Pictureka!

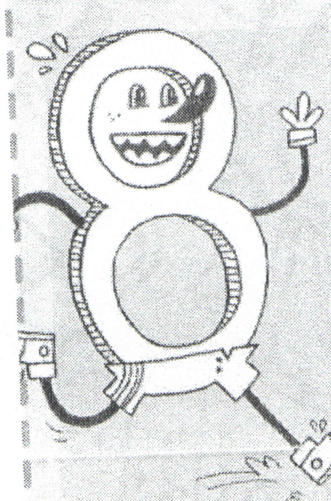
JEU DE CARTES

RÈGLES DU JEU :

Règles communes pour les 4 jeux :

- Criez « **Pictureka!** » quand vous pensez avoir trouvé la bonne carte image.
- Si vous criez « **Pictureka!** » avant d'avoir trouvé la bonne image, vous avez triché ! Les autres joueurs choisissent votre punition !
- Carte joker pingouin. Si vous trouvez cette carte vous avez de la chance ! C'est un joker que vous pouvez utiliser à la place de N'IMPORTE quelle carte image !

Joker



Jeu n°1: 8 ÇA SUFFIT!

2 à 5 joueurs

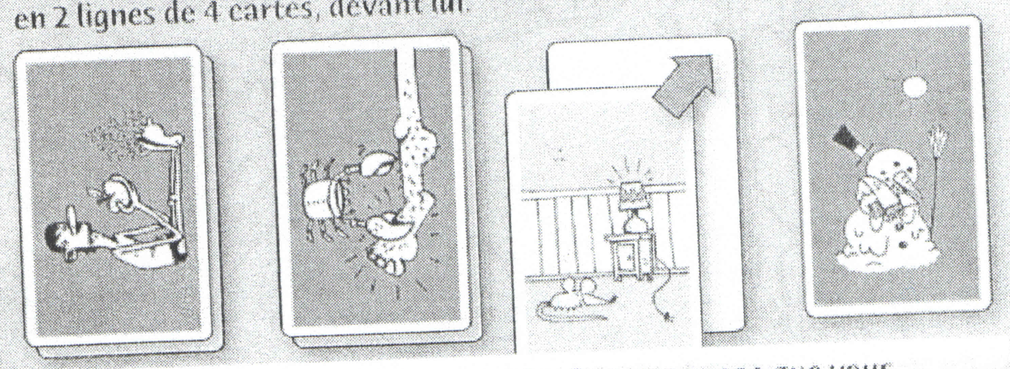
Un combat féroce s'annonce !

But du jeu :

Se débarrasser de ses 8 cartes en trouvant les cartes image sur lesquelles figurent les objets demandés. Le premier joueur qui se débarrasse de ses 8 cartes remporte la partie.

Mise en place :

- Mélangez les cartes mission. Formez une pile avec et posez celles-ci, cartes faces cachées, à la portée de tous les joueurs.
- Mélangez les cartes image et distribuez-en 8, faces cachées, à chaque joueur.
- Chaque joueur pose ses cartes image, par 2 et faces visibles, en 2 lignes de 4 cartes, devant lui.



5. **Si ce n'est toujours pas le cas** : donnez les 2 cartes image que vous souhaitez à votre voisin de gauche. Votre tour est terminé.
6. **Si c'est le cas : Pictureka!** Posez la carte mission et les 3 cartes image sur lesquelles sont les objets qui correspondent à la mission et expliquez votre choix !
   - Si les autres joueurs ne sont pas d'accord, dommage… Reprenez vos cartes et donnez les 2 cartes image de votre choix à votre voisin de gauche.
   - Si les autres joueurs sont d'accord avec votre explication, conservez la carte mission. Placez les cartes image utilisées pour ce tour sous la pile correspondante et prenez-en 3 autres. Prenez une nouvelle carte mission.

Vous ne pouvez compléter qu'une seule mission par tour. Une fois la mission réalisée, vous passez donc votre tour et c'est au joueur placé à votre gauche de jouer.

Ici encore, la carte du joker pingouin remplace n'importe quelle carte image.

LE GAGNANT :

Le premier joueur à collecter 4 cartes mission remporte la partie.

