

# Junior PICTIONARY™

Cette édition de Junior Pictionary™ est spécialement conçue pour les enfants de 7 à 12 ans et contient 1200 mots soigneusement choisis. Tout comme dans la populaire version pour adultes, les joueurs doivent dessiner des indices pendant que leurs coéquipiers disposent d'une minute pour deviner le mot mystère.

## CONTENU :

120 cartes (1200 mots), 2 crayons, 2 calepins à dessin, 1 planche de jeu, 2 pions, 1 sablier, 1 dé.

## BUT DU JEU

Le but du jeu est de parvenir à faire le tour de la planche de jeu en faisant deviner ce que l'on dessine. La première équipe à atteindre la case d'arrivée et à deviner un dernier dessin remporte la partie.

## POUR COMMENCER

Diviser les joueurs en deux équipes égales composées de joueurs ayant environ le même âge.

**Remarque :** Junior Pictionary™ contient deux paquets de cartes, un pour chaque niveau de jeu. Les cartes jaunes sont plus faciles et conviennent aux jeunes joueurs; les cartes orange sont plus difficiles et conviennent aux joueurs plus vieux. Nous vous suggérons de commencer par les cartes jaunes, puis de passer aux cartes orange lorsque vous êtes prêts. Des équipes composées de joueurs de différents âges peuvent jouer ensemble en utilisant les deux paquets de cartes.

Donner à chaque équipe un crayon, un calepin à dessin et un pion (chaque équipe doit déposer son pion sur la case de départ).

Chaque équipe choisit un dessinateur qui devra dessiner le premier mot. Le dessinateur lance le dé : le joueur ayant obtenu le chiffre le plus élevé choisit une carte en premier.

## COMMENT JOUER

 **TOUS JOUENT :** la case de départ, comme certaines autres cases sur la planche de jeu, est une case TOUS JOUENT, c.-à-d. que les deux équipes doivent dessiner le mot en même temps. Voici un exemple...

Le dessinateur qui commence le jeu prend une carte et lit le thème au haut de la carte. Le thème donne à tous les joueurs un indice sur le mot qui sera dessiné. Le dessinateur montre ensuite secrètement la carte au dessinateur de l'autre équipe. Les deux dessinateurs dessineront le mot qui correspond à la couleur de la case TOUS JOUENT.

Retourner le sablier. Les dessinateurs disposent d'une minute pour dessiner des indices qui permettront à leurs coéquipiers de deviner ce mot.

- Si le temps s'est écoulé avant que l'une des équipes n'ait deviné le mot correctement, c'est au tour de l'autre équipe (c.-à-d. l'équipe qui n'a pas choisi la dernière carte). Celle-ci prend une nouvelle carte et choisit un nouveau dessinateur. L'équipe ne doit PAS lancer le dé. Une équipe peut uniquement lancer le dé après avoir correctement deviné le mot.
- Si une équipe devine correctement le mot TOUS JOUENT avant que le temps soit écoulé, elle lance le dé et déplace son pion selon le chiffre sur le dé. Cette équipe choisit un nouveau dessinateur et joue immédiatement la prochaine carte.

**Remarque :** lorsque vous arrivez sur une case TOUS JOUENT plus tard au cours du jeu, suivez les mêmes règles que celles énoncées ci-dessus. Le dessinateur de l'équipe qui est tombée sur une case TOUS JOUENT est celui qui prend une carte et montre à l'autre dessinateur le mot qui correspond à la couleur de cette case TOUS JOUENT.

 **UNE ÉQUIPE JOUE :** ce symbole signifie que seule l'équipe qui est tombée sur cette case dessinera le mot.

Le nouveau dessinateur choisit une carte, lit le thème à voix haute, puis regarde secrètement le mot correspondant à la case colorée sur laquelle le pion de l'équipe se trouve.

Retourner le sablier. Le dessinateur commence à dessiner des indices pour faire deviner ce mot à son équipe seulement.

Si cette équipe devine correctement le mot avant que le temps soit écoulé, elle lance le dé et déplace son pion sur la planche de jeu selon le chiffre sur le dé. L'équipe choisit un nouveau dessinateur et une nouvelle carte et joue immédiatement la prochaine carte.

Si l'équipe ne devine pas le mot avant que le temps soit entièrement écoulé, elle ne lance pas le dé.

C'est maintenant au tour de l'autre équipe à jouer.

Rappel : une équipe peut uniquement lancer le dé après avoir correctement deviné le mot.

## POUR GAGNER LA PARTIE

La première équipe à arriver sur la case d'arrivée (il n'est pas nécessaire d'obtenir le chiffre exact sur le dé) et à deviner un mot correctement remporte la partie. Comme la case d'arrivée est marquée d'un symbole TOUS JOUENT, le mot à deviner doit être JOUÉ PAR TOUS!

**Remarque :** vous devez gagner la case TOUS JOUENT et vous trouver sur la case d'arrivée pour remporter la partie.

## CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE ET NE PAS FAIRE

Si vous devez dessiner le mot «ballet», vous pouvez dessiner un «balai».

Le dessinateur ne peut pas parler ni utiliser ses mains pour mimer le mot. Vous ne pouvez pas utiliser de lettres ou de chiffres pour dessiner des indices.

## AUTRES MISES EN GARDE

Tous les joueurs d'une même équipe jouent le dessinateur à tour de rôle. Il doit y avoir un nouveau dessinateur pour chaque nouveau mot à dessiner.

Si vous jouez à trois joueurs, laissez un des joueurs jouer le rôle du dessinateur pour les deux équipes.

Deux pions peuvent occuper une même case en même temps.

Pour donner un défi supplémentaire aux joueurs plus vieux, ne lisez pas le thème au haut de la carte.

Pour aider les jeunes joueurs à deviner, retournez le sablier aussitôt que le temps est entièrement écoulé; ainsi, ils disposeront de deux fois plus de temps pour deviner le mot.

Vous pouvez utiliser plus d'une feuille de papier pour faire deviner un même mot, mais n'oubliez pas d'utiliser les deux côtés de la feuille.

Vous pouvez utiliser des crayons de différentes couleurs, mais n'oubliez pas que vous ne disposez que d'une minute pour faire deviner le mot à vos coéquipiers.

## DEGRÉ DE PRÉCISION

Avant de commencer à jouer, décidez si vous pouvez contourner les règles. Par exemple, peut-on dire «arrivée» si le mot est «ligne d'arrivée»? C'est à vous de décider.

Les couleurs et les formes des objets peuvent différer de celles illustrées.

Conserver ce mode d'emploi pour s'y référer au besoin.