

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

# PiCtionAry®

Jeu



## CONTENU

	ÂGE
	8+
	ÉQUIPES
	2-4

### CONTENU:

123 cartes adultes, 83 cartes juniors, 2 sabots à cartes, 4 cartes catégories, 4 crayons, 4 blocs à dessin, 1 plateau de jeu, 4 cubes, 1 sablier, 1 dé, 1 règle du jeu

## RÈGLES DU JEU

### 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 avant de placer ce dernier dans un sabot. Placez le jeu junior dans l'autre sabot. Placez les sabots et le sablier de façon 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 catégorie ainsi que d'un cube 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 bleu comprend cinq catégories, de même couleur que les cases du plateau.

**JUANE** - Objet (choses que l'on peut voir ou toucher)

**BLEU** - Personne/Lieu/Animal (contient des noms propres)

**ORANGE** - Action (choses que l'on peut faire)

**VERT** - DIFFICILE (ça se corse)

**ROUGE** - DÉFI POUR TOUS (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 cube de son équipe. Les équipes ne peuvent lancer le dé pour faire avancer leur cube 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 cubes peuvent se trouver sur une même case en même temps.



### CASES STOP

Les cases stop sont signalées par des onglets.

Le plateau comprend 3 CASES STOP. Quand une équipe passe sur une CASE STOP, elle DOIT S'Y ARRÊTER, quel que soit le chiffre indiqué par le dé, et y rester jusqu'à ce qu'elle devine le mot de la catégorie correspondant à la couleur de la case.



## DÉFI POUR TOUS

Quand une équipe arrive sur une case DÉFI POUR TOUS, TOUTES les équipes doivent tenter de deviner le même mot EN MÊME TEMPS. Une fois la carte piochée dans le sabot approprié, les dessinateurs de chaque équipe la consultent. Dans le cas du jeu adulte, ils dessinent le mot de la catégorie approprié. Dans le cas du jeu junior, ils annoncent la catégorie à haute voix, puis dessinent le mot situé dans la barre approprié. Une fois le sablier retourné, tous les dessinateurs tentent de faire deviner le même mot à leur équipe respective.

**N. B. : si des dessinateurs juniors et adultes s'affrontent dans cette épreuve, il convient d'utiliser le jeu junior, MÊME SI C'EST UNE ÉQUIPE D'ADULTES QUI SE TROUVE SUR LA CASE DÉFI POUR TOUS.**

La première équipe qui trouve le mot prend la main. Elle lance le dé, avance du nombre de cases indiqué et s'attaque à un nouveau mot.

Si aucune équipe ne trouve la solution dans le temps imparti, le dé passe à l'équipe située à gauche. Celle-ci NE LANCE PAS le dé. Elle tire une nouvelle carte et doit deviner le mot correspondant à la couleur de la case sur laquelle elle se trouve.

**Souvenez-vous :** la première équipe qui trouve le mot DÉFI POUR TOUS lance le dé, avance du nombre de cases indiqué et pioche une nouvelle carte.

## CASES JOKER

Lorsqu'une équipe se trouve sur une case joker, son dessinateur peut choisir n'importe quelle catégorie (ou n'importe quel mot dans le cas du jeu junior). Dans le cas du jeu adulte, le dessinateur doit annoncer la catégorie avant de commencer à dessiner.

## LES VAINQUEURS

Pour gagner, une équipe doit avoir le dé, accéder à la case finale DÉFI POUR TOUS (il n'est pas nécessaire de l'atteindre par un compte exact) et être la première à trouver le mot.

Si aucune équipe ne trouve la solution dans le temps imparti, le dé passe à l'équipe située à gauche.

Si une autre équipe trouve le mot, elle récupère le dé.

Une équipe se trouvant sur la case finale DÉFI POUR TOUS ne peut pas remporter la partie pendant le tour d'une autre équipe. Il lui faut reprendre la main pour retenter sa chance.

**N. B. :** les règles habituelles s'appliquent aux équipes ne se trouvant pas sur la case finale DÉFI POUR TOUS.

## POUR RACCOURCIR LES PARTIES



Si vous souhaitez raccourcir la durée du jeu, vous pouvez partir d'une AUTRE CASE DÉPART. Toutes les cases départ sont signalées par des points noirs. 3 points noirs : durée normale. 2 points noirs : durée intermédiaire. 1 point noir : durée la plus courte. Quelle que soit la case départ choisie, vous devez commencer par trouver un mot correspondant à la couleur de la case.

## À faire / À ne pas faire

### Vous pouvez :

- dessiner tout ce qui se rapporte à un mot, aussi ténu soit le lien
- décomposer les mots en syllabes
- dessiner un balai pour "ballet", un verre pour "vert", etc.

### Vous ne pouvez pas :

- dessiner des oreilles pour signaler le recours à une homonymie phonétique, ou des tirets pour indiquer le nombre de lettres d'un mot
- utiliser des lettres ou des chiffres
- parler à vos 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" ?

© 2010 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Tous droits réservés.



Mattel France, 27/33 rue d'Antony, BP60145, 94523 Rungis Cedex N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou [www.allomattel.com](http://www.allomattel.com). Mattel Belgique, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Tel.: 0800 - 16 936 Suisse: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. Composez sans frais le 1-800-524-8697. Mattel Europa, B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

R3101-0721