sur le plateau pendant la partie.
- 2. Faites vos équipes :** si vous voulez jouer en équipes, faites 2 groupes avec le même nombre de joueurs. Chaque équipe choisit son pingouin marqueur de score. Voir les indications de montage du pingouin au dos de celui-ci (l'aide d'un adulte est nécessaire pour le montage). Si vous jouez en tête-à-tête, chaque joueur dispose donc d'un pingouin marqueur de score pour lui tout seul !
- 3. Poissons :** faites une pile avec tous les poissons et placez-la à proximité du plateau de jeu (sortez-les de leur emballage lors de votre première partie).
- 4. Piochez une carte :** choisissez avec quelle couleur de cartes vous allez jouer cette partie. Pourquoi pas les rouges pour commencer ? Les cartes sont numérotées de 1 à 4 pour indiquer le numéro du tour à jouer. Classez les cartes rouges en piles de 1, 2 et 4 comme indiqué sur le dessin ci-dessous. Peu importe la couleur choisie, faites une pile avec toutes les cartes numérotées 3. Vous pourrez choisir une autre couleur de cartes pour la prochaine partie. Mais pour l'heure, rangez les 3 autres couleurs de cartes dans leurs boîtes.
- 5. Criez !** Entraînez-vous à crier le mot « Pictureka! » et vous êtes prêts !



## Comment jouer ?

Bienvenue dans Pictureka Action ! Le jeu de plateau géant où vous devez repérer des images pour remporter des poissons et nourrir votre pingouin ! Une partie se joue en 4 tours : partons à la chasse aux images !

## Comment gagner ?

Repérez l'image demandée pour remporter un poisson.  
Le joueur ou l'équipe qui a le plus de poissons remporte la partie !

### Tour 1 : Trouvez-le en premier !

#### Vous devez trouver l'image le premier !

- 1. Qui joue ?** Tous les joueurs !  
Retournez la carte numérotée « 1 » sur le dessus du paquet correspondant pour que tout le monde voie bien l'image.
- 2. Trouvez l'image !** Chaque joueur essaie de repérer l'image demandée.
- 3. Recevez un poisson !** Si vous êtes le premier à trouver l'image et à crier « Pictureka ! » en la pointant du doigt, vous remportez un poisson. Nourrissez votre pingouin avec en le mettant directement dans sa bouche ! Assurez-vous que l'image pointée corresponde bien à celle demandée par la carte car certaines images du plateau se ressemblent beaucoup !
- 4. Rejouez !** Chacun son tour, chaque joueur ou équipe retourne 6 autres cartes. L'équipe ou le joueur gagnant nourrit son pingouin à chaque fois. Une fois que vous avez tiré 7 cartes numérotées « 1 », passez au tour n°2.



Lors d'une partie à 2 joueurs, suivez les indications correspondant au logo bleu sur la carte. Pour une partie en équipe, suivez les indications du logo rouge.



### Tour 2 : Action !



#### Rotation !

Avant de commencer le tour 2, tournez le plateau de 90° C.

#### Bougez pour trouver l'image !

- 1. Qui joue ?** Choisissez 1 joueur de chaque équipe pour cette épreuve. Tous les autres joueurs reculent de 2 pas en arrière du plateau.  Dans une partie en tête-à-tête, vous êtes les seuls à jouer !
- 2. À votre tour :** les 2 joueurs retournent la carte du paquet numérotée « 2 » ensemble. Lisez la carte à haute voix. Les 2 joueurs doivent exécuter l'action demandée immédiatement. Ils continuent cette action tout en cherchant une image correspondant à la description indiquée sur cette même carte.
- 3. Recevez un poisson !** Si vous êtes le premier à trouver une image correspondante et à crier « Pictureka ! » en la pointant du doigt, vous remportez un poisson. Nourrissez votre pingouin avec en le glissant directement dans sa bouche !
- 4. Rejouez !** Jouez 6 autres cartes en changeant les joueurs à chaque carte.  Dans une partie en tête-à-tête, vous êtes les seuls à jouer ! Une fois que vous avez joué 7 cartes numérotées « 2 », passez au tour n°3.



## Tour 3: Puzzle !



### Rotation !

Avant de commencer le tour 3, tournez le plateau de 90°C.

## Retrouvez l'emplacement du morceau de plateau indiqué sur la carte !

### 1. Qui joue ?

-  En équipe, 2 joueurs de chaque équipe jouent à chaque carte.
-  En tête-à-tête, les 2 joueurs jouent tout le temps.

