Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

« L'écriture hiéroglyphique n'est pas alphabétique, mais idéographique, c'est à dire peignant les idées et non les sons d'une langue »

Jean-François Champollion (1790-1832)

« C'est pas parce qu'on a rien à dire qu'il faut fermer sa gueule »

Michel Audiard (1920-1985)

pictitlejeu

© 2018 - Play it a game - Tous droits réservés

Service consommateurs : 18, rue Pépin 93100 Montreuil - France
Email : pictit@pictit.fr

Création : Grégoire SIVAN - Pascal SARDABY
Illustration : Zaven NAJJAR

FRZ - 22047549

Pict it

Imaginez • Pictez • Faites deviner

LES RÈGLES DU JEU

LE MATÉRIEL
102 cartes Picto
8 cartes Joker

LE BUT DU JEU
Gagner un maximum de points *(Cartes)* en faisant deviner à ses adversaires ce que l'on a dans la tête avec les cartes que l'on a dans les mains : une chanson, un lieu, un personnage, un plat, une série, un livre, une expression, un évènement, un film, une BD, etc…

LA PRÉPARATION
Mélangez soigneusement les 110 cartes et distribuez-en 7 à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche.

LE JEU
Le joueur le plus jeune commence : il sera le premier picteur de la partie. Après avoir pris connaissance de ses cartes, il annonce à ses adversaires le thème dans lequel il va falloir chercher. Puis il dépose une association de 1 à 7 cartes devant lui pour faire deviner la proposition qu'il a en tête.
Et on insiste : ça peut vraiment être 1 seule carte !

Le premier joueur qui trouve la réponse en hurlant le plus fort possible gagne la manche.
Soyez bien attentif aux propositions de vos adversaires sans oublier de préparer la votre !

Les parties se déroulent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple : on cherche un plat ?

…pour faire deviner :
Hot-dog

Le premier joueur qui trouve la réponse à gagné.
Si deux joueurs donnent la bonne réponse en même temps, c'est au picteur de déterminer celui qui remporte la manche.
Il est autorisé au picteur de parler pendant les parties pour orienter les réponses et à ceux qui cherchent de faire plusieurs propositions.

LES POINTS
Si le picteur réussit à faire deviner ce qu'il a dans la tête
les cartes de sa proposition se transforment en points qu'il place devant lui face Picto vers le haut *(ici : 3 points)*.

Le joueur qui a trouvé gagne 1 point de moins que le picteur *(ici : 2 points)*. Il prend ses points dans la pioche et les place devant lui face Picto vers le haut.

L'exception à la règle : si la proposition ne comprend qu'1 seule carte, le picteur et le joueur qui a trouvé remportent chacun 1 point.

Et on continue : après avoir joué, le picteur refait sa main en piochant le nombre de cartes qui lui manquent pour en avoir toujours 7 dans son jeu *(ici : il repioche 3 cartes)*.

EN CAS D'IMPASSE

Si personne ne trouve, le picteur peut donner la réponse pour info. Il laisse ses cartes sur la table et refait sa main pour en avoir 7 dans son jeu. C'est au picteur suivant de faire une nouvelle proposition en associant 1 ou plusieurs cartes présentes sur la table à 1 ou plusieurs cartes de sa main.

Exemple : On cherche un compositeur ?

… le picteur se sert du Picto chien qu'il associe au Picto clavier pour faire deviner : **Beethoven**

Si le picteur arrive à faire deviner sa nouvelle proposition
il gagne l'ensemble des points posés sur la table *(ici : 4).*
Le joueur qui a trouvé gagne 1 point de moins que le picteur *(ici : 3).*
Si personne ne trouve **Beethoven**, le joueur suivant part de 1 ou de l'ensemble des cartes pour faire une nouvelle proposition.

FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsqu'il n'y a plus de pioche.
Chaque joueur compte alors ses cartes points.
Celui qui en a le plus remporte la partie.
S'il n'y a pas assez de cartes dans la pioche pour celui qui a trouvé la dernière réponse, le picteur partage ses points.

FIN ALTERNATIVE

Lorsqu'il n'y a plus de pioche, la partie peut continuer jusqu'à ce que l'un des joueurs n'ait plus de cartes en main.
Le partage des points pour chaque propositions se fait comme suit :
- **Pour un nombre de cartes pair**, les points sont répartis de manière égale entre les 2 joueurs.
- **Pour un nombre de cartes impair**, celui qui trouve gagne 1 point de moins que le picteur.
- **Pour une proposition à 1 seule carte**, le picteur gagne 1 point et fait piocher 1 point de sa main à celui qui a deviné.

La partie se termine lorsque l'un des joueurs a fini ses cartes.
Puis chaque joueur compte ses points et retranche le nombre de cartes qu'il lui reste en main au total de ses points. *(exemple : si le joueur a gagné 18 points et qu'il lui reste 3 cartes en main, son score est donc de 15 points).*

Dans les deux cas, si en fin de partie un picteur pose une proposition avec l'ensemble de ses dernières cartes et que personne ne trouve, le picteur devra retrancher le nombre de cartes posées sur la table au total de ses points.

