

Règles du Pictionary

Sortez les crayons, préparez vos zygomatiques et vos talents de Picasso du dimanche :

Pictionary, c'est LE jeu de dessin qui transforme n'importe quelle soirée en fou rire général. Le principe est simple comme bonjour, mais croyez-moi, dessiner « démocratie » en moins d'une minute, ça calme tout de suite les ardeurs artistiques !

Comment jouer à Pictionary

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Atteindre la case finale et faire deviner un dernier mot à votre équipe en dessinant.
- **Mécanique principale** : Un dessinateur fait deviner un mot à ses coéquipiers en moins d'une minute, sans parler ni écrire.
- **Condition de victoire** : Être la première équipe à trouver le mot du Défi pour tous final.

Pictionary est un jeu d'ambiance pour 4 joueurs minimum, répartis en 2, 3 ou 4 équipes. Plus vous avez de monde par équipe, plus c'est rigolo (et chaotique). Comptez environ 1h de partie, parfait pour une soirée entre amis ou en famille.

Ce que contient la boîte

Avant de commencer, vérifiez que vous avez bien tout le matos :

- **120 cartes adultes** et **80 cartes juniors**
- **2 sabots à cartes** (un pour chaque jeu)
- 4 cartes catégories
- 4 crayons et 1 bloc à dessin
- 1 plateau de jeu et 4 pions

- 1 sablier (1 minute) et 1 dé

Les **cartes juniors** sont là pour intégrer les enfants ou les joueurs débutants : elles proposent des mots plus simples. Vous pouvez parfaitement faire jouer adultes et enfants ensemble, le jeu est conçu pour ça.

La mise en place

Rien de compliqué ici. Sortez les cartes catégories du jeu adulte (vous en aurez besoin pendant la partie), puis glissez le paquet adulte dans un **sabot** et le paquet junior dans l'autre. Posez les sabots et le sablier au centre de la table.

Formez vos équipes (2 à 4 maximum), de taille égale autant que possible. Chaque équipe récupère un crayon, un bloc à dessin, une carte catégories et un pion à placer sur la **case départ** (la jaune).

Désignez ensuite le premier **dessinateur** de chaque équipe. Petit tip : choisissez quelqu'un de motivé pour lancer la machine ! Chaque équipe lance le dé, celle qui fait le plus gros score commence.

Les catégories de cartes

Sur chaque carte du jeu adulte, vous trouverez 5 mots, un par catégorie. Chaque catégorie correspond à une couleur sur le plateau :

- **Jaune – Objet** : tout ce qu'on peut voir ou toucher
- **Bleu – Personne / Lieu / Animal** : noms propres autorisés
- **Orange – Action** : tout ce qu'on peut faire
- **Vert – Difficile** : ça pique un peu
- **Rouge – Divers** : de tout, un peu

Pour les **cartes juniors**, la catégorie est annoncée en haut de la carte, et tous les mots de la carte appartiennent à cette même catégorie.

[IMAGE_MATERIEL]

Le déroulement d'une manche

La case départ est jaune, donc on commence forcément par un mot de la catégorie **Objet**. On ne lance PAS le dé au tout premier tour, c'est parti directement pour dessiner.

Le tour du dessinateur

Le dessinateur pioche la première carte du sabot adapté et lit en secret le mot correspondant à la couleur de la case où se trouve son pion. Pour une carte junior, il annonce la catégorie à voix haute (mais surtout pas le mot !).

On retourne le sablier : il a **1 minute** pour faire deviner le mot à coups de gribouillis. Pendant ce temps, ses coéquipiers balancent toutes les propositions qui leur passent par la tête. Si quelqu'un trouve avant la fin du sable : bingo !

Si l'équipe trouve... ou pas

Trouvé dans les temps ? L'équipe garde la main, lance le **dé**, avance son pion, change de dessinateur et c'est reparti pour un mot (correspondant à la couleur de la nouvelle case).