### 2. À votre tour :

- Choisissez un coin du plateau.

 En équipe, les 2 joueurs d'une même équipe ne doivent pas être à côté mais diagonalement opposés.

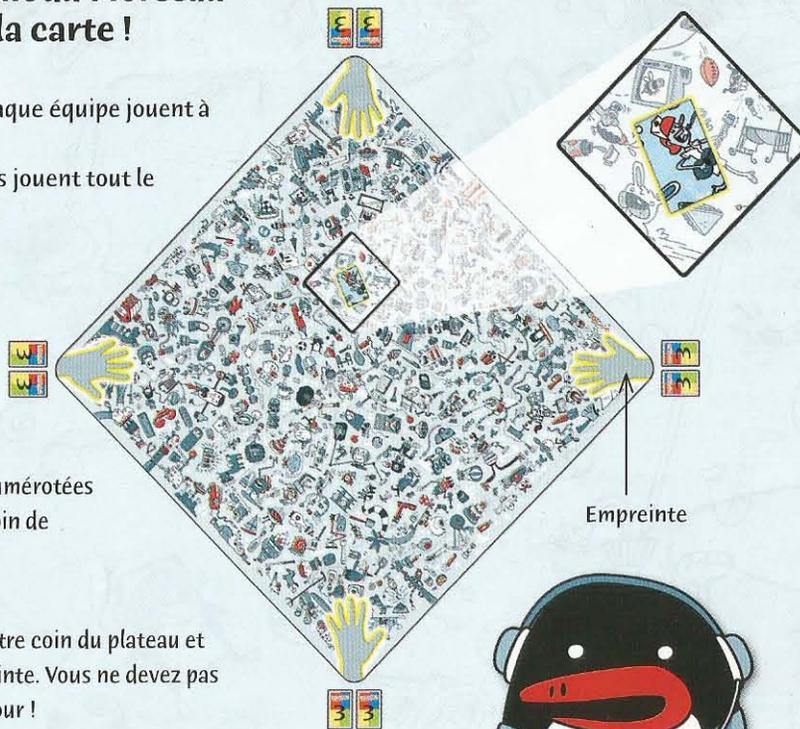
- Chaque joueur prend 2 cartes numérotées « 3 » et les place devant son coin de plateau.

### 3. Puzzle !

- Mettez-vous à genoux devant votre coin du plateau et posez une main sur votre empreinte. Vous ne devez pas décoller votre main de tout ce tour !
- Comptez à rebours « 3, 2, 1... » et chaque joueur retourne les 2 cartes de son coin.
- Trouvez où se situent les morceaux de plateau représentés sur vos cartes et posez-les à leur emplacement exact (même sens) sur le plateau.

4. **Recevez un poisson !** Si votre équipe est la première à trouver tous ses morceaux de plateau en criant « Pictureka! », vous remportez un poisson pour votre pingouin. Placez toutes les cartes utilisées de côté dans une pile de défausse.

5. **Rejouez !** Une fois que vous avez joué 4 fois au total, passez au tour 4.



### Vous ne trouvez pas ?

-  En équipe, passez la carte à votre équipier.
-  En tête-à-tête, vous pouvez vous déplacer tout autour du plateau en posant votre main sur l'empreinte la plus proche.

## Tour 4: Mime !



### Rotation !

Avant de commencer le tour 4, tournez le plateau de 90°C.



## Jouez la scène puis retrouvez-la !

1. **Qui joue ?** Un joueur mime et les autres devinent. Le joueur qui mime change à chaque carte.  En tête-à-tête, un joueur fait deviner à l'autre et inversement !
2. **À votre tour :** le joueur dont c'est le tour retourne une carte du paquet numérotée « 4 » à l'abri du regard des autres joueurs. Ce joueur la regarde bien puis la pose, face cachée, sur le sol.
3. **Mimez !** Le joueur doit mimer l'image pour la faire deviner aux autres joueurs. Il peut faire tous les gestes et bruitages qu'il veut mais ne peut utiliser aucun mot.
4. **Devinez !** Les autres joueurs crient leurs réponses. Si personne ne trouve de quoi il s'agit, le mime énonce l'indice écrit sur la carte. Quand un joueur trouve de quoi il s'agit, il crie la réponse et dit « Trouvez-le ! ». Tout le monde, le mime y compris, doit maintenant trouver l'image qui correspond sur le plateau. Mais seul le mime peut voir la carte : c'est un petit bonus pour le mal qu'il s'est donné !
5. **Recevez un poisson !** Si vous pensez avoir repéré la bonne image, pointez-la en criant « Pictureka! ». Si le mime confirme votre choix, vous remportez un poisson pour nourrir votre pingouin. Si ce n'est pas la bonne image, tout le monde se remet à chercher ! Si personne ne trouve l'image, le mime montre la carte à tous les joueurs pour les aider à trouver.
6. **Rejouez !** Mimez encore 6 cartes, chacun à votre tour. Vous devez mimez 7 cartes au total pour terminer la partie.

