

Pictureka!

ÂGE 6+
2+ Joueurs

JEU DE CARTES

Famille



CONTENU

78 cartes illustrées (incluant 3 cartes frimées de pingouin) et 32 cartes de double mission.

BUT DU JEU

Chacun des 4 jeux de cartes vise un but différent et se déroule à un rythme différent. Choisis un jeu en fonction de ton humeur.

Fabuleux, éffréné, rapide et frénétique:

- **8 cartes à larguer** - Dès que tu repères une image correspondant à une mission sur une de tes cartes, tu peux jeter cette carte! Le premier joueur à se défaire de toutes ses cartes gagne.

- **Alphabetti** - Un jeu frénétique où tu dois être le plus rapide. Trouve rapidement des images commençant par une série de lettres (ex.: A-K).

Modéré mais captivant, créatif mais calme:

- **Matchureka** - Trouve 2 images pouvant être jumelées à une mission dans ce jeu d'association relaxant; du plaisir pour les esprits tranquilles.
- **Le combo créatif de la vache** - Associe des cartes pour compléter tes missions. Excellent pour faire travailler ton côté créatif.

JOUER

Règlements pour tous les jeux:

- Crie **Pictureka!** lorsque tu trouves une image.
- Si tu cries **Pictureka!** avant d'avoir trouvé une image, tu as triché! Les autres joueurs peuvent choisir une punition que tu devras accomplir.
- **Les cartes de pingouin**. Si tu piges une carte qui ressemble à celle-ci, c'est ton jour de chance! Tu peux l'utiliser pour remplacer n'importe quelle autre carte illustrée du paquet.



Carte frimée

Jeu 1 : 8 CARTES À LARGUER

2+ joueurs

Une course qui décoiffe et rend tout le monde nerveux!

But du jeu

Se débarrasser de ses 8 cartes en associant les images aux missions. Le premier joueur à se défaire de toutes ses cartes gagne.

Préparation

- Brasse les cartes de missions et dépose-les face dessous dans une pile au centre de la table.
- Brasse les cartes illustrées et répartit-en 8, face dessous, à chaque joueur.
- Chaque joueur étale ses cartes illustrées, face vers le haut, en 4 piles de 2 cartes, tel que montré ci-dessous.



- Tout le monde est prêt? N'importe quel joueur peut commencer la partie.

À ton tour

1. Retourne une carte de missions, lis les deux missions à haute voix et place la carte face vers le haut à côté de la pile de cartes de missions.
2. Tout le monde (toi inclus) cherche parmi ses 4 cartes illustrées du dessus une image correspondant à l'une des missions.
Tu ne peux pas utiliser les cartes qui se trouvent en dessous avant d'avoir jeté la carte du dessus.
3. Aussitôt qu'un joueur trouve une image correspondante il la dépose sur la carte de missions en criant **Pictureka!** Il décrit ensuite ce qui la lie à la mission.
4. Si les autres sont d'accord, le joueur a réussi à combiner cette carte illustrée. Dans le cas contraire, il reprend sa carte et essaie de trouver une autre combinaison pour ces mêmes missions avant que quelqu'un d'autre ne le fasse.
5. Le joueur qui jette sa carte lit les prochaines missions et ainsi de suite.

Tu peux placer une carte de pingouin sur n'importe quelle carte de mission.

GAGNER

Le premier joueur qui réussit à se défaire de ses 8 cartes remporte la partie.

Conseil: Tu devras séparer les cartes après chaque partie. Fais deux piles, une pour les cartes de missions et l'autre pour les cartes illustrées et brasse chaque paquet séparément.

Jeu 2 : ALPHABETTI

2+ joueurs

Un jeu énergisant pour démarrer la fête.

But du jeu

Trouve rapidement des images commençant par une série de lettres (ex.: A-K).

Préparation

- Tu n'as pas besoin des cartes de missions; mets-les de côté pour ce jeu.
- Brasse les cartes illustrées et donne-les au joueur le plus âgé pour commencer la partie.
- Pour la première partie, commencez avec la lettre A et choisissez ensuite une autre lettre pour terminer la partie (ex.: K).



À ton tour

1. À ton tour, prends le paquet de cartes illustrées dans tes mains, face dessous, énonce la lettre choisie (A) et commence à retourner les cartes face vers le haut. Retourne une carte toutes les 2 secondes. Forme une ligne de 4 cartes, reconnais ensuite la ligne en déposant les 4 prochaines cartes par-dessus les 4 premières, et ainsi de suite.
2. Tous les joueurs (toi inclus) cherchent une image sur les cartes commençant par la lettre A.



3. Aussitôt qu'un joueur repère quelque chose, il crie **Pictureka!** Il doit ensuite nommer ce qu'il a trouvé (ex.: un abat-jour). Si tout le monde est d'accord, ce joueur garde la carte. S'il y a désaccord, l'association est rejetée et le jeu continue.
4. Dès qu'une image a été correctement associée, c'est le tour du prochain joueur. Remets le paquet de cartes au joueur à ta gauche qui énonce la prochaine lettre (B) et commence à placer les cartes là où tu t'étais arrêté.



La carte de pingouin vaut pour n'importe quelle lettre.

