

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

**Ce rêve est devenu réalité !**

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)







- Fonctionne avec 3 piles "AAA".
- Utiliser uniquement des piles alcalines pour une durée plus longue.
- Protéger l'environnement en ne jetant pas ce produit avec les ordures ménagères (2002/96/EC). Consulter la municipalité pour obtenir des conseils sur le recyclage et connaître les centres de dépôt de la région.
- En cas de problème de fonctionnement, vérifier l'installation des piles.
- REMPLACER LES PILES LORSQUE LE SON SE DÉFORME OU QUE LES LUMIÈRES FAIBLISSENT.

#### MISES EN GARDE AU SUJET DES PILES

Lors de circonstances exceptionnelles, des substances liquides peuvent s'écouler des piles et provoquer des brûlures chimiques ou endommager le produit. Pour éviter tout écoulement des piles :

- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant d'être rechargées (en cas de piles amovibles).
- Les piles rechargeables ne doivent être chargées que sous la surveillance d'un adulte (en cas de piles amovibles).
- Ne pas mélanger des piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne jamais mélanger des piles usées avec des piles neuves.
- N'utiliser que des piles du même type que celles recommandées ou des piles équivalentes.
- Veiller à bien insérer les piles en respectant le sens des polarités (+) et (-).
- Toujours retirer les piles usées du produit.
- Ne pas court-circuiter les bornes des piles.
- Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage.
- Ne pas jeter le produit au feu. Les piles incluses pourraient exploser ou couler.

**REMARQUE :** Tout changement ou modification de cet appareil n'ayant pas été expressément approuvé par les parties responsables de sa conformité peut entraîner l'annulation du droit d'exploitation de l'équipement par l'utilisateur.

Le feutre peut tacher les tissus et autres surfaces. Éviter tout contact avec les tapis, les vêtements, les murs et les meubles. Remettre le capuchon après utilisation. LE FEUTRE EFFAÇABLE À SEC EST CONFORME À LA NORME DE L'ASTM D4236. Note aux adultes concernant l'encre des feutres : en cas de contact avec les yeux, rincer avec de l'eau claire.

## ÉLECTRONIQUE

# PICTIONARY MAN™ JOUER



**Contenu :**  
1 figurine  
1 accessoire rond  
1 accessoire rectangulaire

1 carnet de scores  
2 feutres effaçables à sec  
1 chiffon  
1 règle de jeu

Retirer tous les éléments de la boîte et les comparer à la liste du contenu. Si un élément manque, merci de contacter le Service consommateurs de Mattel : N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé).

Hors États-Unis, merci de consulter l'annuaire téléphonique pour obtenir les coordonnées de votre service Mattel local.

Conserver ce mode d'emploi pour s'y référer en cas de besoin car il contient des informations importantes.

**ATTENTION :** s'assurer que le feutre utilisé est effaçable. Écrire sur une surface en plastique telle que l'intérieur de l'accessoire rond pour tester. Pour éviter de tacher, utiliser uniquement un feutre effaçable similaire à ceux fournis. Nettoyer après et pendant le jeu avec un chiffon doux.

### BUT DU JEU

Être la première équipe à atteindre 15 points en faisant deviner correctement les mots et expressions dessinés sur le PICTONARY MAN™ et ses accessoires !

### POUR COMMENCER

Ouvrir le couvercle du compartiment des piles situé sous le pied droit du Pictionary Man™ et insérer 3 piles "AAA". Tourner le bouton de mise en marche de "0" à "1."

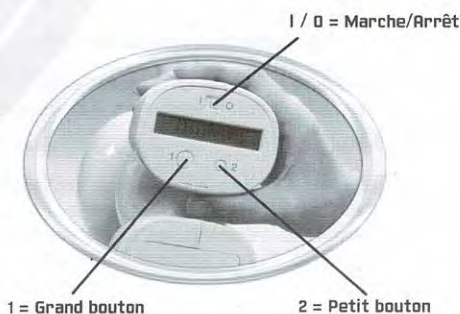


### COMMENCER LE JEU

Les joueurs se répartissent en deux équipes. L'équipe qui commence à jouer sera l'équipe 1.

Chaque équipe choisit un dessinateur : le joueur qui va dessiner les mots ou expressions au premier tour de l'équipe. Les équipes changent de dessinateur à chaque tour.

Le dessinateur de l'équipe 1 retourne le Pictionary Man™ afin de lire l'affichage électronique. Il appuie sur le grand bouton(1).



1 = Grand bouton

2 = Petit bouton

© 2008 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Tous droits réservés.

Mattel France, 27/33 rue d'Antony, BP60145, 94523 Rungis Cedex N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé). ou [www.allmattel.com](http://www.allmattel.com). Suisse: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Tel. : 0800 - 16 936. Retain this address for future reference. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Mattel Europa, B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. Composez sans frais le 1-800-524-8697.

N7812-0721



[service.mattel.com](http://service.mattel.com)



Le Pictionary Man™ va alors choisir une catégorie au hasard. Dans les catégories Personnalités ou Titres, des sous-catégories sont données pour aider le joueur. Le dessinateur lit la catégorie et la sous-catégorie (s'il y en a une) à voix haute.

#### CATÉGORIES Pictionary MAN™

PERSONNALITÉS (personnage, célébrité, figure historique)

ACTIONS

TITRES (cinéma, musique, télévision)

ACTIVITÉS

DIVERS

Le dessinateur appuie ensuite de nouveau sur le grand bouton(1) pour revoir le mot ou l'expression. Il a alors un moment pour réfléchir à la manière dont il va dessiner, puis le chronomètre se déclenche et l'action peut commencer !

