



PIC'TOGETHER

Coordonnez-vous les crayons !

3 à 7
20'
10+

PRINCIPE

Ensemble, faites deviner un mot :
dessinez-en une partie sur votre ardoise
puis assemblez-les toutes !
Alors, qu'est-ce que c'est ?

Tu dois deviner un dessin réalisé par les autres personnes de ton équipe. Le dessin est divisé en 6 ardoises, réparties entre ces personnes. En 2 minutes chrono, elles vont dessiner sur leur(s) ardoise(s), puis les assembler pour te faire deviner le dessin.

Si tu devines correctement, ton équipe monte de niveau et la difficulté du prochain dessin à réaliser augmente. Sinon vous recommencez au même niveau. Dans les deux cas, au tour suivant, c'est la personne à ta gauche qui prend ton rôle et doit deviner. Le jeu se joue en 6 manches. Avec ton équipe tente d'atteindre le plus haut niveau !

Carte bleue



Facile

Carte rose



Difficile

MATÉRIEL

- 6 ardoises
- 6 feutres effaçables
- 130 cartes bleues
- 110 cartes roses
- 1 carte Motif et son support
- 1 Mur des records
- 1 livret de règles

Certaines cartes ont été laissées vierges pour qu'avec ton équipe, vous écriviez vos propres mots. À vous de jouer !

MISE EN PLACE

1. Allez hop ! C'est toi qui lis la règle donc ce sera toi la première personne à deviner et à veiller sur le temps. Prends un minuteur (ton téléphone, le minuteur pour te cuire des œufs, le sablier du jeu d'à-côté...) et règle-le sur 2 minutes.
2. Mélange les cartes bleues et empile-les face cachée au centre de la table.
3. Fais de même avec les cartes roses.
4. Tes acolytes insèrent la carte Motif sur son support et la placent de manière à ce qu'elle soit visible de tout le monde.
5. Tes acolytes prennent chacune un feutre.

COMMENT JOUER ?

À chaque manche, suis les étapes ci-dessous :

1. Répartir les ardoises

Distribue aléatoirement les 6 ardoises à tes acolytes. Tu continues la distribution dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'elles soient toutes distribuées. Chaque personne dispose alors de 1, 2 ou 3 ardoises devant elle.

2. Découvrir la carte

À la première manche, vous démarrez au niveau 1. Tes acolytes piochent donc une carte bleue, l'orientent en niveau facile, la montrent à tout le monde sauf à toi puis la posent face cachée au centre de la table.

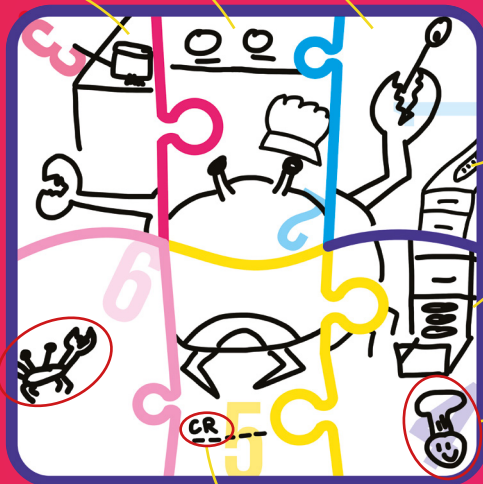
Note : Certaines personnes ne connaissent pas le mot à dessiner ? On défause la carte et on en pioche une nouvelle !

3. Dessiner

Tu t'installes de façon à ne pas voir ce que tes acolytes vont dessiner; puis tu déclenches ton minuteur de 2 minutes. Ton équipe peut alors choisir l'orientation de la carte Motif pour ce dessin et commencer à dessiner.

Voici les règles de dessin :

Chacune des 6 ardoises doit contenir une partie (mais seulement une partie) du mot de la carte bleue, pour former un dessin aussi homogène que possible.



Les dessins permettant de faire deviner le mot de la carte rose doivent figurer sur au moins 2 ardoises.



Les chiffres et les lettres sont interdits.

