

PICTIONARY[®]

MANIA!

Diriger, agir et dessiner !

COMMENT JOUER ?

CONTENU

1 plateau de jeu
204 cartes Pictionary[®] Mania et 2 cartes de catégories
36 tuiles de catégories
2 jetons de déplacement
2 jetons de tour
6 pions de défi

1 boîte pour ranger les cartes
2 ardoises magiques
2 stylets détachables
1 sablier
1 règle du jeu

Gardez cette règle du jeu pour vous y référer durant la partie car elle contient des informations importantes.

BUT DU JEU

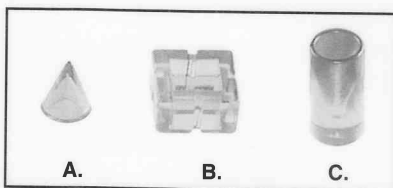
Faire partie de la première équipe à posséder 3 des 5 tuiles de catégories placées au centre du plateau de jeu (appelé aussi « le cercle des vainqueurs »).

MISE EN PLACE DU JEU

- Divisez les joueurs en deux équipes, aussi équitablement que possible.
- Placez la boîte de cartes et le sablier sur la table à côté du plateau de jeu (ils feront des allers et retours entre les deux équipes).
- Chaque équipe choisit une couleur (bleue ou verte). Distribuez un jeton de déplacement, un jeton de tour, 3 pions de défi et une ardoise magique de la couleur en question à chaque équipe.
- Mélangez les tuiles de catégories et distribuez-en 6 à chaque équipe, face cachée. Sans les regarder chaque équipe place ensuite une tuile par case sur le plateau en commençant par la flèche jaune. Il restera des cases vides près du cercle des vainqueurs.
- Placez ensuite 5 tuiles de catégories autour du cercle des vainqueurs, toujours face cachée et sans les regarder. Faites un tas avec les tuiles restantes et placez-le au centre du cercle des vainqueurs (comme indiqué sur l'illustration).



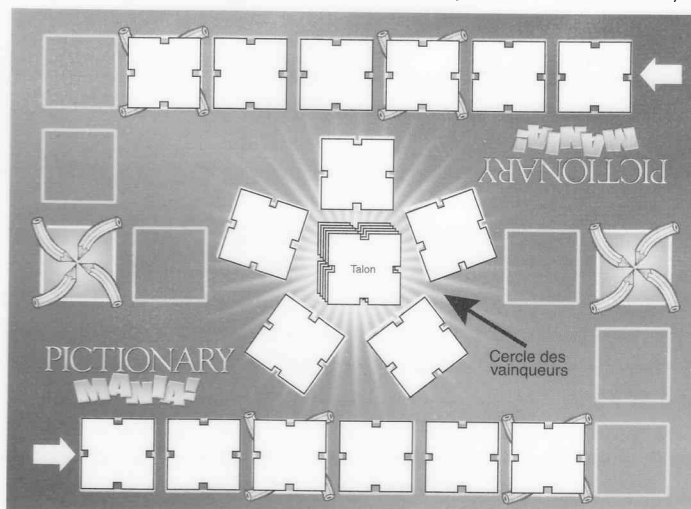
Ardoise magique



A. Pion de défi

B. Jeton de tour

C. Jeton de déplacement



Plateau de jeu

- Chaque équipe place son jeton de déplacement sur la première tuile de catégorie (la plus proche de la flèche jaune).
- L'un après l'autre, tous les membres de chaque équipe seront le Dessinateur, c'est-à-dire le joueur qui REGARDE LA CARTE, qui dirige l'action et qui tente de faire découvrir le sujet à ses coéquipiers. L'ordre de jeu dans chaque équipe doit rester le même durant toute la partie. Le jeton de tour sert à savoir qui est le Dessinateur de chaque équipe. Au fur et à mesure des tours, placez le jeton de tour devant le Dessinateur actuel.
- Distribuez une carte de catégories à chaque équipe : elle vous aidera à vous souvenir des différentes catégories du jeu.

Si vous voulez modifier le jeu à votre convenance, vous pouvez parfaitement jouer uniquement avec vos catégories préférées. Enlevez alors les tuiles de catégories qui ne vous conviennent pas avant de mettre en place le jeu.

JOUONS !

Les équipes déterminent d'abord qui commence le jeu en participant à un tour POUR TOUS. Un Dessinateur dans chaque équipe tente alors simultanément de faire deviner le même sujet aux membres de son équipe ! (voir le chapitre POUR TOUS ci-dessous). Pour ce premier tour POUR TOUS, utilisez la catégorie « Classique » (voir le chapitre Catégories ci-dessous). L'équipe qui remporte ce tour POUR TOUS commence la partie. Elle retourne la tuile de catégories qui se trouve sous son jeton de déplacement pour découvrir la catégorie du tour auquel elle va participer. On n'utilise pas le sablier lors d'un tour POUR TOUS puisque c'est l'équipe la plus rapide qui gagne !