Pas trouvé ? L'équipe reste sur place et passe le dé à l'équipe à sa gauche, qui pioche une nouvelle carte mais NE LANCE PAS le dé. Elle doit deviner un mot de la couleur de SA case actuelle.

Petite astuce de testeur : changez de dessinateur à chaque tour au sein de l'équipe, c'est la règle ! Et croyez-moi, certains coéquipiers révèlent des talents insoupçonnés (ou pas du tout).

Si vous aimez les jeux où la communication non-verbale est reine, jetez aussi un œil aux [règles de Just One](#) ou aux [règles de Mysterium](#).

Les cases spéciales du plateau

Les cases Défi pour tous

Quand une équipe arrive sur une case **Défi pour tous**, attention, ça part en mode panique générale ! TOUTES les équipes jouent en même temps sur le même mot.

Les dessinateurs de chaque équipe consultent ensemble la carte piochée, puis dessinent le mot correspondant à la couleur de la case Défi pour tous. Sablier retourné, c'est la course : la

première équipe qui trouve prend la main, lance le dé, avance et pioche une nouvelle carte.

Bon à savoir : si des dessinateurs juniors et adultes s'affrontent dans un Défi pour tous, on utilise toujours le jeu junior, MÊME si c'est une équipe d'adultes qui a déclenché le défi.

Question d'équité !

Si personne ne trouve dans la minute, le dé passe à gauche (sans relancer), et le tour suivant reprend normalement.

Les cases Joker

Une **case Joker**, c'est cadeau ! Le dessinateur choisit la catégorie qu'il veut (ou n'importe quel mot sur la carte junior). Il doit juste annoncer la catégorie choisie avant de commencer à dessiner pour le jeu adulte.

Ce que vous avez le droit de faire (ou pas)

Pour que tout le monde joue avec les mêmes règles, voici la liste à connaître par cœur :

Vous pouvez	Vous ne pouvez pas
Dessiner tout ce qui se rapporte au mot, même de loin	Dessiner des oreilles pour signaler une homonymie
Décomposer le mot en syllabes	Faire des tirets pour montrer le nombre de lettres
Dessiner un balai pour « ballet », un verre pour « vert »...	Utiliser des lettres ou des chiffres
Faire des flèches, entourer, souligner vos dessins	Parler à vos coéquipiers
Mimer... non, je rigole, c'est interdit !	Utiliser le langage des signes

Petit conseil bienveillant : avant de lancer la partie, mettez-vous d'accord sur le **degré de précision** attendu. Est-ce que « arrivée » suffit pour « ligne d'arrivée » ? Est-ce que « élargi » passe pour « élargir » ? Décidez ensemble pour éviter les disputes en pleine partie (on a tous vécu ça).

[IMAGE_FIN]

Comment gagner la partie

Pour décrocher la victoire, votre équipe doit atteindre la **case finale Défi pour tous** (pas besoin d'un compte exact, vous pouvez la dépasser pour y arriver) ET être la première à trouver le mot du défi final.

Attention, un piège classique : si c'est une autre équipe qui est sur la case finale et que VOUS trouvez le mot pendant son tour, ça ne lui fait pas gagner la partie. Une équipe sur la case finale doit IMPÉRATIVEMENT reprendre la main pour pouvoir gagner. Donc tant que vous tenez le dé, mettez la pression !

Si personne ne trouve la solution dans la minute, le dé passe à gauche comme d'habitude. Pour les autres équipes (qui ne sont pas encore sur la case finale), les règles classiques continuent de s'appliquer.

Et voilà, vous savez tout ! Pictionary, c'est typiquement le jeu qui marche à tous les coups en soirée. Si vous cherchez d'autres jeux d'ambiance qui font rire toute la table, regardez du côté des [règles de Sushi Go Party](#) ou des [règles de Draftosaurus](#). Maintenant, à vos crayons, et que le meilleur dessinateur gagne !