AUTRES FAÇONS DE JOUER

Version longue ou version courte :

Selon le jeu choisi, vous pouvez décider de changer la durée de la partie en changeant le nombre de cartes à remporter ou à jouer pour gagner ou en modifiant le nombre de lettres que vous voulez pour le jeu « **P comme Pictureka!** ».

Jouer en équipe :

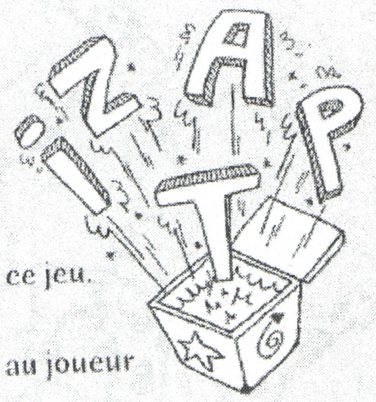
Jouer en équipe permet aux plus petits de jouer avec les grands !

Jeu n°2: P COMME PICTUREKA!

Le jeu de rapidité d'esprit !

But du jeu :

Il faut être le plus rapide à trouver un objet commençant par la lettre demandée.

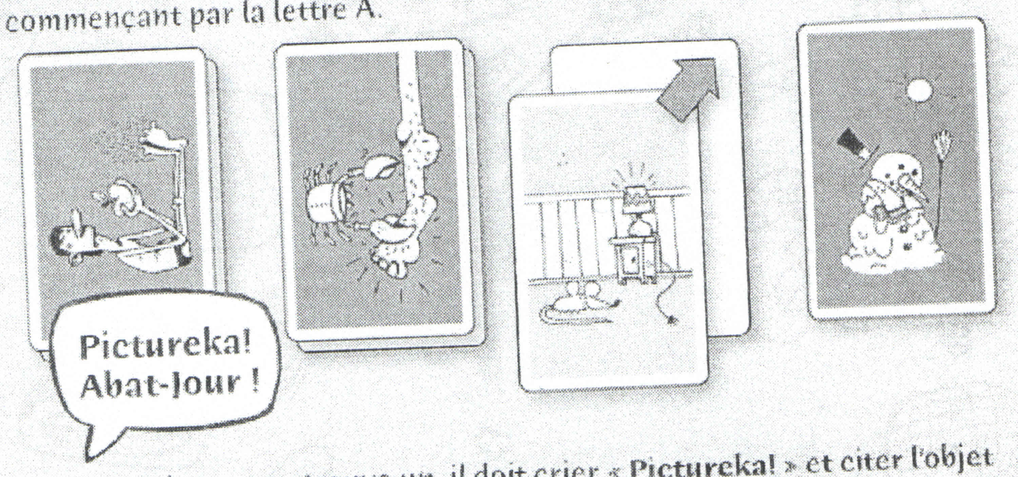


Mise en place :

- Vous n'avez pas besoin des cartes mission pour ce jeu. Mettez-les de côté.
- Mélangez les cartes image et donnez le paquet au joueur le plus âgé pour commencer la partie.
- Pour le premier tour, commencez par la lettre A et choisissez une autre lettre qui sera la lettre de fin de la partie (exemple : A et K).

Comment jouer ?

1. À votre tour, prenez le paquet des cartes image faces cachées et dites à haute voix la première lettre (A). Commencez à retourner 4 cartes sur la table : une par une, en attendant 2 secondes entre chaque carte posée. Posez ensuite 4 cartes supplémentaires par-dessus (8 cartes en tout donc).
2. Tous les joueurs recherchent alors sur les cartes image un objet commençant par la lettre A.



3. Dès qu'un joueur en trouve un, il doit crier « **Pictureka!** » et citer l'objet correspondant (exemple : ABAT-JOUR !). Si les autres joueurs sont d'accord avec sa réponse, ce joueur prend la carte image sur laquelle se trouve l'objet découvert. Si ce n'est pas le cas, la carte reste à sa place et le jeu continue sur cette même lettre.
4. Dès qu'un joueur trouve un objet correspondant à la lettre demandée, c'est au joueur placé à sa gauche de jouer. Ce dernier prend le paquet de cartes image restant, appelle la lettre suivante (B) et distribue 8 cartes à son tour.

