

VLAADA CHVÁTIL PICTOMANIA

Tout le monde dessine.
Tout le monde devine.
En même temps !

MATÉRIEL DE JEU



6 cartes Lettre noires
7 cartes Chiffre noires



42 cartes Proposition
(6 couleurs)



1 bloc
de feuilles à dessin

Plus faciles



99 cartes Mot recto verso
(4 niveaux de difficulté)

Plus difficiles

6 jetons
Score noirs



30 jetons Score
(6 couleurs)



Appliquez les autocollants
sur le porte-cartes comme indiqué.



1 porte-cartes

1 planche
d'autocollants

1 taille-crayon



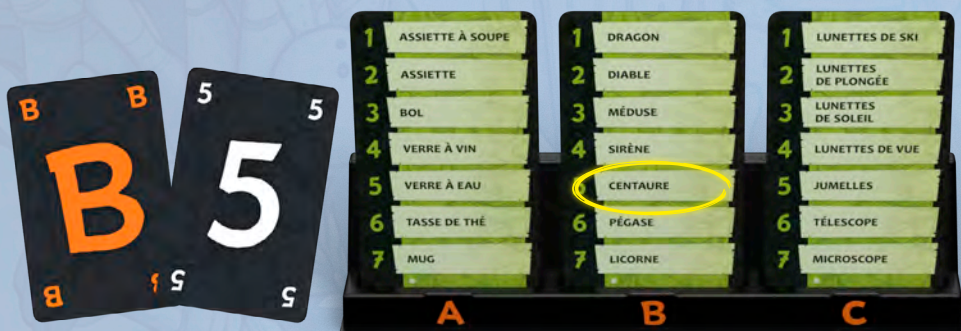
6 crayons (6 couleurs)

APERÇU

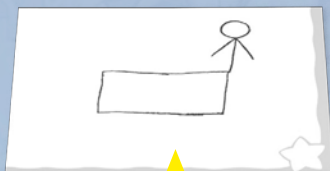
Pictomania est un jeu où tous les joueurs dessinent simultanément, tout en essayant de deviner les mots de leurs adversaires. Le principe du jeu est le suivant :



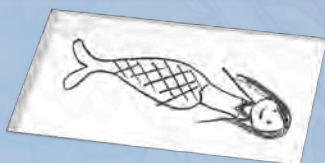
Chaque joueur peut voir les 21 mots qui peuvent être dessinés.



Chaque joueur reçoit secrètement un mot à dessiner.



Tous les joueurs dessinent leur mot en même temps.



Lorsque vous pensez avoir deviné le mot dessiné par l'un de vos adversaires, vous pouvez faire une suggestion (le chiffre que vous proposez doit correspondre à celui qu'il a reçu).

Un ingénieux système de score accorde des points aux joueurs pour chaque mot trouvé, mais également des pénalités pour chaque dessin qui n'aura pas été deviné.

Tout ceci est détaillé dans les pages qui suivent.

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une couleur différente et prend le crayon, les cartes Proposition et les jetons Score de cette couleur. Le matériel de jeu non utilisé est rangé dans la boîte.



Chaque joueur prend également une **feuille à dessin**. Il plie cette feuille en deux afin de former un petit carnet de 4 pages : une pour chaque manche du jeu.



Placez vos **jetons Score** sur la table, à gauche de votre feuille. Tous ne sont pas forcément utilisés, cela dépend du nombre de joueurs :



Les jetons Score non utilisés sont également rangés dans la boîte.



Les 7 **cartes Proposition** seront toutes utiles, quel que soit le nombre de joueurs. Il est intéressant de les classer par ordre croissant afin de pouvoir les manipuler rapidement lors de la partie.



Lors de la première manche, seules les **cartes Mot vertes** sont utilisées. Mélangez-les, piochez-en trois et placez-les sur le porte-cartes. Mettez les cartes restantes de côté.



Placez le **porte-cartes** de telle sorte que tous les joueurs puissent lire facilement les cartes.

Il y a 7 **cartes Chiffre noires** et 6 **cartes Lettre noires**. Elles sont toutes utilisées, quel que soit le nombre de joueurs. Mélangez séparément les cartes Chiffre et les cartes Lettre et formez deux pioches distinctes.

