

3-6
9+
25 mn

Pictomania

CONTENU

- 6 ardoises pour dessiner.



- 6 marqueurs effaçables.



- 6 chiffons pour effacer.



- 6 lots de 5 jetons Score (de valeurs 1 à 3).



- 6 lots de 7 cartes Pari (numérotées de 1 à 7).



- 13 cartes Noires (6 avec différents symboles, 7 avec les chiffres de 1 à 7).



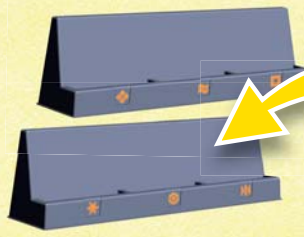
- 5 jetons Bonus (de valeurs 1 à 3).



- 99 cartes Mots recto-verso (7 mots de chaque côté), de 4 couleurs différentes en fonction du niveau de difficulté.



- 2 présentoirs pour les cartes et 6 autocollants à placer sur leur base.



PRINCIPE DU JEU

La partie se déroule en 5 manches. Chaque manche est divisée en plusieurs étapes :

- ♦ **Mise en place** – 6 cartes Mots (comportant chacune 7 mots) sont disposées sur les présentoirs, placées au bord de la table. Chaque joueur se voit attribuer secrètement l'un des mots de l'une des cartes.
- ♦ **Dessinez et pariez** – Tout le monde commence à dessiner le mot qui lui a été attribué, tout en essayant de deviner quels mots sont en train de dessiner les autres joueurs. Les joueurs utilisent des cartes pour indiquer secrètement leurs paris.
- ♦ **Score** – Les joueurs gagnent des points en devinant très vite les mots dessinés par les autres joueurs. Des points leur sont aussi accordés s'ils terminent rapidement de dessiner et de faire leurs suppositions.

Les points gagnés au cours de chacune des manches sont additionnés. À la fin de la 5ème manche, le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur.

PRÉPARATION

Placez les deux présentoirs au bord de la table en s'assurant que tous les joueurs puissent les consulter facilement. Placez les jetons Bonus (jetons noirs) au centre de la table de façon à ce que tous les joueurs puissent les atteindre. Le nombre de joueurs détermine quels jetons Bonus doivent être utilisés :

- ♦ Pour une partie à 3 joueurs :



- ♦ Pour une partie à 4 joueurs :




- ♦ Pour une partie à 5 joueurs :



- ♦ Pour une partie à 6 joueurs :



Les jetons restants sont remis dans la boîte. Ils ne seront pas utilisés au cours de la partie.

 Placez les 13 cartes Noires (celles avec les chiffres et les symboles) à portée de main.

Le jeu contient 4 paquets de cartes Mots, leur couleur déterminant le niveau de difficulté. Les cartes vertes sont simples, jaunes modérées, bleues difficiles et violettes très difficiles. Au début de chaque manche, les joueurs décident quel paquet ils souhaitent utiliser (nous vous conseillons de

commencer votre première partie par les cartes vertes). Chaque carte comporte 7 mots numérotés de 1 à 7 (nous parlerons ici de 7 "mots", même si ce sont parfois des phrases ou des mots composés). Pour que les parties soient variées, les cartes comportent des mots des deux côtés.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit :

- ♦ Une ardoise de sa couleur.
- ♦ Un marqueur effaçable et un chiffon.
- ♦ Les 7 cartes Pari de sa couleur (cartes numérotées de 1 à 7).
- ♦ Les jetons Score de sa couleur. Le nombre de joueurs détermine quels jetons Score doivent être utilisés:

- Pour une partie à 3 joueurs :



- Pour une partie à 4 joueurs :



- Pour une partie à 5 joueurs :



- Pour une partie à 6 joueurs :



S'il y a moins de 6 joueurs autour de la table, les ardoises, marqueurs, chiffons, jetons et cartes non utilisés sont remis dans la boîte.

COMMENT JOUER

1. MISE EN PLACE

Séparez les cartes Noires en deux piles : une avec les chiffres, l'autre avec les symboles.