À l'aide du Pictionary Man™ et de ses accessoires, le dessinateur commence à dessiner. Ses coéquipiers tentent alors de deviner ce qu'il dessine et proposent des mots ou expressions. Ont-ils trouvé ? Si oui, un des joueurs appuie sur le grand bouton(1) pour arrêter le chronomètre. L'équipe marque 1 point et c'est au tour de l'Équipe 2 de jouer.

Si les coéquipiers n'ont pas réussi à deviner le mot ou l'expression, l'équipe ne marque aucun point et c'est au tour de l'Équipe 2 de jouer.

Le jeu continue, les équipes jouant chacune à son tour.

Les joueurs inscrivent leur score sur le carnet contenu dans l'accessoire rectangulaire, en cochant une case pour chaque point marqué.

#### Pictionary MAN™ Ce qu'il faut faire et ne pas faire

Le joueur peut :

- être très créatif ;
- dessiner sur les accessoires ;
- mettre en scène le mot ou l'expression à deviner en utilisant le Pictionary Man™ et ses accessoires ;
- utiliser des symboles (un point d'interrogation, d'exclamation, etc.) ;
- dessiner tout ce qui a un lien avec le mot ou l'expression à deviner même si celui-ci est très éloigné ;
- décomposer les mots ou expressions en syllabes ;
- dessiner par exemple la "mer" pour le mot "mère", ou encore "roue" pour le mot "roux", etc.

Le joueur ne peut pas :

- dessiner des tirets pour indiquer le nombre de lettres d'un mot ;
- utiliser des flèches pour indiquer le nombre de lettres dans le mot ;
- utiliser des lettres ou des chiffres ;
- parler à ses coéquipiers ;
- mimer/utiliser le langage des signes.

REMARQUE : environ 10 secondes avant la fin du temps imparti, le "tic-tac" du chronomètre va s'accélérer afin d'avertir les joueurs que le temps imparti est presque terminé.

#### MANCHE DÉFI

Une fois que chaque équipe a eu sept tours, le Pictionary Man™ annoncera la Manche Défi. Dans cette manche, chaque équipe voit la catégorie à deviner et fait un pari quant au nombre de mots ou d'expressions qu'elle pourra deviner dans le temps imparti. Si une équipe est en difficulté, c'est le moment ou jamais de se rattraper.

Les joueurs regardent sur l'affichage électronique l'équipe désignée par le Pictionary Man™ pour faire le premier pari. Un des joueurs appuie sur le grand bouton(1) une seule fois pour voir la catégorie et le temps imparti. Les membres de la première équipe discutent entre eux et annoncent leur pari. La seconde équipe doit alors surenchérir. Les paris continuent entre les deux équipes, et c'est la plus audacieuse qui aura le privilège de disputer la Manche Défi. Cette équipe prend ensuite le Pictionary Man™ et entre son pari.

Un des joueurs appuie sur le petit bouton(2) autant de fois que le nombre de coups gagnés annoncé par l'équipe dans son pari. Par exemple, si la catégorie est ACTIVITÉ et que l'équipe a dit qu'elle pourrait deviner 3 mots ou expressions en 90 secondes, elle appuie sur le petit bouton(2) 3 fois.

Maintenant, l'équipe doit prouver son talent ! Le dessinateur de l'équipe appuie sur le grand bouton une seule fois pour voir le premier mot ou la première expression à dessiner et le jeu commence. Une fois que l'équipe a deviné le bon mot ou la bonne expression, un des coéquipiers appuie sur le grand bouton une nouvelle fois pour voir le prochain mot ou la prochaine expression et le jeu continue. Il est interdit de passer ou de sauter des mots ou expressions au cours de la Manche Défi. Si l'équipe enfreint cette règle, elle ne gagne aucun point !

L'équipe qui joue la Manche Défi garde le même dessinateur pour toute la durée de celle-ci.

L'équipe a réussi à deviner tous les mots ou expressions ? Génial ! L'équipe marque 2 points ! Les coups gagnés lors de la Manche Défi peuvent être confirmés en appuyant sur le petit bouton(2) et en faisant défiler les mots ou expressions à deviner.

#### VOLER LES POINTS DE L'ADVERSAIRE

SI L'ÉQUIPE NE DEVINE PAS TOUS LES MOTS OU EXPRESSIONS AU COURS DE LA MANCHE DÉFI, L'ÉQUIPE ADVERSE PEUT ALORS LUI VOLER SES POINTS ! Le Pictionary Man™ va annoncer "Raté ! Place aux adversaires maintenant !" et donner UN mot ou UNE expression supplémentaire dans la même catégorie que celle jouée dans la Manche Défi. L'équipe adverse aura alors 20 secondes pour dessiner et deviner le mot ou l'expression. Si elle réussit, elle gagne 2 points ! Dans le cas contraire, aucune des équipes ne gagne des points.

Après la Manche Défi, le jeu classique reprend : le Pictionary Man™ annonce quelle équipe doit jouer. Une fois que la première Manche Défi a été jouée, les Manches Défi suivantes interviendront tous les 5 tours.

#### REMPORTER LA PARTIE

La première équipe à atteindre 15 points remporte la partie !

#### DEGRÉ DE PRÉCISION

Au début de la partie, les équipes doivent se mettre d'accord sur le degré de précision des mots ou expressions qu'elles proposent quand elles tentent de deviner ce que leur dessinateur dessine. Par exemple, est-ce que "bus" est acceptable pour "autobus" ? Ou encore, est-ce que "train" est acceptable pour "TGV" ?

#### MODE VEILLE

Le Pictionary Man™ se met en mode veille s'il n'est pas utilisé pendant plus de 5 minutes. Pour reprendre la partie en cours, il suffit d'appuyer une seule fois sur le grand bouton. La partie en cours ne peut reprendre si le bouton a été positionné sur arrêt.