**Pictionary.**

**Pour jouer au Pictionary, il vous faut :**

* cartes à double face
* crayons
* blocs de papier
* plateau de jeu
* sablier
* dé classique
* pions

**LES DIFFÉRENTES CATÉGORIES :**

Les différentes catégories représentées par des couleurs se retrouvent sur les cartes mais aussi sur le plateau de jeu.

* **ROUGE :** OBJET/ANIMAL/LIEU
* **BLEU :** ACTION
* **JAUNE** : DIFFICILE *(mots plus complexes)*
* **VERT :** DÉFI *(tout type de mots)*

**Comment commencer une partie de Pictionary ?**

Avant de commencer vous devez constituer les équipes. Le nombre d’équipe ne peut être supérieur à 4.
Chaque équipe prend un crayon, un bloc et un pion. Ce dernier doit être placé sur la case Départ.
Pour commencer il vous suffit de choisir un dessinateur qui sera le premier à dessiner.
Chaque équipe doit lancer le dé c’est celle qui a fait le nombre le plus élevé qui commence la partie.

**Comment jouer au Pictionary ?**

L’équipe qui commence ne doit pas lancer le dé. La case départ étant une case bleue, le premier mot à dessiner est donc un mot de la catégorie bleu.
Le dessinateur qui commence prend la première et lit en secret le mot qu’il doit dessiner.

Un joueur retourne le sablier et le dessinateur a 30 seconde pour faire trouver le mot à son équipe. Le joueur continue à dessiner jusqu’à ce que le mot soit trouvé ou que le temps soit écoulé.
Si l’équipe trouve le mot elle lance le dé pour continuer à jouer. L’équipe avance son pion (en fonction du lancer de dé) et choisit un autre dessinateur qui va piocher une carte. Il doit dessiner le mot de la couleur de la case où le pion de son équipe se trouve.
A chaque fois que l’équipe trouve un mot le dessinateur doit changer. On peut lancer maximum deux fois le dé (avancer 2x).

Si le mot n’est pas trouvé dans le temps limite, le dé passe à l’équipe située à gauche.

La nouvelle équipe qui reçoit le dé commence son tour en piochant une nouvelle carte mais ne LANCE PAS le dé. On retourne le sablier et un nouveau tour commence.
Il faut jouer le mot de la couleur de la case où se trouve son pion. On lance le dé UNIQUEMENT si on a trouvé un mot en moins de 30 secondes, ou si on a trouvé un mot avant les autres équipes dans une épreuve COLLECTIF.

Une équipe reste sur la même case tant qu’elle n’a pas trouvé le mot mystérieux.

Plusieurs pions peuvent se trouver sur la même case au même moment.

**ATTENTION AU PICTIONARY,**

Vous pouvez :

* dessiner tout ce qui se rapporte à un mot, même si le rapport est très lointain
* diviser les mots en syllabes
* dessiner « verre » pour « vers»

Vous ne pouvez pas :

* dessiner des tirets pour indiquer le nombre de lettres d’un mot
* utiliser des lettres ou des chiffres
* parler à vos coéquipiers
* mimer

**LES PARTICULARITÉS DES CARTES COLLECTIF**

**LA CARTE COLLECTIF**

Quand une équipe arrive sur une case COLLECTIF (vert), toutes les équipes jouent.
Au cours d’une épreuve COLLECTIF, la carte est montrée au dessinateur de chaque équipe. On retourne le sablier et tous les dessinateurs dessinent le même mot en même temps à leur équipe respective.
**C’est la première équipe qui trouve le mot qui gagne le contrôle du dé. Elle le lance immédiatement, avance du nombre de cases correspondant, tire une nouvelle carte, et joue avec un nouveau mot.**

Si aucune équipe n’identifie le mot dans le temps imparti, le dé passe à l’équipe située à gauche.
ATTENTION : Cette équipe NE LANCE PAS le dé, elle commence son tour en prenant une nouvelle carte et en dessinant le mot de la couleur de la case où son cube se trouve.

**Comment gagner une partie de Pictionary ?**

Pour gagner le jeu une équipe doit atteindre la case finale (il n’est pas nécessaire de l’atteindre par un compte exact). Pour gagner, elle doit posséder le dé et être la première à trouver le mot.

Si aucune équipe ne trouve le mot COLLECTIF dans le temps limite, le dé passe à l’équipe à gauche.

Si une autre équipe trouve le mot COLLECTIF la première, le dé passe à cette équipe.