Le joker pingouin compte pour n'importe quelle lettre : c'est donc le plus rapide qui remporte la carte !

LE GAGNANT :

Dès qu'un joueur trouve une image qui commence par la lettre annoncée comme la lettre de fin de partie (exemple ici : K), tout le monde s'arrête de jouer et compte le nombre de cartes remporté. Le joueur qui en possède le plus remporte la partie.

Note :

- Vous pouvez annoncer en début de partie les 2 lettres que vous souhaitez : M à Z, Y à G, etc. ou jouer avec tout l'alphabet (A à Z) pour des parties plus longues.
- Si une lettre vous semble trop difficile, vous pouvez vous mettre d'accord pour passer à la suivante. C'est alors toujours au même joueur d'annoncer la lettre suivante et de poser les 4 cartes.

Jeu n°3: PICTUPAIRES

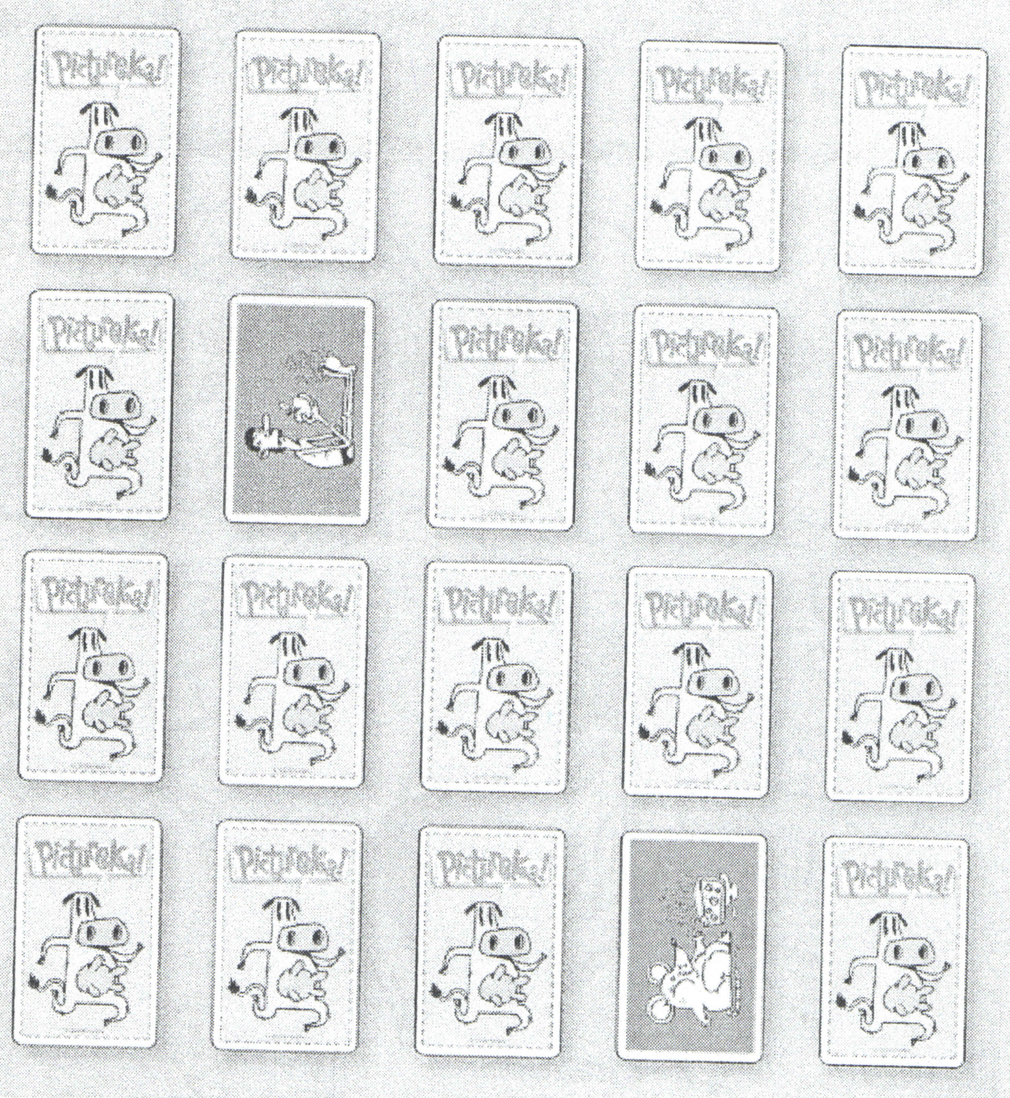
Un jeu plus calme qui fait travailler vos neurones !