Le nombre de **jetons Score noirs** utilisés dépend du nombre de joueurs :



Placez-les au centre de la table. Les jetons Score noirs non utilisés sont rangés dans la boîte.



Certains joueurs aiment faire des dessins très larges, d'autres très allongés. Vous êtes libres d'orienter votre feuille comme bon vous semble. Assurez-vous simplement que la ligne grise se trouve toujours au bas de votre dessin afin que les autres joueurs puissent facilement en repérer le sens.



PREMIÈRE MANCHE

Une partie est divisée en **quatre manches**, chacune utilisant un paquet de cartes Mot différent. Avec les cartes vertes présentes dans le porte-cartes, vous êtes prêts à jouer la première manche.

Laissez une minute aux joueurs afin qu'ils aient le temps de lire les 21 mots. Vous remarquerez que les mots d'une même carte ont tendance à être proches. C'est fait exprès et c'est ce qui donne au jeu tout son piment.

Distribuez aléatoirement une carte Lettre et une carte Chiffre à chaque joueur. **Ces cartes doivent rester secrètes.** Mettez de côté les cartes restantes, sans les regarder.

Lorsque tous les joueurs sont prêts, commencez la manche !

DÉBUT DE MANCHE

Tous les joueurs prennent simultanément connaissance de leur carte Lettre et de leur carte Chiffre. La carte Lettre indique l'emplacement de la carte sur laquelle se trouve votre mot. La carte Chiffre indique le mot que vous devez dessiner parmi les sept disponibles sur cette carte.



Dès que vous savez quel mot vous devez dessiner, **placez vos cartes Lettre et Chiffre, face cachée, en une pile au-dessus de votre feuille à dessin.**



DESSINER

Vous êtes désormais prêts à dessiner. Mais attention ! Votre carte comporte plusieurs mots proches du vôtre. Votre dessin doit donc représenter votre mot tout en le différenciant des autres. N'ayez pas peur d'utiliser la totalité de la page, les dessins de grande taille sont plus faciles à reconnaître de l'autre bout de la table.

Et soyez rapides! Il n'y a pas de tours, tout le monde dessine en même temps.

DEVINER

Lorsque votre dessin est terminé, posez votre crayon et montrez votre dessin aux autres joueurs. Essayez alors de deviner ce qu'ils dessinent. N'attendez pas que chacun des joueurs ait terminé son dessin, vous pouvez faire des propositions alors qu'ils sont encore en train de dessiner. Tout est une question de rapidité.

Si vous pensez avoir deviné le mot dessiné par un autre joueur, repérez-le sur l'une des trois cartes Mot : choisissez votre carte Proposition indiquant le chiffre correspondant au mot deviné. **Pour faire votre suggestion, placez votre carte Proposition, face cachée, SUR la pile de cartes de ce dessin.** Vous n'avez pas de carte pour indiquer la bonne lettre : lorsque vous faites une suggestion, seul le chiffre est important.

Chaque joueur s'est vu assigner un chiffre différent. Ceci implique que vous n'aurez jamais à deviner votre propre chiffre. Il se peut que vous ayez besoin d'un chiffre que vous avez déjà utilisé pour un autre dessin. Cela veut dire que vous avez commis une erreur. **Le problème, c'est qu'une fois une proposition faite, vous ne pouvez pas la corriger!** Et vous ne pouvez pas faire plus d'une proposition sur le mot de chaque joueur.

En faisant leurs propositions, les joueurs font grandir la pile de cartes au-dessus de votre dessin. Les premiers joueurs à avoir fait leur proposition verront leurs cartes recouvertes par les joueurs moins rapides. Et l'ordre des cartes est très important.

Il n'est pas obligatoire de faire une proposition pour chaque dessin. **Lorsque vous avez terminé de faire des propositions, prenez l'un des jetons Score noirs du centre de la table.** Placez-le à droite de votre feuille. Les jetons Score noirs avec le plus d'étoiles rapportent plus de points.

Les joueurs qui prennent un jeton Score noir ne peuvent plus dessiner ni faire de proposition. Ils n'ont plus qu'à patienter et se détendre.

