

Junior PICTIONARY®



RÈGLES DU JEU

Cette édition de Pictionary a été conçue spécialement pour les enfants entre 7 et 12 ans et contient 1 200 mots sélectionnés avec soin. Comme dans la version adulte du jeu, les joueurs doivent faire deviner un mot mystérieux à leur équipe en moins d'une minute.

ÉQUIPEMENT : 120 cartes à double face (1 200 mots), 2 crayons, 2 blocs de papier, 1 plateau de jeu, 2 pions "Gribouille", 1 sablier, 1 dé à points.

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'atteindre la case arrivée. La première équipe qui atteint la case finale et devine un dernier mot gagne la partie.

POUR COMMENCER

Répartissez les joueurs en 2 équipes d'un nombre à peu près égal.

Note : Pictionary junior contient deux paquets de cartes, correspondant à deux difficultés de mots. Les cartes bleues sont plus simples et conviennent aux joueurs plus jeunes, tandis que les cartes rouges sont plus difficiles et conviennent aux joueurs plus âgés. Nous vous suggérons de commencer avec les cartes bleues pour passer progressivement aux cartes rouges. Des enfants d'âges différents peuvent jouer ensemble en utilisant les deux paquets.

Chaque équipe prend un crayon, un bloc de papier, et un pion "Gribouille" qui est placé sur la case Départ.

Chaque équipe choisit un dessinateur - un joueur qui dessinera le premier mot. Les dessinateurs lancent le dé : celui qui obtient le chiffre le plus élevé pioche la première carte.

COMMENT JOUER

DÉFI : la case Départ est une case DÉFI - les deux équipes doivent dessiner le mot en même temps. Voici comment...

Le dessinateur qui commence prend une carte, et lit à voix haute le thème en haut de la carte. Le thème donne un indice sur le mot qui va être dessiné. Les dessinateurs des deux équipes regardent en secret le mot de la couleur de la case DÉFI.

On retourne le sablier, et les dessinateurs ont une minute pour faire deviner le mot à leur équipe en le dessinant.

- Si le sablier s'écoule avant que l'une des équipes ne trouve le mot, c'est au tour de l'autre équipe (celle qui n'a pas pioché la carte en jeu). Une nouvelle carte est piochée et on choisit un nouveau dessinateur - on ne lance pas le dé.
Une équipe ne lance le dé que lorsqu'elle a trouvé un mot.
- Si une équipe trouve le mot DÉFI avant la fin du sablier, elle lance le dé et déplace son pion "Gribouille" du nombre correspondant de cases. Cette équipe choisit un nouveau dessinateur et joue immédiatement la carte suivante.



Note : lorsqu'une équipe arrivera sur une case DÉFI plus tard dans le jeu, suivez les mêmes règles que ci-dessus. Le dessinateur de l'équipe qui est arrivée sur la case DÉFI est celui qui prend la carte et montre à l'autre dessinateur le mot de la couleur de la case DÉFI.



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

Le nouveau dessinateur pioche une carte, lit le thème en haut de la carte, puis regarde en secret le mot de la couleur de la case où se trouve le pion "Gribouille" de son équipe.

On retourne le sablier et le dessinateur commence à dessiner ce mot pour son équipe seulement.

Si cette équipe trouve le mot avant la fin du sablier, elle lance le dé et déplace son pion "Gribouille". L'équipe choisit un nouveau dessinateur et une nouvelle carte est jouée immédiatement.

Si l'équipe ne devine pas le mot avant la fin du sablier, elle ne lance pas le dé. Le tour passe à l'autre équipe. Souvenez-vous : une équipe ne doit lancer le dé que si elle a trouvé le mot mystérieux.

LES GAGNANTS

La première équipe qui arrive sur la case finale (un compte exact n'est pas nécessaire) et devine un mot correctement gagne la partie. Comme la case finale possède un symbole , le dernier mot à trouver est un mot DÉFI!

Note : tu dois 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 lettres ni chiffres.

AUTRES DÉTAILS

- Tous les joueurs sont dessinateurs à tour de rôle pour leur équipe. On doit changer de dessinateur à chaque nouveau mot.
- Si vous ne jouez qu'à trois, l'un des joueurs est dessinateur pour les deux équipes.
- Deux pions "Gribouille" peuvent occuper la même case au même moment.
- Si des joueurs plus âgés souhaitent plus de difficulté, ne leur lisez pas le thème en haut de la carte.
- Pour aider les joueurs plus jeunes à trouver un mot, retournez le sablier dès qu'il est écoulé pour leur donner deux fois plus de temps.
- Vous pouvez utiliser plus d'une feuille de papier pour le même mot, mais n'oubliez pas que les feuilles ont deux côtés.
- Vous pouvez utiliser des crayons de couleur pour vous aider, mais souvenez-vous que vous n'avez qu'une minute pour faire deviner le mot à votre équipe.
- Avant de commencer, décidez ensemble de ce qui est acceptable comme réponse. Par exemple, est-ce que vous acceptez « bus » pour « autobus ».