## Le show est maintenant terminé !

**Gagné !**

Comptez le nombre de poissons dans le ventre de chaque pingouin ! L'équipe ou le joueur qui en a le plus remporte la partie ! Vous êtes une star Pictureka !

## Partie rapide !



### Pour une partie plus rapide, jouez avec moins de poissons !

**Tour 1 :** Trouvez-le en premier ! Vous ne jouez que pour 4 poissons (3 de moins).

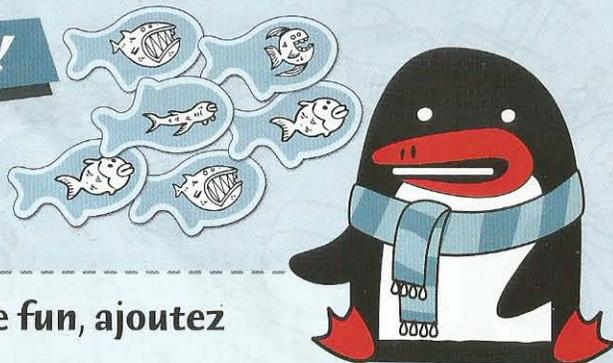
**Tour 2 :** Action ! Vous ne jouez que pour 4 poissons (3 de moins).

**Tour 3 :** Puzzle ! Vous ne jouez que pour 3 poissons (3 de moins).

**Tour 4 :** Mime ! Vous ne jouez que pour 4 poissons (3 de moins).

Vous pouvez aussi ne choisir que certains tours ou les mélanger !

## Plus de jeu !



### Pour continuer le fun, ajoutez des poissons !

**Tour 1 :** Trouvez-le en premier ! Vous jouez pour 8 poissons (1 de plus).

**Tour 2 :** Action ! Vous jouez pour 8 poissons (1 de plus).

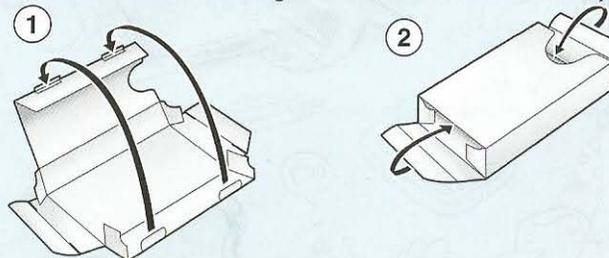
**Tour 3 :** Puzzle ! Vous ne jouez que pour 3 poissons (1 de moins).

**Tour 4 :** Mime ! Vous jouez pour 8 poissons (1 de plus).

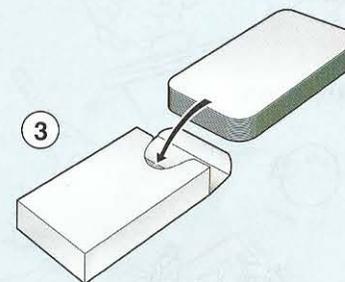
## Rangement

### Cartes

Assemblez les boîtes de rangement des cartes comme indiqué ci-dessous.



Rangez les cartes dans la boîte de la couleur correspondante.



### Poissons

Placez tous les poissons dans leur boîte.

### Pingouins

Démontez vos pingouins marqueurs de score et rangez-les dans la boîte de jeu jusqu'à la prochaine partie.

Sous Licence de Arne Lauwers. Illustrations par Eugene et Louise.  
© 2011 Hasbro. Tous droits réservés.

Fabriqué par : Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont CH  
Représenté par : Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park,  
Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.

Service Consommateurs :  
Hasbro France S.A.S. 10 rue de Valence 57150 CREUTZWALD FR 03.87.82.76.20  
conso@hasbro.fr

www.hasbro.fr



071133384101 00