Une fois que le dernier joueur a pris un jeton Score noir, la manche est terminée et vous pouvez passer au décompte des points.



VOUS POUVEZ DÉSORMAIS JOUER VOTRE PREMIÈRE MANCHE DE PICTOMANIA.

Nous vous expliquerons comment gagner des points une fois que vous aurez tous dessiné et tenté de deviner les mots de vos adversaires.

VOUS EN ÊTES-VOUS BIEN SORTIS ?

Regardons maintenant si vos propositions étaient correctes. Chacun à leur tour, les joueurs retournent la pile de cartes au-dessus de leur dessin.

Lorsque vous retournez votre pile de cartes, les cartes noires Lettre et Chiffre sont au-dessus. Chacun connaît désormais le mot que vous avez dessiné. Les propositions des autres joueurs sont dans l'ordre, du plus rapide au plus lent.

Mettez de côté les cartes noires. La carte désormais visible en haut de la pile appartient au premier joueur à avoir fait une proposition sur votre dessin. **Si sa proposition était juste, donnez-lui le jeton Score de votre couleur comportant le plus d'étoiles** : mettez le jeton sur la carte du joueur et donnez-les-lui.

Si la proposition était incorrecte, vous ne donnez aucun jeton Score à ce joueur et ne lui rendez pas sa carte. Au lieu de cela, **mettez sa carte Proposition au centre de la table**.

Continuez ainsi jusqu'à la fin du paquet.



De cette façon, les cartes Proposition justes sont rendues à leurs propriétaires et leur font gagner des points. Les mauvaises finissent au centre de la table.

Une fois tous les paquets décomptés, le joueur qui a fait le plus de mauvaises propositions sera celui ayant le plus de cartes au centre de la table. Est-ce important ? Pas encore, car ce n'est que votre première manche de Pictomania. Dans les règles complètes de décompte des points, cela engendrera des pénalités.

VOTRE SCORE

Au fur et à mesure que les autres joueurs décomptent leur paquet, vous recevez des jetons pour chacune de vos propositions justes. Conservez-les à droite de votre feuille avec le jeton Score noir bonus que vous avez pris lorsque vous avez arrêté de faire des propositions. Ce sont vos points.

Les jetons de votre couleur étaient initialement placés à gauche de votre feuille. Si tous les joueurs ont deviné votre mot, vous devez les avoir tous distribués. Si certains joueurs ont échoué (en se trompant ou en ne faisant pas de proposition), il vous reste un jeton de votre couleur pour chacun de ces joueurs. Ces jetons restants doivent être conservés à gauche de votre feuille : ils compteront négativement.



Faites la somme de toutes les étoiles présentes sur les jetons à votre droite. Soustrayez le nombre d'étoiles présentes à votre gauche : vous obtenez votre score pour cette manche. Inscrivez-le dans l'étoile figurant dans le coin de votre feuille.

Par exemple, dans l'illustration ci-dessus, Jaune gagne 5 étoiles pour ses propositions justes et 2 étoiles pour le jeton Score noir. Il perd également 1 étoile, car quelqu'un n'a pas réussi à deviner son mot. Il marque donc 6 points au total.

Il se peut que votre score soit négatif.

Chaque joueur récupère ensuite tous ses jetons Score et ses cartes Proposition. Remettez tous les jetons noirs au centre de la table.

Mélangez toutes les cartes Lettre et Chiffre noires dans leur pioche respective. Vous êtes prêts pour la manche suivante.

MANCHES SUIVANTES

Pour la deuxième manche, utilisez le paquet de cartes Mot jaunes. Mélangez-les, piochez aléatoirement 3 cartes que vous placez sur le porte-cartes.

Avant de distribuer les cartes Lettre et Chiffre, assurez-vous que chaque joueur comprend bien tous les mots indiqués sur les 3 cartes. S'il y a un mot inconnu, remplacez la carte en question par une autre carte piochée aléatoirement dans le paquet.

Une fois que tout le monde a pris connaissance des mots, distribuez aléatoirement à chaque joueur une carte Lettre et une carte Chiffre. Jouez la nouvelle manche comme la précédente.

