

REGLES DU JEU

Contenu

- 1 plateau de jeu avec une roue multicolore • 2 paquets de cartes (des cartes bleues et des cartes rouges)
- 1 bloc à dessin • 1 flèche en plastique
- 2 pions en forme de crayon • 2 supports en plastique
- 1 sablier d'une minute • 6 crayons de couleur

But du jeu

Deviner un mot à partir d'un dessin réalisé par son partenaire.

La première équipe à deviner 4 mots et à avoir atteint le drapeau à damier remporte la partie.

Installation du jeu

1. Lorsque vous jouez pour la première fois, détachez le plateau de jeu et les pions en forme de crayon.



2. Séparez les 2 parties de la flèche en plastique et refermez-les sur la roue multicolore, au bout du plateau.

Préparation du jeu

Répartissez les joueurs en 2 équipes. Installez le plateau au centre de l'aire de jeu, et placez un pion crayon sur la première case de chaque piste de jeu. Installez le sablier et les crayons près du plateau. Séparez les cartes bleues des cartes rouges et placez chaque pile à côté du plateau. Souvenez-vous: les cartes rouges sont destinées aux 6-8 ans, et les bleues aux 9-10 ans. Enfin, prenez le bloc de papier et choisissez un pion en forme de crayon.

Quelle équipe commence?

Chaque équipe fait tourner la flèche de la roue. La première équipe qui s'arrête sur la couleur rose commence la partie.

Déroulement du jeu

Sur chaque carte figurent 4 mots identifiés chacun par une couleur: rose, bleu, jaune et vert. L'équipe qui commence la partie choisit un dessinateur et fait tourner la flèche de la roue. La couleur sur laquelle s'arrête la flèche détermine le mot à dessiner (celui qui correspond à la même couleur sur la carte).

Par exemple: si la flèche s'arrête sur la couleur bleue, le dessinateur doit alors dessiner le mot qui se trouve dans le crayon bleu dessiner sur la carte. Le sablier est retourné par l'équipe adverse et tu as une minute pour dessiner le mot et le faire deviner à ton équipe.

Note: les chiffres et les lettres ne peuvent pas être utilisés. Essaie de dessiner de façon à ce que ton équipe puisse facilement deviner le mot. Si l'équipe devine le mot, votre pion avance d'une case sur la piste de jeu. Si l'équipe ne devine pas le mot, votre pion ne bouge pas. Vous restez alors sur cette case jusqu'à ce que ton équipe devine un mot. C'est maintenant à l'autre équipe de dessiner.

Pour les plus jeunes

Pour aider les plus jeunes à deviner le mot, tourne à nouveau le sablier quand la première minute est écoulée. Ils ont ainsi double temps pour deviner le mot.

Pour plus de difficultés

Si tu dessines à partir des cartes de la pile rouge, prends une carte de la pile bleue à la place. Si ton équipe devine

correctement le mot, bien joué! Sinon, vous aurez plus de chance la prochaine fois.

Dessine en couleur

Utilise les crayons de couleur pour ajouter de la couleur à ton dessin, mais souviens-toi: tu as seulement une minute pour faire deviner correctement le mot!

Le gagnant

La première équipe qui atteint le drapeau à damier à la fin de la piste de jeu gagne la partie.

Pour des parties plus rapides

Suivez les règles comme précédemment, mais les deux équipes doivent deviner en même temps le mot. L'équipe qui devine la première déplace son pion sur le plateau. L'autre attend le prochain tour pour essayer de deviner en premier.

© 1987, 1996 Pictionary Inc. Tous droits réservés. Pictionary, Pictionary Junior et Un mot en un coup de crayon pour les enfants sont des marques déposées de Pictionary Incorporated, Incline Village, NV89451, USA. Distribué en France par Groupe Hasbro France S.A., Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex. Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles. Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Benken.

MB
JEUX

14348F1096