L'icône et la couleur de chaque tuile de catégories indiquent deux choses :

1. À quelle catégorie de tour le Dessinateur devra participer.
2. Quel sujet de la carte sera utilisé.

LES DIFFÉRENTES CATÉGORIES SONT :

1. **Classique** : dessinez simplement le sujet au mieux de vos possibilités et faites tout pour que les autres membres de l'équipe devinent juste. Tous les autres membres de l'équipe peuvent tenter leur chance.
2. **Direction artistique** : donnez des directives à un des membres de votre équipe afin qu'il dessine le sujet. Vous devez lui donner des indications de FORMES UNIQUEMENT. Lui et les autres membres de l'équipe peuvent tenter leur chance et deviner le sujet. Par exemple, si le sujet est un CORNET DE GLACE, vous pouvez dire « trace un cercle avec un triangle inversé directement dessous ».
3. **Dans le dos** : ça chatouille ! Utilisez votre doigt pour tracer le sujet sur le dos d'un des membres de votre équipe. Il devra reproduire le dessin ainsi tracé sur l'ardoise magique. Exemple : si le sujet est le SOLEIL, tracez sur son dos un cercle avec des lignes qui en partent.
4. **En aveugle** : il est évident que vous savez dessiner, mais les yeux fermés, qu'est-ce que ça donne ? Est-ce un CHIEN ou un cornichon avec une queue ?
5. **Monsieur mou** : cette fois, ça devient bizarre. Utilisez un des autres membres de votre équipe comme une marionnette. Pouvez-vous lui faire prendre la pose d'un BODYBUILDER ? Le reste de l'équipe trouvera le sujet ou sera-t-elle trop occupée à rire ?
6. **Tout dans le poignet** : prenez-le par la main ! Utilisez le poignet d'un des membres de votre équipe pour lui faire dessiner le sujet sur l'ardoise magique. Restez rigoureux ! Sinon, ce PETIT POIS aura l'air d'une tomate.

Les six sujets sur les cartes correspondent aux six catégories décrites.

Le Dessinateur devra piocher une carte de la boîte, regarder le sujet qui correspond à la catégorie, poser la carte face cachée afin que personne ne le voie et tenter de le faire deviner de la façon correspondante à la catégorie en question.

L'équipe adverse retourne alors le sablier et contrôle que le Dessinateur ne dépasse pas le temps imposé.

Si l'équipe dont c'est le tour **donne la bonne réponse** avant que le temps soit écoulé, elle peut avancer son jeton de déplacement d'une case vers le cercle des vainqueurs. Par contre, elle ne retourne pas encore la tuile suivante : c'est une surprise pour le prochain tour.

Si l'équipe **ne donne pas la bonne réponse** dans les temps, elle ne peut PAS avancer son jeton de déplacement et devra jouer à nouveau cette catégorie au tour suivant en piochant un nouveau sujet (et ainsi de suite jusqu'à ce que l'équipe parvienne à donner une bonne réponse).

Certaines réponses peuvent être très proches de ce qui est écrit sur la carte. À vous de voir si vous considérez comme valable les réponses données. Parvenez à un consensus (ou battez-vous, ce n'est pas notre problème).

Lorsque le temps est écoulé, la main passe à l'autre équipe qui joue à son tour de la même façon (le Dessinateur est le joueur qui possède le jeton de tour).

Continuez à jouer, une équipe après l'autre. Lorsqu'une équipe parvient à résoudre la dernière tuile de son parcours, avancez jusqu'au cercle des vainqueurs et placez le jeton de déplacement sur n'importe quelle tuile de ce cercle. Jouez sur le cercle des vainqueurs comme précédemment, à la simple différence que la première équipe qui remporte 3 de ces 5 tuiles est déclarée vainqueur !

Astuces pour jouer à Pictionary® Mania

Vous pouvez :

- Participer, coûte que coûte ! Même si vous êtes le monsieur mou manipulé par le Dessinateur ou si vous êtes contrôlé par le poignet, n'hésitez pas à faire des propositions.
- Décrire le sujet en plusieurs dessins. Par exemple, si vous voulez faire découvrir un CORNET DE GLACE, vous pouvez commencer par faire découvrir CORNET puis recommencer pour le mot GLACE.
- Utiliser des mots à la sonorité proche. Si vous trouvez que FLAN est trop difficile à dessiner, vous pouvez proposer un BANC puis dessiner une oreille pour faire comprendre que le son est similaire avec le sujet.
- Regarder par-dessus l'épaule de votre alter ego lors de la catégorie Dans le dos pour voir s'il comprend bien ce que vous lui dessinez dans le dos. Si ce n'est pas le cas, recommencez.
- Décrire des formes simples lors de la catégorie Direction artistique. Il est possible de dire : « dessine un cercle » et pas dessine une « boule de bowling ». Vous pouvez dire à quel endroit dessiner le sujet sur l'ardoise magique. Exemple, vous pouvez dire : « dessine deux petits cercles en bas de l'ardoise ».
- Faire des flèches vos amies. Vous pouvez par exemple dessiner une voiture et ajouter une flèche pointant vers le pneu pour faire découvrir ce sujet.