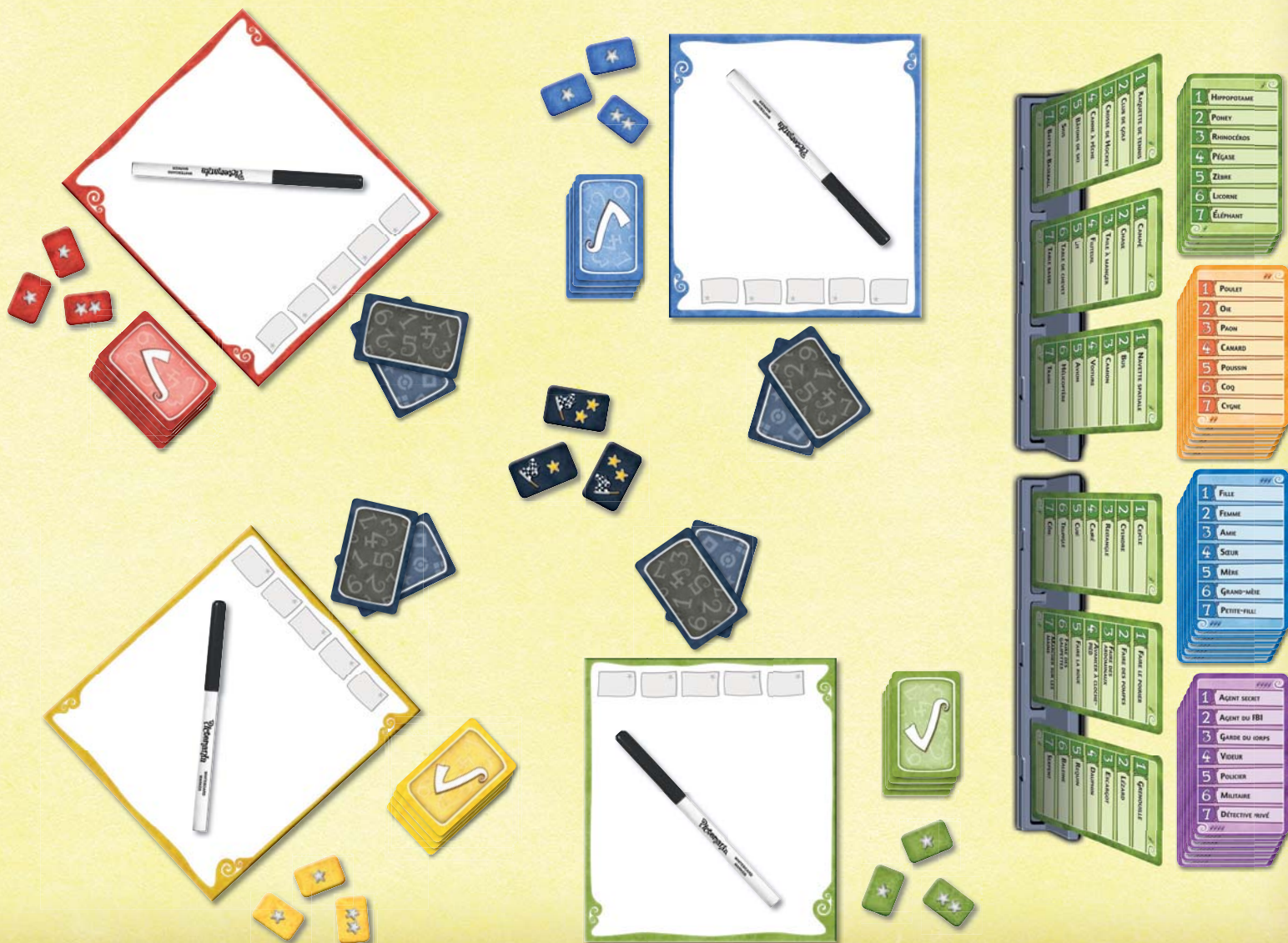
Distribuez à chaque joueur une carte avec un symbole et une autre

carte avec un chiffre faces cachées.

Les joueurs ne sont pas encore autorisés à en prendre connaissance.



Les cartes Noires non distribuées sont mises de côté, sans que personne ne puisse les consulter.

Placez 6 cartes Mots du paquet choisi sur les présentoirs, une carte pour chaque symbole. Les cartes doivent être bien lisibles par l'ensemble des joueurs.



2. DESSINEZ ET PARIEZ

Une fois que les cartes ont été installées sur les présentoirs et que tous les joueurs sont prêts, un joueur annonce "top départ !".

Tous en même temps, les joueurs regardent leurs deux cartes Noires. Elles vous indiquent quel mot dessiner. Par exemple, si vos cartes indiquent  et 5, votre mot est le cinquième mot de la carte placée en face du symbole .

