

PICTIONARY®

UN MOT EN UN COUP DE CRAYON

3 à 16 joueurs

Age : à partir de 12 ans

Matériel : 1 plateau de jeu — 1 sablier — 500 cartes — 1 dé — 4 cartes descriptives des catégories se trouvant à l'avant de la boîte de cartes — 4 pions — 4 blocs de papier — 4 crayons.

But du jeu : Identifier grâce à de rapides crayonnés autant de mots que nécessaire pour atteindre la case Arrivée où il faudra encore relever un dernier défi pour gagner. Les crayonnés ne peuvent en aucun cas inclure des lettres, des chiffres ou de quelconques abréviations.

PREPARATION DU JEU :

- Placez le sablier et la boîte de cartes de façon à ce qu'ils soient accessibles par tous.
- Constituez de 2 à 4 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 bloc de feuilles, un crayon, un pion et une carte descriptive des catégories de mots.
- Placez tous les pions sur la case Départ.
- Chaque équipe sélectionne un dessinateur qui va se lancer dans les crayonnés qui aideront ses co-équipiers à découvrir le mot en jeu.
- Chaque équipe lance le dé. Celle qui obtient le score le plus élevé commence à jouer.

DEROULEMENT DU JEU :

Tous les pions restent dans la case P. Le dé n'est pas tout de suite lancé pour déplacer le pion.

Explication des catégories :

- P _____ Personne/Lieu/Animal (ou éléments relatifs)
- O _____ Objets (choses qui peuvent être touchées ou vues)
- A _____ Action
- ? _____ Difficile
- 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 toutes les équipes vont jouer en même temps (lire le paragraphe Défi).

Le dessinateur de l'équipe qui commence à jouer tire la première carte de la boîte et a cinq secondes pour examiner secrètement (sans le montrer à ses co-équipiers) le mot de la catégorie P qui va être en jeu.

Le sablier est alors retourné et le dessinateur commence à crayonner certains croquis qui permettront à ses co-équipiers de deviner le mot en jeu.

Le dessinateur ne peut s'aider ni de geste, ni de parole. Le crayon est son seul outil de communication.

Les co-équipiers ont toute la durée du sablier pour deviner le mot que va chercher à exprimer le dessinateur grâce à un ou plusieurs crayonnés.

Dès que le mot est découvert, l'équipe continue à jouer en lançant le dé, en déplaçant son pion du nombre de cases correspondant et en choisissant un nouveau dessinateur qui va tirer la carte suivante et lire en secret le mot correspondant à la catégorie en jeu.

Une fois jouée, une carte est remise au fond de la boîte. Plusieurs pions peuvent occuper la même case sur le plateau. La catégorie du mot en jeu est déterminée par la case sur laquelle le pion se trouve ou s'arrête.

Si le mot n'est pas découvert dans la limite du temps imparti par le sablier, le dé est remis à l'équipe de gauche qui commence à jouer. Cette équipe ne lance pas le dé mais commence son tour de jeu en tirant une carte.

Le dé n'est lancé pour déplacer le pion que lorsqu'une équipe découvre le mot en temps voulu lors de son tour de jeu ou lors d'un défi (lire le paragraphe défi).

UNE EQUIPE OCCUPE UNE CASE AUSSI LONGTEMPS QU'ELLE N'A PAS DÉCOUVERT UN MOT CORRESPONDANT À LA CATÉGORIE DÉTERMINÉE PAR CETTE CASE.

UNE ÉQUIPE CHANGE DE DESSINATEUR À CHAQUE TOUR DE JEU, ET DONC POUR CHAQUE NOUVEAU MOT.

CASE DEFI :

Lorsqu'un pion s'arrête sur une telle case, la carte tirée est montrée au dessinateur de chacune des équipes qui examine le mot correspondant à cette catégorie.

Ce mot "défi" va être crayonné simultanément par tous les dessinateurs.

* La première équipe qui identifie le mot dans le temps imparti par le sablier prend le contrôle du dé et le lance immédiatement, déplaçant son pion du nombre de cases indiqué.

Cette équipe continue son tour de jeu en tirant une carte.

* Si aucune équipe n'identifie le mot lors d'un défi, le dé est passé à l'équipe qui se trouve à gauche de celle qui est tombée sur la case défi. L'équipe qui va maintenant jouer ne lance pas le dé mais tire une carte et joue avec le mot correspondant à la case qu'elle occupe sur le plateau.

ATTENTION :

Ces règles s'appliquent également lorsqu'un mot en jeu pour une équipe est précédé d'un triangle (▴). Le tour de jeu se transforme alors en un défi.

LE GAGNANT :

Pour gagner, une équipe doit atteindre la case Arrivée et remporter le dernier défi du jeu. Cette équipe doit donc être la première à identifier le mot en jeu pour toutes les équipes. Si elle réussit, elle est déclarée gagnante.

Si elle échoue, le dé est passé à l'équipe de gauche. Une équipe qui atteint la case Arrivée ne peut pas remporter la partie lors d'un tour de jeu contrôlé par une autre équipe se trouvant sur la case Arrivée.

Pour gagner, l'équipe doit récupérer le contrôle du dé et lancer un nouveau défi qu'elle remportera. Les règles habituelles du défi s'appliquent pour les équipes qui ne sont pas sur la case Arrivée.

CONSEILS :

* Ce jeu est encore plus amusant lorsqu'il y a moins d'équipes et plus de joueurs par équipe.

* Avant de vous lancer dans la partie, déterminez le degré de précision nécessaire pour considérer une réponse comme acceptable.

Ainsi, foot pour football, large pour largeur, Monroe pour Marilyn Monroe... Les mots à découvrir peuvent en effet être des adjectifs, des noms propres ou communs, des verbes.

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 en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre, avec vos nom et adresse à :

Pour la France :
Tonka (France) S.A.
Service Consommateurs
14, rue Scandicci, 93500 PANTIN

Pour la Belgique :
Tonka (Benelux)
Chaussée de Jette 518
1090 BRUXELLES