But du jeu :

Trouver 4 paires d'objets correspondants à la mission énoncée.

Mise en place :

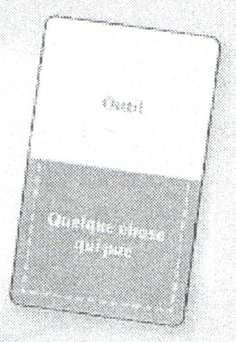
- Mélangez les cartes mission et placez cette pile, cartes faces cachées, au milieu des joueurs.
- Mélangez les cartes image et posez-en 20 sur la table, faces cachées, en lignes de 5 et colonnes de 4. Posez le reste de la pile à côté.
- Le joueur qui fait la plus belle grimace commence à jouer !



Comment jouer ?

1. À votre tour, retournez la première carte mission du paquet et lisez les 2 missions à haute voix. Posez-la sur la table, face visible, de manière à ce que tout le monde puisse la voir.
2. Vous devez maintenant retourner 2 cartes images parmi les 20 posées sur la table.
3. Regardez les 2 missions inscrites sur la carte mission : est-ce que ces 2 cartes contiennent 2 objets qui correspondent à 1 de ces 2 missions ?

Exemple : pour remporter cette carte mission, vous devez trouver 2 outils ou 2 choses qui puent sur 2 cartes image différentes. Une de chaque seulement : ça ne compte pas ! Voir ci-dessus : 2 choses qui puent.



4. Si vous ne trouvez pas 2 objets remplissant les conditions de la mission, vous passez votre tour. Essayez de vous souvenir de la position de ces 2 cartes et de ce qu'il y a dessus pour le prochain tour ! Replacez les 2 cartes retournées faces cachées. Le joueur suivant en retourne 2 autres et joue à son tour.
5. Dès qu'un joueur trouve les 2 objets de la mission, il doit crier « **Pictureka!** » et expliquer quelle mission correspond à ces 2 objets. Si les autres joueurs ne sont pas d'accord avec la réponse, le jeu continue. S'ils sont d'accord, ce joueur conserve la carte mission. Il retire les 2 cartes image sur lesquelles il a trouvé les 2 objets et les remplace par les 2 premières du paquet de cartes image. Il doit toujours y avoir 20 cartes posées, faces cachées, sur la table.
6. Le joueur qui a remporté la carte a le droit de commencer en premier au tour suivant. Il tire alors une nouvelle carte mission et la lit à haute voix et ainsi de suite.

Astuce : restez bien concentré sur les cartes même si ce n'est pas à vous de jouer !

La carte joker pingouin compte comme une carte image.

LE GAGNANT :

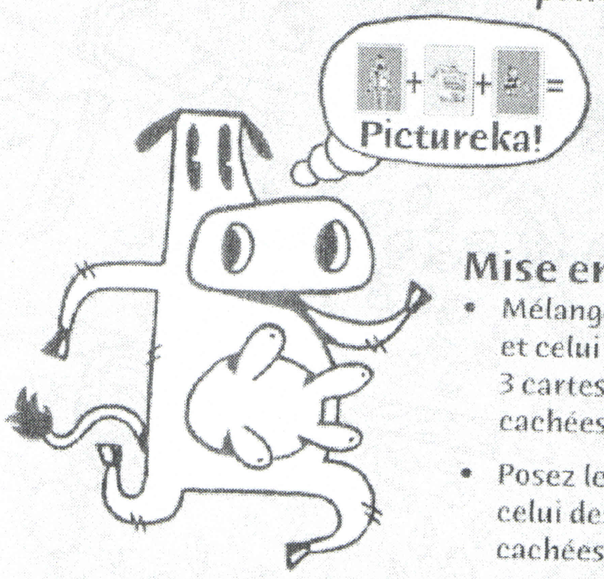
Le premier joueur à remporter 4 cartes mission remporte la partie.

