

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

ou Châlon-sur-Saône, 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 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.




**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



Si le mot n'est pas deviné dans le temps imparti, le tour de l'équipe en jeu prend fin et c'est à l'équipe située à gauche de jouer.

CALCUL DES POINTS :

- Orange : 1 point
- Bleue : 1 point
- Verte : 1 point
- Violette : 2 points

LE GAGNANT :

La première équipe à obtenir 10 points est désignée gagnante.



RÈGLES DU JEU PICTIONARY

DE 4 À 12 JOUEURS

MATÉRIEL :

- 104 cartes thématiques de 4 mots chacune, soit 416 mots à faire deviner
- 4 cartes couleur correspondant chacune à une catégorie de mot :
 - **Orange** : Personnage,
Lieu,
Animal
 - **Bleue** : Objet,
Chose
 - **Verte** : Action (verbe)
 - **Violette** : Difficile

BUT DU JEU :

Être le premier à obtenir 10 points pour gagner la partie.



PRÉPARATION :

Placez les deux tas de cartes de façon à ce que tous les joueurs puissent les atteindre. Répartissez les joueurs en équipes de 2 ou de 4. Chaque équipe doit se munir de papier, d'un crayon et d'un chronomètre. L'équipe qui contient le plus jeune des joueurs commence à jouer la première.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le dessinateur commence par piocher une carte de couleur et se rapporte au thème correspondant à cette couleur. Il commence alors à dessiner le mot à faire deviner. Ses coéquipiers disposent d'une minute pour trouver le mot correspondant.

2

Le dessinateur peut utiliser tous les indices qu'il souhaite mais il ne peut ni parler, ni mimer pendant qu'il dessine.

De plus, il n'a le droit d'écrire sur son dessin ni chiffres, ni lettres. Dès le début du dessin, les coéquipiers du dessinateur peuvent tenter de deviner le mot et donc de faire des propositions.

Le dessinateur a une minute pour faire deviner le mot. Chaque mot trouvé durant cette minute rapporte un point (deux points si c'est un mot de la catégorie "Difficile").

Si l'équipe devine le mot avant que le temps imparti ne soit écoulé, elle rejoue.

Pour piocher une nouvelle carte, elle doit deviner tous les mots de la carte qu'elle a en mains.

3