Vous ne pouvez pas :

- Utiliser des nombres, des lettres ou des symboles.
- Regarder la carte où se trouve le sujet : seul le Dessinateur peut le faire.
- Utiliser votre propre corps lors de la catégorie Monsieur mou. Le monsieur est votre marionnette, pas votre partenaire. Vous ne pouvez pas lui montrer ce qu'il faut faire, vous devez le modeler pour y parvenir.

POUR TOUS

Toutes les trois cases, sur le chemin de chaque équipe, se trouve le symbole POUR TOUS. Lors de ces épreuves spéciales, le Dessinateur de chaque équipe tente de faire découvrir le même sujet à ses coéquipiers. Le gagnant de cette épreuve spéciale **joue à nouveau** juste après ! On n'utilise pas le sablier durant cette épreuve et on ne peut pas lancer de défi. Le jeu se poursuit ensuite normalement.

Défi !

Chaque équipe peut lancer trois défis durant la partie avant que l'équipe adverse ne parvienne au cercle des vainqueurs. Les pions de défi servent à savoir combien de défis ont été lancés durant la partie.

QUAND ?

On peut lancer un défi lorsqu'une catégorie vous semble particulièrement facile.

COMMENT ?

Lorsque vous déclenchez un défi, remettez un de vos pions de défi dans la boîte (il ne sera plus utilisé). À partir de ce moment précis, les enchères commencent pour savoir qui va avoir le droit de jouer cette catégorie. Les enchères se déroulent de la façon suivante :

Équipe qui lance le défi : je parie que nous pouvons faire deviner 2 sujets avant que le temps ne soit écoulé.

Équipe dont c'est le tour : bien sûr ! De notre côté, je pense que nous pouvons en faire deviner 3. La conversation continue jusqu'à ce qu'une des deux équipes craque et accorde le défi à l'autre. Note : prenez garde lorsque vous défiez l'équipe adverse. Dessiner et faire deviner 4 sujets les yeux fermés en une minute, c'est un peu compliqué, quand même !

ET ALORS ?

L'équipe qui a remporté les enchères pioche autant de cartes qu'elle en avait misé. Exemple : si une équipe a dit qu'elle pouvait faire deviner 3 sujets, le Dessinateur pioche 3 cartes. Pour gagner la tuile, le Dessinateur devra faire deviner tous les sujets piochés en utilisant la méthode décrite dans l'ordre de son choix. Pour l'équipe qui a accepté les enchères, il y aura une récompense ou un blâme selon que le défi est réussi ou non.

RÉCOMPENSE EN CAS DE RÉUSSITE DU DÉFI

Wow ! Si l'équipe est parvenue à faire découvrir tous les sujets piochés, elle peut prendre la tuile la plus éloignée de son chemin et la placer face cachée au centre de la table. Cela réduit le temps nécessaire pour parvenir au cercle des vainqueurs et rapproche donc l'équipe de la victoire. Si l'équipe était déjà sur la dernière case de son chemin, bien joué, elle entre immédiatement sur le cercle des vainqueurs.

BLÂME EN CAS D'ÉCHEC DU DÉFI

Si l'équipe ne parvient pas à faire découvrir tous les sujets piochés, elle doit prendre une des tuiles placées au centre de la table et la placer (toujours face cachée) sur la case prochaine case vide de son chemin. Cela ralentit d'autant son arrivée sur le cercle des vainqueurs.

VICTOIRE !

Lorsqu'une équipe est parvenue à récupérer toutes les tuiles de son chemin, placez son jeton de déplacement sur n'importe quelle tuile du cercle des vainqueurs. Une fois qu'une équipe se trouve à cet endroit, on ne peut plus lancer aucun défi. Lorsqu'une équipe parvient à remporter 3 des 5 tuiles qui se trouvent sur le cercle des vainqueurs, elle est déclarée gagnante !

© 2005 Mattel, Inc. Tous droits réservés. Mattel France, 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allomattel.com. Importé par: Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23

Certains éléments du jeu ont été créés par B. et N. Dallas

SERVICE CONSOMMATEURS

Pour toutes questions concernant ce jeu, contactez le Service consommateurs de Mattel : N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allomattel.com.

H9165



H9165-0721