LES THÈMES

La plupart des thèmes sont acceptés à vous de les imaginer avec les cartes que vous avez en main.
Voici quelques exemples non exhaustifs.

Une série

Un film

Une chanson

Une expression

Un livre

Une personnalité

Un pays

Une marque

Un évènement

Un mashup de films

Autres thématiques possibles

- Métier
- Loisir
- Groupe
- Peintre
- BD
- Poème
- Emission
- Sport
- Plat
- Logiciel
- Homme politique
- Pièce de théâtre
- Lieu
- Emotion
- Jeu vidéo
- Youtubeur
- Trash
- Etc…

Game of Thrones / Seul au monde / Les cactus / Le temps c'est de l'argent / Harry Potter / Vanessa Paradis / La Suisse / Apple / Le 1er pas sur la Lune / Dirty Harry Potter

LES CARTES JOKER

Il existe plusieurs cartes Joker que les joueurs peuvent utiliser quand ils le souhaitent pendant la partie.
Il est d'ailleurs conseillé d'anticiper et de ne pas les utiliser juste avant de jouer pour ne pas ralentir le jeu.
Les cartes Joker sont comptabilisées dans les points.

La carte Blanche permet au joueur d'inventer oralement un picto pour compléter une proposition *(exemple : s'il a un bateau, il peut annoncer un iceberg ou Kate Winslet sur sa carte blanche pour faire deviner… Titanic !).*

La carte Attack permet d'imposer à un autre joueur de passer son tour *(s'il met trop de temps à trouver une proposition ou s'il gagne trop de points)* **ou** d'intervenir dans la proposition d'un picteur *(en ajoutant 1 ou plusieurs cartes Picto à la proposition qui est sur la table).*
Le joueur qui attaque est le nouveau maître de jeu, c'est lui qui gagne les points.
Le tour redémarre à partir de lui.

La carte Pickpocket permet de voler une carte Picto dans la défausse de points de n'importe quel joueur y compris la sienne. Cette carte pourra servir au joueur pour sa prochaine proposition.
Il ajoute la carte Pickpocket à ses points.

La carte Thème donne la possibilité au joueur d'imposer ou d'interdire un thème pour un tour.
Parmi les thèmes possibles : chanson, film, jeu vidéo, lieu, série, émotion, livre, marque, expression, émission, personnalité, film des années 80, trash, mashup...

Le joueur peut également choisir de faire tourner sa carte pour que le hasard choisisse *(l'icône face à lui sera le thème imposé).*

LES RÈGLES DE PICT IT SONT TRÈS LIBRES MAIS IL EXISTE QUELQUES INTERDITS

Si un picteur utilise une carte hors-sujet pour marquer des points *(exemple : il intègre un Soleil parmi ses pictos pour faire deviner Beethoven)* **la carte en question peut-être soumise au vote.**
Le picteur doit alors justifier sa carte et s'il est décidé à la majorité qu'elle est hors-sujet, il perd tous ses points. Celui qui a deviné gagne, lui, la totalité des points qui sont sur la table.

Si un picteur pose des cartes sans avoir de titre précis en tête et valide n'importe quelle proposition pour marquer des points, c'est pas bien ! Si ses adversaires s'en rendent compte, il devra reprendre ses cartes et passer son tour.

Il est interdit au picteur de faire deviner une couleur *(en mettant un maximum de pictos rouges)* ou **un chiffre** *(en posant sept cartes pour faire deviner le chiffre 7)* ou **de poser une proposition trop littérale** *(une carte vélo pour faire deviner… un vélo).*

Si un picteur prend trop de temps pour faire sa proposition, ses adversaires peuvent lancer un décompte de 5 à 0 au-delà duquel il devra passer son tour. Ça permet de ne pas s'endormir !

TOUTEFOIS…

Les parties à une seule thématique sont également possibles : on lance un thème en début de partie et toutes les propositions des joueurs doivent s'insrire dans cette thématique *(exemple : séries, jeux de société, pas de cinéma, littérature du 18ème, trash, etc…).*

Il est également possible de jouer en équipe.
Deux joueurs ou plus pour une main de 7 cartes.
Pour le déroulement de la partie : le principe reste le même !

En cas de manque d'inspiration, chaque joueur a le droit **1 fois par partie** de changer 1 à 4 cartes dans son jeu.
Il replace ses cartes « indésirables » dans la pioche et passe son tour.

Vous pouvez faire des parties plus courtes avec 1/2 paquet de cartes.

Vous pouvez aussi choisir de jouer sans les jokers : on range les cartes jaunes dans la boîte et c'est parti !

Le but de Pict it est surtout d'avoir du fun tabarnak ! Bref amusez-vous et n'hésitez pas à partager vos meilleurs titres sur facebook (pictitlejeu) et instagram (#pictit)