

PICTIONARY[®] POCKET

MATERIEL

2 tableaux effaçables, 2 marqueurs spéciaux, 54 cartes de mots, 2 cartes descriptives des catégories, 1 sablier, 1 dé à 6 couleurs, 1 petit chiffon

Attention ! N'utilisez que les crayons fournis dans le jeu ou des crayons effaçables à sec spécialement conçus pour ce type de surfaces. TOUT AUTRE STYLO, CRAYON OU FEUTRE PEUT DÉTERIORER DÉFINITIVEMENT VOS TABLEAUX DE JEU. Utilisez également de préférence que le chiffon de jeu pour assurer la durabilité des tableaux. Pour éviter toute inscription indélébile, NETTOYEZ VOS PLATEAUX DE JEU AVANT DE LES RANGER.

BUT DU JEU

Etre la première équipe à identifier grâce à de rapides crayonnés 9 mots. Les dessinateurs ne peuvent inclure des lettres, des chiffres ou de quelconques abréviations.

PREPARATION DU JEU

Placez le sablier, les cartes et le dé de façon à ce qu'ils soient accessibles par tous. Constituez 2 équipes de joueurs. Si vous êtes 3 joueurs, formez 2 équipes. Un joueur prend le rôle du dessinateur pour les 2 équipes, tire les cartes et crayonne pendant toute la durée du jeu. Donnez à chaque équipe un tableau de jeu, un marqueur et une carte descriptive des catégories de mots.

Sélectionnez un dessinateur par équipe pour dessiner le premier mot en jeu. Tirez à pile ou face pour déterminer la première équipe en jeu.

CHAQUE EQUIPE CHANGE DE DESSINATEUR A CHAQUE TOUR DE JEU. ET DONC POUR CHAQUE NOUVEAU MOT.

EXPLICATION DES CATEGORIES DE MOTS

Sur chacune des cartes se trouvent 5 mots appartenant chacun à une catégorie différente. La lettre et la couleur associées à chaque mot vous aident à retrouver la catégorie à laquelle il appartient.

P - Personne / Lieu / Animal (ou éléments relatifs)

O - Objets (choses qui peuvent être touchées ou vues)

A - Action (tous types de verbes)

? - Difficile (pour les plus futés ou les plus habiles)

D - Défi. Il peut s'agir de n'importe quel type de mots.

Attention ! Lorsque le mot en jeu est précédé d'un triangle noir (▶), cela signifie qu'un défi est lancé et que les 2 équipes vont jouer en même temps (voir paragraphe Défi).

DEROULEMENT DU JEU

Le dessinateur de l'équipe qui commence à jouer lance le dé et tire la première carte. La couleur indiquée par le dé détermine la catégorie du mot en jeu. Quand le dé désigne la face blanche et noire, l'équipe en jeu choisit la catégorie du mot en jeu. Ce choix est fait **AVANT** que le dessinateur tire la carte de mots. Le dessinateur a alors 5 secondes pour examiner secrètement le mot à dessiner. Le sablier est alors retourné et le dessinateur commence à crayonner pour faire deviner le mot en jeu par ses coéquipiers.

- Si le mot est deviné avant que le temps imparti par le sablier soit écoulé, l'équipe en jeu coche une des cases de son plateau de jeu. L'équipe choisit un nouveau dessinateur et relance le dé. Elle continue à jouer en tirant une nouvelle carte.
- Si le mot n'est pas deviné, c'est alors à l'autre équipe de jouer. Celle-ci choisit un dessinateur qui lance le dé puis tire une carte.

DEFI

Lorsqu'un mot est précédé d'un triangle noir (▶), la carte tirée est montrée au dessinateur de chacune des équipes.

Ce mot va être simultanément crayonné par les 2 dessinateurs.

- La première équipe qui identifie le mot dans le temps imparti par le sablier coche une des cases de son plateau et rejoue immédiatement.
- Si le mot n'est deviné par aucune des 2 équipes, c'est à l'équipe qui n'a pas tiré la carte en jeu de jouer maintenant, en lançant le dé et en tirant une nouvelle carte.

Attention ! Les règles s'appliquent également lorsque le mot en jeu appartient à la catégorie Défi (D). Quelque soit l'équipe qui devine le mot, celle-ci rejoue en lançant le dé et en tirant une nouvelle carte.

LE GAGNANT

La première équipe à deviner 9 mots et donc à avoir coché toutes les cases de son plateau de jeu remporte la partie.

CONSEIL

Avant de vous lancer dans la partie, déterminez le degré de précision nécessaire pour considérer une réponse comme bonne : foot pour football, Monroe pour Marilyn Monroe... Les mots à découvrir peuvent être des adjectifs, des noms propres ou communs, des verbes...

© 1990 Pictionary Inc. Tous droits réservés

Service Consommateurs : Important ! A garder

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le et quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre avec vos nom et adresse à :

TONKA FRANCE S.A.
Service Consommateurs
14-16 rue Scandicci, 93500 PANTIN

TONKA
Chaussee de Jette, 518
1090 BRUXELLES BELGIQUE

