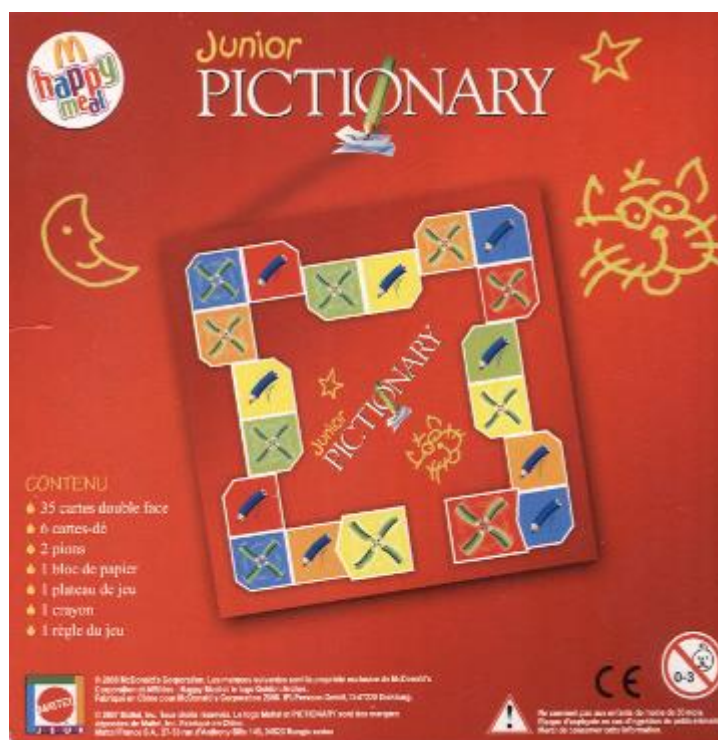
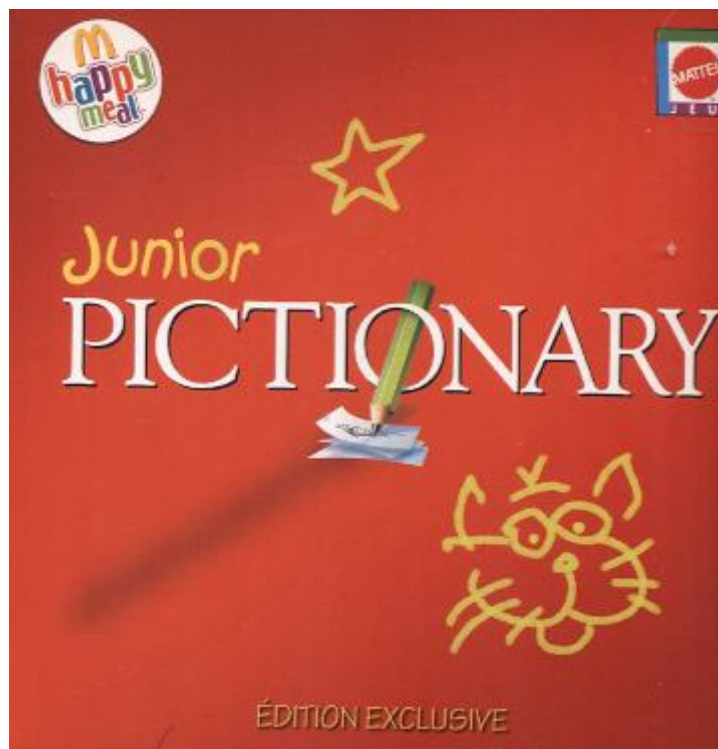






# Junior PICTIONARY



## RÈGLE DU JEU

### BUT DU JEU

- Atteindre la case d'arrivée.
- La 1<sup>re</sup> équipe qui atteint la case finale et devine le dernier mot, gagne la partie.

### PRÉPARATION DU JEU

- Répartissez les joueurs en 2 équipes.
- Chaque équipe prend une feuille de papier et place un pion sur la case Départ.
- Placez les cartes-dé sur la table (face de cachée).
- Chaque équipe choisit un dessinateur et tire une carte-dé : celui qui obtient le chiffre le plus élevé pioche la première carte.

### COMMENT JOUER ?

- **CASE DÉFI** : la case Départ est une CASE DÉFI – les 2 équipes doivent dessiner le mot en même temps.
- Le dessinateur qui commence prend une carte et lit à haute voix le thème en haut de la carte. Le thème donne un indice sur le mot à dessiner.
- Les dessinateurs des 2 équipes regardent en secret le mot de la couleur de la CASE DÉFI.
- Puis les 2 dessinateurs ont 1 minute pour faire deviner ce mot à leur équipe en le dessinant.



⇒ Si la minute est écoulée et qu'aucune équipe n'a trouvé le mot : c'est au tour de l'autre équipe de piocher une nouvelle carte. Chaque équipe choisit un nouveau dessinateur mais ne choisit pas de carte-dé. Une équipe choisit une carte-dé seulement lorsqu'elle a trouvé un mot.

⇒ Si une équipe trouve le mot DÉFI avant la fin de la minute, elle choisit une carte-dé et avance son pion du chiffre correspondant. Un nouveau dessinateur est désigné et joue immédiatement une nouvelle carte.

 **CASE SOLO** : ce symbole indique que seule l'équipe qui atterrit sur cette case doit deviner le mot qui est dessiné.

- Le nouveau dessinateur pioche une carte. Il lit à haute voix le thème en haut de la carte. Puis regarde en secret le mot correspondant à la couleur de la case où se trouve le pion de son équipe.
- Le dessinateur a 1 minute pour le faire deviner.

⇒ Si l'équipe trouve le mot avant la fin du temps : elle choisit une carte-dé et déplace son pion. L'équipe désigne

un nouveau dessinateur et une nouvelle carte est jouée immédiatement.

⇒ Si l'équipe ne devine pas le mot avant la fin du temps imparti, elle ne choisit pas de carte-dé. Le tour passe à l'autre équipe.



**LES GAGNANTS** : La première équipe qui arrive sur la case finale et devine un mot correctement gagne la partie. Comme la case finale possède un symbole DÉFI, le dernier mot à trouver est un DÉFI !

Note : vous devez gagner le DÉFI et être sur la case finale pour gagner la partie.

**INTERDITS** : le dessinateur ne peut ni parler ni mimer. Il ne peut utiliser ni lettre ni chiffre.

Les 2 pions ne peuvent pas occuper la même case en même temps.



### CONSEILS

- Si vous ne jouez qu'à 3, l'un des joueurs est dessinateur pour les 2 équipes.
- Pour aider les joueurs plus jeunes à trouver un mot, doublez le temps pour dessiner. À l'inverse pour les plus grands, ne lisez pas le thème.