Conseil : les mots d'une même carte sont très proches les uns des autres. Jetez un œil aux autres mots de la carte et assurez-vous que votre dessin soit bien identifiable.

IMPORTANT : Posez vos deux cartes Noires face cachée devant votre ardoise.

DESSINEZ

Vous pouvez alors commencer à dessiner votre mot !

Note : Seul le dessin est autorisé ! Vous ne pouvez pas écrire, parler, ou communiquer votre mot d'une autre façon qu'en dessinant. Les lettres et les chiffres sont interdits.


Les flèches, les symboles de ponctuation (! ? ...), les symboles mathématiques (+ x - /...) et les symboles courants (une croix, €, \$...) sont autorisés.

PARIEZ

Vous devez essayer de deviner les mots dessinés par les autres joueurs, tout en dessinant de votre côté.



Si vous pensez avoir découvert ce que dessine un autre joueur, placez l'une de vos cartes Pari face cachée sur les cartes Noires devant l'ardoise du joueur en question.

Si un autre joueur a déjà placé une carte Pari devant ce joueur, placez la vôtre sur la sienne et ainsi de suite.

Exemple : Vous pensez que votre voisin dessine le mot  3 : prenez la carte 3 de votre couleur et placez-la face cachée sur les deux cartes Noires devant ce joueur.

Un autre joueur pense avoir trouvé également, il place alors sa carte Pari face cachée par-dessus la vôtre.

ATTENTION : Une fois que vous avez posé une carte, vous ne pouvez plus la reprendre en main. Vous ne pouvez pas placer plusieurs cartes Pari devant un joueur.

Exemple : Vous êtes certain que Rouge dessine le mot  3 (cela ressemble en effet à un "cycliste"), c'est pourquoi vous placez votre carte 3 sur le tas de cartes du joueur Rouge. Vous réalisez alors qu'elle est finalement (peut-être !) en train de dessiner  6 ("motard"). Il est trop tard pour revenir sur votre décision. Vous ne pouvez pas poser votre carte 6 devant Rouge, et votre carte 3 ne pourra pas être déplacée devant un autre joueur.

FINI DE JOUER !

Lorsque vous avez fini de dessiner et de parier, récupérez au centre de la table le jeton Bonus qui comporte le plus d'étoiles parmi les jetons Bonus encore disponibles.

Exemple : Dans une partie à 5 joueurs, les deux premiers joueurs à s'arrêter récupèrent chacun un jeton Bonus avec 3 étoiles. Le suivant prendra le jeton à 2 étoiles, etc...

Vous pouvez décider de finir de jouer même si vous n'avez pas essayé de deviner le dessin de chaque joueur. Dès que vous avez récupéré un jeton Bonus, vous ne pouvez plus jouer de carte Pari ni modifier votre dessin. Les autres joueurs peuvent continuer de deviner quel mot correspond à votre dessin.

Conseil : Vous pouvez commencer à deviner les mots dessinés par les autres joueurs même si vous n'avez pas terminé votre dessin. Si vous pensez que votre dessin sera long à réaliser, pourquoi ne pas tenter de découvrir ce que dessinent vos voisins ? Vous pourrez retourner ensuite à votre dessin.

Le jeu continue tant qu'il reste au moins un jeton Bonus à récupérer. Le joueur qui récupère le dernier jeton Bonus crie "Stop !" et met fin à la manche.

Il y a un jeton Bonus de moins que de joueurs autour de la table. Le dernier joueur ne reçoit pas de jeton Bonus et doit immédiatement arrêter de dessiner et de parier.

3. SCORE

L'un après l'autre, chaque joueur distribue des points en fonction des cartes Pari posées devant son ardoise.

DISTRIBUEZ DES POINTS

Prenez toutes les cartes Pari placées devant votre ardoise et retournez-les sans les mélanger. Au-dessus doivent se trouver vos deux cartes Noires (symbole et chiffre), face visible. Au bas du paquet doit se trouver la dernière carte Pari à avoir été posée devant votre ardoise.

Révélez le chiffre et le symbole de vos cartes Noires, et annoncez le mot que vous avez essayé de dessiner. La carte suivante est le premier pari fait sur votre dessin.

Deux possibilités :

- Si le chiffre inscrit sur la carte Pari correspond à celui de votre carte Noire, le pari est gagné ! Placez le jeton Score de plus grande valeur sur la carte Pari, et donnez la carte et le jeton au joueur correspondant.
- Si le chiffre inscrit sur la carte Pari ne correspond pas à celui de votre carte Noire, le pari est raté. Placez la carte Pari au centre de la table, sans lui attribuer de jeton Score.

