



# PICTIONARY™

Jeu

**Dessine, devine, fais monter l'adrénaline !**

CONTIENT : 120 cartes adultes, 80 cartes juniors, 2 sabots à cartes, 4 cartes catégories, 4 crayons, 1 bloc à dessin, 1 plateau de jeu, 4 pions, 1 sablier, 1 dé

## BUT DU JEU

Dessiner et deviner pour gagner, tel est le concept. La première équipe qui atteint la case arrivée et devine un dernier mot remporte la partie.

## PRÉPARATION

Retirez les cartes catégories du jeu adulte et placez celui-ci dans un sabot. Placez le jeu junior dans l'autre sabot. Placez les sabots et le sablier de façon à ce qu'ils soient à portée de tous les joueurs.

Formez des équipes (quatre maximum) de taille égale. Le jeu est plus rapide et amusant lorsque les joueurs se répartissent en un petit nombre d'équipes.

Les équipes se munissent d'un crayon, d'un bloc à dessin, d'une carte catégories ainsi que d'un pion de couleur à placer sur la case départ.

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

Chaque équipe lance le dé et celle qui obtient le chiffre le plus élevé commence la partie.

## CATÉGORIES

Chaque carte du jeu adulte comprend cinq catégories qui correspondent aux couleurs des cases du plateau.

JAUNE - OBJET (choses que l'on peut voir ou toucher)

BLEU - PERSONNE/LIEU/ANIMAL (peut contenir des noms propres)

ORANGE - ACTION (choses que l'on peut faire)

VERT - DIFFICILE (ça se corse)

ROUGE - DIVERS (tous types de mots)

Dans le jeu junior, la catégorie est indiquée en haut de la carte, et tous les mots de la carte s'y rapportent.

## COMMENT JOUER

La case départ est jaune (OBJET dans le jeu adulte, barre jaune dans le jeu junior) : la partie commence donc par un mot de la catégorie jaune. On ne lance pas le dé au départ.

Le premier dessinateur prend une carte en haut de la pile appropriée (lorsqu'il y a de jeunes joueurs, utilisez le jeu junior) et lit en secret le mot à dessiner. Dans le cas d'une carte junior, le dessinateur lit la CATÉGORIE indiquée en haut de la carte à haute voix, mais pas le mot dans la barre jaune, puisqu'il s'agit du mot à dessiner.

On retourne le sablier et le dessinateur dispose d'une minute pour faire deviner le mot à son équipe à l'aide de dessins. Ses coéquipiers émettent 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 lance le dé, avance du nombre de cases indiqué, puis choisit un nouveau dessinateur. Celui-ci pioche une nouvelle carte dans le sabot approprié et dessine le mot correspondant à la couleur de la case atteinte. Le dessinateur change à chaque nouveau mot.

L'équipe conserve le dé 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 la première carte du sabot, mais elle NE LANCE PAS le dé. Une fois le sablier retourné, un nouveau tour commence.

Le dessinateur doit faire deviner le mot correspondant à la couleur de la case sur laquelle se trouve le pion de son équipe. Les équipes ne peuvent lancer le dé pour faire avancer leur pion que dans deux cas : lorsqu'elles devinent un mot en une minute ou lorsqu'elles le trouvent avant les autres dans une épreuve DÉFI POUR TOUS (voir la section DÉFI POUR TOUS).

Faute de quoi, elles restent sur la même case.

Plusieurs pions peuvent se trouver sur une même case en même temps.