Les personnes qui dessinent ne peuvent dessiner que sur leur(s) ardoise(s) qu'elles gardent devant elles. Elles peuvent regarder ce que font leurs acolytes, faire des gestes et parler entre elles sans te donner d'indices explicites. Par exemple, dire : "Prolonge le truc sur le côté !" tout en mimant une pince est permis, mais dire : "N'oublie pas la pince !" ne l'est pas.

Chaque fois qu'une personne a terminé son dessin, elle pose son ardoise au centre de la table et l'emboîte avec les autres ardoises déjà terminées s'il y en a. Dès qu'une ardoise est posée au centre, il n'est plus possible de dessiner dessus.



De ton côté, tu encourages tes acolytes en leur indiquant régulièrement le temps restant, en espérant que tu en aies encore un peu pour deviner.

4. Deviner

Une fois toutes les ardoises au centre de la table et le motif reconstitué, tu peux regarder le dessin et tu tentes de le deviner. Tu disposes du temps restant sur les 2 minutes initiales pour énoncer autant de propositions que tu le souhaites pour trouver ce qui a été dessiné.

Quand le minuteur retentit, la manche est terminée ! Place la carte face visible si tu as réussi à la deviner et face cachée sinon. Place-la à côté de celle de la manche précédente pour te permettre de compter les manches.

Note : si tu remarques que l'une des règles de dessin n'a pas été respectée, la carte concernée est placée face cachée. Tu es l'arbitre en cas d'hésitation.

5. Nouvelle manche

La personne à ta gauche prend ton rôle et vous recommencez une manche. Si tu avais trouvé le mot de la ou des deux cartes en jeu dans le temps imparti, bravo, vous passez au niveau suivant ! Sinon vous recommencez le même niveau.

Voici les cartes à piocher en fonction de votre niveau :

• Niveau 1 :



• Niveau 2 :



• Niveau 3 :



• Niveau 4 :



• Niveau 5 :



• Niveau 6 :



FIN DE LA PARTIE

À la fin de la 6^{ème} manche, la partie prend fin. Vous avez atteint et réussi le niveau 6 ? Félicitations ! Tentez de vous surpasser avec les autres modes de jeu !

BATTRE DES RECORDS

Pour établir des records, joue comme expliqué précédemment en choisissant le niveau que tu souhaites au début de chaque manche.

De plus, à 3 et 4 personnes, chaque personne devine 2 fois (vous jouez 6 ou 8 manches).
À 5, 6 et 7 personnes, chaque personne devine 1 fois (vous jouez 5, 6 ou 7 manches).

À la fin de la partie, compte le nombre de cartes devinées (elles sont face visible) et évalue le niveau de ton équipe sur le Mur des records. Si tu le souhaites, inscris fièrement le score de ton équipe dessus !

ENCORE PLUS DE FUN

Tout ceci est trop facile pour toi ? Ajoute l'une de ces contraintes pour voir :

 **A** : Tout le monde dessine en pointillés. Les lignes sont interdites.

 **B** : Tout le monde ne dessine qu'avec des lignes droites, les courbes sont interdites.

 **C** : Tout le monde dessine sans lever le crayon.

 **D** : Tout le monde dessine de sa main la moins habile.

 **E** : Tout le monde dessine sans parler, ni émettre aucun son.

 **F** : C'est un sprint ! Réduisez le temps à 1 minute.

Vous pouvez ensuite combiner ces contraintes... ou inventer les vôtres !

REMERCIEMENTS

L'auteur tient à remercier Adrien et Alexandre pour cette réalisation commune si enthousiasmante ; Lysithée pour le tout premier logo ; les Festivals de Parthenay (FLIP), Toulouse (Alchimie) et Cannes (FIJ) ; Big D, Lorelei, Phlpp, Mamout, Syana, Ariamyl, Burno&Elo, Destructor, Gégé, Stouk', Chute, E&C, Oliv', Vaness', Shooks, Krevet', Ju', SF&L, l'association Osez Jouer 17, et tous les nombreux testeurs, amis et familles. Et bien sûr Lady Pasto pour l'ensemble de son œuvre.