Révélez la carte Pari suivante, et récompensez-la de la même manière.

Votre jeton Score de plus haute valeur sera attribué au joueur qui a, le premier, fait la bonne supposition. Votre second jeton Score de plus forte valeur sera attribué au second joueur à avoir découvert votre mot, et ainsi de suite.

Une fois toutes les cartes révélées, il vous restera un jeton Score par joueur n'ayant pas effectué de bonne supposition sur votre dessin ou par joueur n'ayant pas effectué de supposition du tout.

DÉSIGNEZ LE MOUTON NOIR

Une fois que tous les joueurs ont révélé les cartes Pari placées devant eux, les cartes Pari mal attribuées se retrouvent toutes au centre de la table. Le joueur qui a effectué le plus de suppositions erronées est désigné comme le Mouton Noir. Cela pourra influencer sur son score, comme expliqué plus bas.

En cas d'égalité, aucun Mouton Noir n'est désigné lors de cette manche.



Exemple : C'est à Rouge de distribuer ses points. Il devait dessiner 2. Jaune a parié en premier, et est allé trop vite ! Son pari est raté, il ne remporte pas de points. Sa carte est mise au centre de la table.

Vert est le premier à avoir correctement deviné, il gagne donc le jeton Score le plus élevé : 2 points. Bleu a également réussi son pari, il gagne 1 point.

MARQUEZ VOS POINTS

Votre score pour cette manche est calculé comme suit :

- ♦ **Pari réussi :** Vous marquez les points inscrits sur les jetons Score que vous avez reçu des autres joueurs.
- ♦ **Qualité du dessin :** Vous perdez autant de points que la valeur des jetons Score de votre propre couleur que vous n'avez pas distribués.
- ♦ **Jeton Bonus :**
 - Vous marquez autant de points que la valeur de votre jeton Bonus si au moins un joueur a deviné quel était votre mot et que vous n'êtes pas le Mouton Noir.
 - Si vous êtes le Mouton Noir, vous perdez autant de points que la valeur de votre jeton Bonus.

– Si vous n'êtes pas le Mouton Noir, mais que personne n'a découvert quel était le mot que vous avez dessiné, vous ne marquez aucun point pour votre jeton Bonus.

Notez votre score dans l'une des cases prévues à cet effet en haut de votre ardoise.

Conseil : Pour que le décompte des points soit plus facile, nous vous conseillons de conserver vos propres jetons Score à gauche de votre ardoise et les jetons Score donnés par les autres joueurs à droite. Placez votre jeton Bonus à droite s'il vous rapporte des points, et à gauche s'il vous en fait perdre (s'il n'affecte pas votre score, remettez-le au centre de la table).

4. NETTOYAGE !

À l'aide de votre chiffon, effacez votre dessin (mais pas vos scores !).

Avant de commencer la manche suivante :

- ♦ Tous les joueurs récupèrent les jetons Score et les cartes Pari de leur couleur.
- ♦ Remettez tous les jetons Bonus au centre de la table.
- ♦ Retirez les 6 cartes Mots des présentoirs.
- ♦ Récupérez toutes les cartes Noires.
- ♦ Choisissez un niveau de difficulté pour la nouvelle manche, et jouez en suivant les règles classiques.



Centre de la table

Exemple : Après la vérification de tous les dessins, voilà ce que Rouge a devant lui. Il a réussi à bien deviner deux dessins des autres joueurs et a reçu pour cela 2 points de Jaune et 1 point de Bleu.

Un des joueurs n'a pas réussi à deviner son dessin correctement, il lui reste un jeton Score 1 devant lui. Ce jeton lui fait perdre 1 point. Au centre de la table, il y a 4 cartes. C'est Jaune qui est majoritaire, et qui est donc désigné comme le Mouton Noir.

Le jeton Bonus de Rouge lui rapporte 2 points, étant donné qu'il n'est pas le Mouton Noir et qu'au moins un joueur a correctement deviné son dessin.

Il gagne donc 4 points (3-1+2) et le note sur son ardoise.



FIN DE LA PARTIE

À la fin de la 5^{ème} manche, la partie est terminée.

Additionnez les scores des 5 manches et notez le total au centre de votre ardoise. Montrez votre score final à tout le monde. Le plus grand score l'emporte. La victoire est partagée en cas d'égalité.

