

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# Pictureka!

## Contenu

9 mini-plateaux de jeu,  
1 dé, 1 dé Couleurs,  
55 Cartes Mission et  
1 Sablier de 30 secondes.

## Démarrage

La première fois que vous jouez, sortez les différentes pièces du jeu de leurs emballages et débarrassez-vous de tous les déchets. Formez avec les 9 mini-plateaux de jeu un carré de 3 par 3: voici votre plateau de jeu. Séparez les cartes par couleur en trois tas. Mélangez chaque tas et placez-les face cachée à côté du plateau de jeu.

## But du Jeu

Trouver les objets sur le plateau de jeu et être le premier à gagner 6 fois !

## Comment jouer?

Décidez qui joue en premier. Le jeu tournera ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

## QUAND C'EST VOTRE TOUR

Lancez le dé Couleurs et piochez une carte dans le tas de la même couleur que celle obtenue sur le dé Couleurs.

## SYMBOLES D'ACTIONS

Au dos de certaines cartes, des symboles vous demandent de changer, de retourner, ou de pivoter les mini-plateaux de jeu. Si vous avez pioché l'une de ces cartes, suivez les instructions suivantes avant de jouer :



Changez l'emplacement de 2 mini-plateaux de jeu choisis au hasard.



Retournez n'importe quel mini-plateau.



Pivotez n'importe quel mini-plateau.

## CARTES MISSION

### MISSION VERTE : PERSONNEL

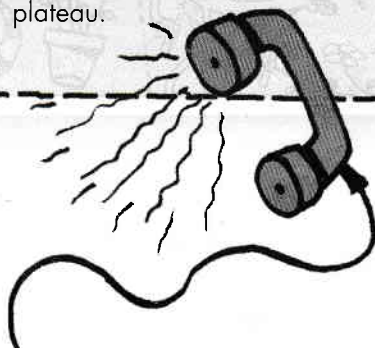
Vous êtes tout seul !

- Lisez l'une des trois missions à haute voix, puis lancez le dé. Vous devez trouver autant d'objets que le dé l'a indiqué.
- A présent, retournez le sablier et commencez à regarder ! Indiquez chaque objet que vous trouvez aux autres joueurs et retenez combien vous en avez trouvé.

**Bravo !** Si le nombre d'objets que vous avez trouvé est suffisant avant que le temps n'expire, vous avez réussi ce tour et gagnez 1 point. Ajoutez ce point à ceux que vous avez déjà gagnés.

**Désolé !** Si le temps expire avant que vous n'ayez trouvé assez d'objets, votre tour est terminé.

- Placez la carte sous la pile. Si elle est à nouveau piochée, une nouvelle mission doit être choisie.



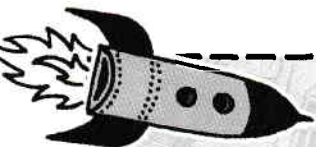
AGE  
**6+**



2+  
JOUEURS







## MISSION ROUGE : SURENCHÈRE

Le plus gros enchérisseur joue. Mais attention : si vous pariez trop haut et que vous perdez, vous perdez 1 point gagné précédemment (si vous en aviez).

- Lisez une des trois missions à haute voix, puis placez la carte de face pour que tout le monde la voie.
- Décidez combien d'objets vous pensez pouvoir trouver sur ce thème dans le temps imparti. Vous pouvez ensuite enchérir ou abandonner.
- Le joueur à votre gauche décide soit de surenchérir, soit de passer. Les enchères continuent jusqu'à ce que tous les joueurs aient soit surenchéri, soit abandonné. Puis, le plus gros enchérisseur retourne le sablier et commence à regarder.

**Bravo !** Si vous trouvez suffisamment d'objets avant que le temps n'expire, votre tour est terminé et vous marquez 1 point. Vous pouvez l'ajouter aux points des tours gagnés précédemment.

**Désolé !** Si le temps expire avant que vous n'ayez trouvé assez d'objets, votre tour est terminé.

- Placez la carte sous la pile. Si elle est à nouveau piochée, une nouvelle mission doit être choisie. Vous perdez également 1 point gagné précédemment (si vous en aviez).

## MISSION BLEUE : TROUVEZ-LE EN PREMIER.

Tout le monde joue.

- Tournez la carte du côté face pour que tout le monde la voie. Elle montre un objet qui n'apparaît qu'une fois sur le plateau de jeu.
- A présent, *tous les joueurs* cherchent rapidement l'objet. Le joueur qui le trouve le premier crie « *Pictureka !* ». Ce joueur garde la carte. Le tour est fini.

## Victoire

Continuez à jouer jusqu'à ce qu'un joueur gagne 6 points. Ce joueur remporte la partie !



## Autres façons de jouer

### JEU POUR LES PLUS JEUNES

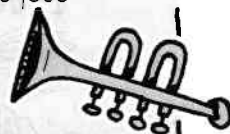
Les enfants qui ne savent pas encore lire peuvent apprécier le jeu en jouant juste avec les cartes bleues (avec les dessins).

### JEU PLUS LONG OU PLUS COURT

En fonction du nombre de joueurs et du temps disponible, vous êtes libres de changer le nombre de points gagnants nécessaires pour remporter la partie.

### JEU EN EQUIPE

Les joueurs se divisent en 2 équipes. La façon de jouer reste la même, sauf que chaque équipe joue comme si elle était une personne individuelle.



© 2008 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tél.: 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden. Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

Sous licence de Arne Lauwers.  
Illustrations par Eugene et Louise

[www.hasbro.fr](http://www.hasbro.fr)



040840202101 100

128402021010