Note : si personne ne parvient à remplir 1 des 2 missions après quelques tours, vous pouvez vous mettre d'accord pour passer à la carte mission suivante.

Jeu n°4: LA COMBO DU PINGOUIN

Recommandé à partir de 8 ans

Laissez votre créativité s'exprimer !



But du jeu :

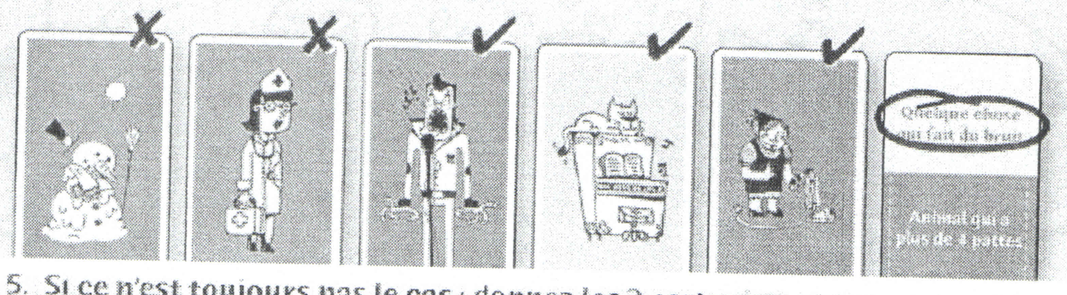
Être le premier à remporter 4 cartes mission en complétant les missions demandées sur ses propres cartes.

Mise en place :

- Mélangez le paquet des cartes image et celui des cartes mission. Distribuez 3 cartes image et 1 carte mission, faces cachées, à chaque joueur.
- Posez le paquet des cartes image et celui des cartes mission restantes, faces cachées, au milieu des joueurs.
- Prenez vos cartes dans vos mains mais gardez-les surtout bien à l'abri du regard des autres joueurs.
- Vous devez trouver 3 cartes image correspondantes à 1 des missions inscrites sur votre carte mission. C'est vous qui choisissez laquelle des 2.
- Le joueur le plus âgé commence à jouer.

Comment jouer ?

1. Lors du premier tour **seulement**, le premier joueur prend 2 cartes image dans la pile, de manière à avoir 5 cartes image et 1 carte mission dans les mains.
2. À votre tour, regardez les cartes qui sont dans vos mains : est-ce qu'une de vos 5 cartes image correspond à l'une de vos 2 missions ?
3. Si ce n'est pas le cas, posez une de vos cartes image sous le paquet correspondant et prenez une nouvelle carte sur le dessus de la pile.
4. **Vérifiez de nouveau** : est-ce qu'une de vos 5 cartes image correspond à l'une de vos 2 missions ?



5. **Si ce n'est toujours pas le cas** : donnez les 2 cartes image que vous souhaitez à votre voisin de gauche. Votre tour est terminé.
6. **Si c'est le cas** : **Pictureka!** Posez la carte mission et les 3 cartes image sur lesquelles sont les objets qui correspondent à la mission et expliquez votre choix !
   - Si les autres joueurs ne sont pas d'accord, dommage... Reprenez vos cartes et donnez les 2 cartes image de votre choix à votre voisin de gauche.
   - Si les autres joueurs sont d'accord avec votre explication, conservez la carte mission. Placez les cartes image utilisées pour ce tour sous la pile correspondante et prenez-en 3 autres. Prenez une nouvelle carte mission.

Vous ne pouvez compléter qu'une seule mission par tour. Une fois la mission réalisée, vous passez donc votre tour et c'est au joueur placé à votre gauche de jouer.

Ici encore, la carte du joker pingouin remplace n'importe quelle carte image.

LE GAGNANT :

Le premier joueur à collecter 4 cartes mission remporte la partie.

AUTRES FAÇONS DE JOUER

Version longue ou version courte :

Selon le jeu choisi, vous pouvez décider de changer la durée de la partie en changeant le nombre de cartes à remporter ou à jouer pour gagner ou en modifiant le nombre de lettres que vous voulez pour le jeu « P comme Pictureka! ».

Jouer en équipe :

Jouer en équipe permet aux plus petits de jouer avec les grands !