CAS PARTICULIERS

DESSINER LE BON MOT

Vous devez dessiner le mot qui vous est attribué. Si vos cartes vous indiquent le mot ★5, vous ne pouvez pas dessiner le mot ◻5 à la place.

Si un joueur dessine le mauvais mot (intentionnellement ou par accident), faites comme si personne n'avait tenté de deviner ce mot. Le joueur fautif rend aux autres leurs cartes Pari (elles ne compteront pas comme des paris incorrects lors de la désignation du Mouton Noir), et conserve tous ses jetons Score (qui se soustrairont à son score). Son jeton Bonus ne lui rapporte pas de points. Seules ses cartes Pari peuvent lui permettre de gagner des points

REEMPLACER LES CARTES SI LES MOTS SONT INCONNUS

Pictomania n'est pas un jeu de connaissances. Les mots doivent être compris par tous les joueurs.

La règle suivante peut être utilisée pour remplacer les cartes comportant des mots inconnus : une fois que les 6 cartes Mots ont été affichées, mais avant que les joueurs ne prennent connaissance du mot qu'il leur est attribué, prenez cinq ou dix secondes pour regarder l'ensemble des mots. Si un joueur repère une carte comportant un mot qu'il ne connaît pas, il peut demander à la remplacer.

NE RIEN DESSINER

Si vous n'êtes pas capable de dessiner votre mot, vous pouvez laisser votre ardoise blanche. Vous ne prenez pas de jeton Bonus au centre de la table. Les autres joueurs n'essaient pas de deviner votre mot. Vous conservez tous vos jetons Score, leur valeur sera soustraite à votre score de la manche.

Mais si vous ne pouvez pas dessiner, vous pouvez tout de même essayer de deviner quels sont les mots dessinés par les autres joueurs. Et comme vous n'êtes pas distrait par votre propre dessin, vous arriverez peut-être à obtenir un score positif à cette manche.



VARIANTES

ENFANTS

Pour un jeu plus simple, avec les enfants, n'utilisez que les cartes Mots de couleur verte. Mieux encore, vous pouvez décider de n'utiliser qu'une seule carte Mots, tous les joueurs dessinant des mots provenant d'une seule et même carte.

- N'utilisez qu'un seul présentoir (peu importe lequel).
- Laissez dans la boîte de jeu les cartes Noires avec des symboles (seules les cartes Noires avec des chiffres sont nécessaires). Distribuez une carte Noire (avec des chiffres) face cachée à chaque joueur.
- Placez une seule carte Mots sur le présentoir. Au "top départ !", les joueurs prennent connaissance de leur carte Noire et dessinent le mot correspondant.
- Les autres règles ne changent pas.

3 JOUEURS

Si vous souhaitez prendre plus de temps pour dessiner et deviner à 3 joueurs, vous pouvez procéder ainsi :

- Utilisez 3 jetons Bonus (1, 2 et 3).
- La manche se termine quand les trois jetons ont été pris, il y a donc un jeton par joueur.

ET DÉCOUVREZ ÉGALEMENT



**LE JEU QUI
VOUS RENDRA
COMPLÈTEMENT
JOMBA !**

**VITE ! OBSERVEZ
LES CARTES !**

**IMITEZ L'ANIMAL QUI
CORRESPOND AU
CHIFFRE !**



**Un jeu de plus délirant avec
des cavaliers nains, un dragon
philosophe, des gobelins ninja
et surtout...
... le roi des Nains !**



UN JEU DE VLAADA CHVÁTIL

Illustrations : Andreas Resch

Graphisme : Filip Murmak

Traduction française : Jean-Baptiste Ramond

Remerciements : Petr Murmak, dilli, Paul Grogan,
Tomáš, Vytick, Alenka, Hanička, Brno Boardgame
Club, Paluba et le Bedna Boardgame Club.

Testeurs : Vitek, Ese, Yuyka, Marcela,
Medvědi, Peťa, Nino, David, Hanka,
Juraj, Marián, Falco, Zeus, Glee,
Rumun, Monča, Filip, Fanda, Miloš,
Bobo, Jirka Bauma et beaucoup
d'autres. Merci à tous.

© 2011 Czech Games Edition,

© 2012 IELLO pour la version française

IELLO

309 BD des TECHNOLOGIES.

54710 Ludres. FRANCE

www.iello.info