Répétez ces étapes pour la mise en place de la troisième manche en utilisant le paquet de cartes Mot orange. Pour la mise en place de la quatrième manche, utilisez le paquet de cartes Mot rouges.



Utilisez ce paquet pour la deuxième manche.

Chaque manche suit les mêmes règles. Voici quelques points importants à ne pas oublier :

- Vous tentez de dessiner le mot qui vous a été assigné (des règles de dessin supplémentaires se trouvent à la fin de ce livret).
- Une fois votre première proposition effectuée, vous ne pouvez plus modifier votre dessin.
- Une fois une proposition effectuée, vous ne pouvez plus la changer.
- Vous ne pouvez pas faire de proposition sur votre propre dessin.
- Vous ne pouvez pas faire plus d'une proposition sur le dessin d'un même joueur.
- Vous n'êtes pas obligés de faire une proposition pour chaque dessin. Il est tout à fait possible de ne faire absolument aucune proposition.
- Les joueurs prennent en général le jeton Score noir le plus élevé, mais il est permis d'en prendre un autre.
- Une fois que vous avez pris un jeton Score noir, vous ne pouvez plus dessiner ou faire de proposition.
- Vous avez le droit de ne pas prendre de jeton Score noir. Dans ce cas, vous devez quand même prévenir les autres joueurs que vous avez terminé.

En général, vous ferez des propositions sur les dessins de tous les joueurs et vous prendrez le jeton Score noir le plus élevé. Néanmoins, les règles complètes de décompte des points introduisent des pénalités pour les joueurs qui font trop de propositions hâtives et erronées.

RÈGLES COMPLÈTES DE DÉCOMPTE DES POINTS

Jusqu'à présent, les jetons Score noirs faisaient toujours gagner des points. Désormais, ils **pourront compter négativement, voire pas du tout** :

- Le joueur ayant fait le plus de mauvaises propositions devient le mouton noir (c'est pour cette raison que les cartes Proposition sont placées au centre de la table à la vue de tous). **Si vous êtes le mouton noir, placez votre jeton noir à votre gauche.** Ses étoiles compteront négativement. Néanmoins, il se peut qu'il n'y ait aucun mouton noir : **si des joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de mauvaises propositions, personne ne devient le mouton noir.**
- **Si personne n'a deviné votre mot** et que vous n'êtes pas le mouton noir, **remettez votre jeton noir au centre de la table. Il ne comptera pas.**

LE MAUVAIS MOT

Il se peut qu'un dessin soit si bizarre que vous pensez qu'il s'agit d'un mot d'une autre carte. S'il s'avère que votre proposition malencontreuse correspond pourtant au bon chiffre, cela compte comme une bonne réponse. Vous avez eu de la chance !

Néanmoins, **vous n'êtes pas autorisés à dessiner un autre mot que celui qui vous a été assigné.** Si vous dessinez par accident un mauvais mot, vous devez l'avouer et **rendre toutes les cartes Proposition** aux joueurs. Personne ne reçoit de jeton de votre couleur, et ces propositions sont ignorées lorsqu'il s'agit de désigner le mouton noir. **Défaussez votre jeton Score noir en le remettant au centre de la table.** Il ne vous rapporte pas de point.

Gardez et comptez en négatif tous les jetons de votre couleur. Vos propositions peuvent toutefois vous rapporter des points normalement.

DIFFICULTÉ DE CHAQUE MANCHE

Le jeu comporte quatre paquets de cartes Mot, représentant chacun un niveau de difficulté différent, comme indiqué en première page de ce livret. Vous pouvez donc jouer chaque manche avec un paquet de cartes de plus en plus difficile. Faites l'essai! Certains mots peuvent sembler vraiment ardu, mais ils sont d'autant plus amusants à dessiner. N'oubliez pas que vous pouvez toujours remplacer une carte si elle contient un mot qu'un des joueurs ne connaît pas.

Cela étant dit, les niveaux de difficulté permettent également d'ajuster le jeu à votre groupe de joueurs. Si vous jouez avec un enfant de 8 ans, par exemple, vous pouvez jouer quatre manches avec les cartes Mot vertes. Assurez-vous simplement de mettre de côté les cartes utilisées lors des manches précédentes afin qu'elles ne réapparaissent pas dans la partie.

