

PICTIONARY™

ÉQUIPES

2-4

PICTIONARY™

Dessine, devine, fais monter l'adrénaline !

CONTIENT :

75 cartes

Dont 11 cartes Spéciales

1 crayon

1 bloc à dessin

1 dé

BUT DU JEU

Dessiner et faire deviner pour gagner, tel est le concept. La première équipe qui réunit 6 cartes remporte la partie.

PRÉPARATION

Forme des équipes de taille égale.

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

L'équipe ayant le joueur le plus jeune commence la partie.

CATÉGORIES

Chaque carte du jeu représente une catégorie différente, indiquée en haut de la carte, et tous les mots de la carte s'y rapportent.

A chaque mot est attribuée une couleur, qui correspond aux couleurs présentes sur le dé.

JOKER COULEUR NOIR

Lorsque le joueur lance le dé et tombe sur la couleur noire, il peut choisir n'importe quel mot de la carte qu'il a pioché. Peu importe la couleur de ce dernier.

COMMENT JOUER

Le premier dessinateur prend une carte en haut de la pile, lance le dé pour savoir quel mot il doit faire deviner, et lit en secret le mot à dessiner. Le dessinateur lit la CATÉGORIE indiquée en haut de la carte à haute voix, mais pas le mot dans la barre de couleur, puisqu'il s'agit du mot à dessiner.

Le dessinateur dispose d'une minute pour faire deviner le mot à son équipe à l'aide de dessins. Ses coéquipiers font 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 prend une autre carte, lance le dé couleur, puis choisit un nouveau dessinateur. Celui-ci dessine le mot correspondant à la couleur définie par le dé. Le dessinateur change à chaque nouveau mot.

L'équipe conserve la main 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 une carte et lance le dé, un nouveau tour commence.

CARTES SPECIALES

Le jeu contient 4 cartes spéciales différentes : 1 CARTE HUGO, 1 CARTE MANON, 1 CARTE CATHY, et 1 CARTE MARCO.

Lorsqu'une équipe pioche une carte avec un personnage de la Family Quick (Hugo, Manon, Cathy ou Marco), le jeu se déroule de la même manière que les tours précédents à l'exception que le dessinateur doit relever un défi supplémentaire.

Si tu tombes sur :

- La CARTE HUGO «T-Rex» : le T-Rex a des bras très courts, tu dois dessiner avec le coude collé à tes côtes.

- La CARTE MANON «Prête moi ta main» : tu dois dessiner avec la main de l'un de tes coéquipiers en le tenant par le poignet.

- La CARTE CATHY «Double points» : si ton équipe devine ton dessin, tu gagnes deux points au lieu d'un.

- La CARTE MARCO «Duel» : choisis une personne de l'équipe à ta gauche pour l'affronter en duel. Chacun de votre côté, vous devez faire deviner un mot à votre équipe le plus rapidement possible. La première équipe qui devine le mot gagne le point.

LES VAINQUEURS

Pour gagner, ton équipe doit réunir 6 cartes. C'est-à-dire avoir fait deviner 6 mots à ton équipe dans le temps imparti.

Pour obtenir une carte, il faut que tu fasses correctement deviner un mot à ton équipe. Vous gagnez alors la carte et la mettez de côté pour pouvoir comptabiliser les points.

A FAIRE/A NE PAS FAIRE

Tu peux :

Dessiner tout ce qui se rapporte à un mot, aussi petit soit le lien

Décomposer les mots en syllabes

Dessiner un balai pour "ballet", un verre pour "vert", etc.

Tu ne peux pas :

Dessiner des tirets pour indiquer le nombre de lettres d'un mot

Utiliser des lettres ou des chiffres

Parler à tes 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" ?