FIN DE PARTIE

Après avoir procédé au décompte des points de la quatrième et dernière manche, pliez votre feuille à dessin comme indiqué ci-contre pour voir apparaître les quatre scores en même temps.

Astuce : Nous vous conseillons de souligner les chiffres 6 et 9 afin d'éviter toute confusion...

Une cinquième étoile figure sur chaque feuille. Elle sert à indiquer votre score total des quatre manches. Le joueur ayant le score le plus élevé remporte la partie.

Il n'existe pas de méthode officielle pour départager les ex æquo. Mais inventez votre règle pour le faire (le dessin le plus drôle, le plus original, etc.).



DES PARTIES PLUS COMPÉTITIVES

Si vous voulez vraiment rendre le jeu plus trépidant, vous pouvez essayer cette variante pour mettre davantage la pression.

Au lieu d'utiliser un jeton Score noir par joueur, utilisez-en un de moins, comme indiqué dans le tableau à la fin de ces règles.

Dans cette variante, la manche se termine dès que le dernier jeton Score noir est pris par un joueur. Ceci veut dire qu'un joueur ne récupérera aucun jeton Score noir et ne pourra donc pas faire toutes ses propositions.

(Dans le rare cas où plusieurs joueurs choisissent de ne prendre aucun jeton Score noir, la manche se termine lorsque tout le monde a terminé, comme à l'accoutumée.)

Cette variante fonctionne mieux à cinq ou six joueurs. Lors de parties à trois ou quatre joueurs, cela risque de rendre le jeu un peu trop compétitif.

RÈGLES DE DESSIN

- **Votre dessin doit représenter le sens du mot, et non sa forme.** Vous ne pouvez pas utiliser de tirets pour indiquer le nombre de lettres composant votre mot. Il est interdit de dessiner deux espaces vides pour indiquer qu'il s'agit d'un mot composé. De même, vous n'avez pas le droit de faire un dessin sans rapport avec votre mot uniquement pour en faire deviner la première lettre.
- **Il est interdit de faire des commentaires** sur votre mot, comme "je suis nul pour dessiner les animaux", ou sur votre dessin, "c'est censé être un peu plus rond". Vous ne pouvez pas donner d'indice, comme "tu en as un à la maison".
- **Les lettres et les chiffres sont interdits**, ainsi que toute forme d'écriture (comme le code Morse ou l'alphabet grec) qui permettrait de contourner cette règle.
- **Votre dessin ne peut pas indiquer la position du mot sur la carte Mot ni la position de la carte sur le porte-cartes.** Votre dessin ne doit bien entendu pas indiquer le chiffre ou la lettre de votre mot.

MISE EN PLACE DES JETONS SCORE

Le nombre de jetons Score utilisés dépend du nombre de joueurs :

JETONS JOUEUR				JETONS NOIRS				PARTIE PLUS COMPÉTITIVE			
3	4	5	6	3	4	5	6	3	4	5	6

Un jeu de Vlaada Chvátil

Illustration : Toby Allen

Graphisme : Michaela Zaoralová

Filip Murmak

Mots et livret de règles : Jason Holt

Traduction française : Meeplerules.fr

Édition française : IELLO

Un grand merci à Jason Holt et Dita Lazárková pour les nombreuses heures qu'ils ont passées sur les cartes Mot; à mon épouse Marcela et nos enfants Alenka, Hanička et Pavlík pour toutes leurs parties de test et leurs retours inestimables; à Paul, Justin et Josh pour avoir mené les parties de test lors de nombreux événements; à Phil, Ben et Ondra pour leurs conseils et leurs idées pour les cartes Mot; à Vítá pour toutes les petites choses qui comptent; à Miša, Filip et Dávid pour avoir rendu le look du jeu génial, et aux équipes de CGE et CGE digital pour leur enthousiasme lors des innombrables parties de test. C'était vraiment très sympa de créer ce jeu avec vous et pour vous! :

Si vous venez à manquer de feuilles à dessin, vous pouvez télécharger un fichier à imprimer sur www.iello.com

© 2018 Czech Games Edition
www.CzechGames.com

© 2018 IELLO pour la version française
www.iello.com