GAGNER

Dès qu'un joueur trouve une image correspondant à la lettre à laquelle vous aviez convenu de terminer la partie (K), le jeu est terminé. Vous devez alors compter vos cartes. Le joueur qui a ramassé le plus de cartes gagne.

Conseil: Vous pouvez commencer et terminer la partie avec n'importe quelle lettre de votre choix (M-Z, Y-G), ou jouer l'alphabet au complet pour allonger la partie. Si une lettre est déclarée trop difficile, vous pouvez vous entendre pour passer à la lettre suivante. C'est le même joueur qui tourne les cartes jusqu'à ce que quelqu'un repère une image commençant par la lettre indiquée.

Jeu 3 : MATCHUREKA!

2+ joueurs

Un jeu plus lent et plus tranquille pour faire travailler les méninges. Parfait avant d'aller au lit.

But du jeu

Pour gagner, forme 4 paires d'images correspondant à tes missions.

Préparation

- Brasse les cartes illustrées et réparties 20 cartes, face dessous, de façon à former une grille de 5 X 4.
- Dépose le reste des cartes dans une pile que tu gardes tout près.
- Brasse les cartes de missions et place-les, face dessous, dans une pile de pige.
- Le joueur qui fait le plus beau sourire commence.



À ton tour

1. À ton premier tour, retourne la première carte de la pile des cartes de missions et lis-la à voix haute. Dépose la carte, face vers le haut, de façon à ce que tout le monde puisse la voir.
2. Retourne ensuite 2 cartes de la grille, peu importe lesquelles.
3. Observe les deux missions possibles et essaie d'associer les deux images à l'une des missions.

Ex.: Pour gagner la carte, tu dois trouver 2 outils ou 2 choses puantes sur des cartes illustrées différentes. Si tu trouves une carte correspondant à chacune des missions, ça ne compte pas. Voir ci-dessus pour un exemple de 2 choses puantes.



4. Si tu ne réussis pas à associer les deux images à l'une des missions, meilleure chance la prochaine fois. Souviens-toi des images et de leur emplacement et retourne-les ensuite, face dessous. Le joueur suivant retourne à son tour deux cartes.
5. Dès que l'un des joueurs dont c'est le tour réussit à faire une association, il crie **Pictureka!** Il doit ensuite dire à quelle mission il associe les images et quel est le lien qui les unit. Si les joueurs ne sont pas d'accord, le **Pictureka!** est ignoré et la partie se poursuit. Dans le cas contraire, le joueur garde la carte de missions et retire les deux cartes illustrées de la grille pour les remplacer par les deux premières cartes de la pile de pige. Il dépose ces deux cartes face dessous de manière à conserver une grille de 20 cartes.
6. Retourne ensuite la carte de missions suivante et lis-la à voix haute. Le joueur ayant remporté la dernière carte a droit à un autre tour.

Conseil: Garde les yeux ouverts même lorsque ce n'est pas ton tour.

 Le pingouin mystérieux remplace n'importe quelle carte illustrée.

GAGNER

Le premier joueur à rassembler 4 cartes de missions gagne la partie.

Conseil: Si, après quelques tours, aucun joueur n'a réussi à associer les images, vous pouvez vous entendre pour retourner une nouvelle carte de missions.

Jeu 4: COMBO CRÉATIF DE LA VACHE

2+ joueurs, recommandé pour les joueurs âgés de 8 ans et plus.

Fais travailler ton côté créatif avec ce jeu d'astuce.



But du jeu

Être le premier joueur à rassembler 4 cartes de missions

en complétant les missions se trouvant sur sa propre carte.

Préparation

- Brasse et réparties 3 cartes illustrées et 1 carte de missions, face dessous, à chaque joueur.
- Dépose le reste des cartes illustrées et de missions en deux paquets séparés, face dessous, au centre de la table.

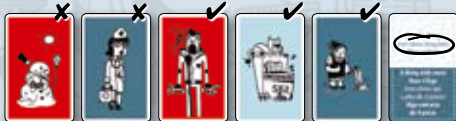
• Garde tes cartes dans tes mains, de manière à ce que personne d'autre ne puisse les voir.

• Tu dois associer trois images à l'une des missions de ta carte, celle que tu auras choisie.

• Le joueur qui a les plus vieux os commence.

À ton tour

1. Au premier tour seulement, le premier joueur pige 2 cartes dans la pile de cartes illustrées. Il se retrouve donc avec 5 cartes illustrées et 1 carte de missions entre les mains.
2. À ton tour, regarde tes cartes et vérifie si 3 de tes cartes illustrées peuvent être associées à l'une de tes missions.
3. Si ce n'est pas le cas, jettes-en une, face vers le haut, dans la pile de cartes rejetées et piges-en une dans la pile de pige.
4. Vérifie à nouveau. Est-ce que 3 de tes cartes peuvent être jumelées à une de tes missions?



5. Si les cartes ne peuvent être associées, choisis 2 cartes que tu ne veux pas et passe-les, face dessous, au joueur à ta gauche. Ton tour est maintenant terminé.

6. Si les cartes peuvent être associées: **Pictureka!** Montre ta carte de missions et les 3 cartes illustrées qui y sont jumelées et explique pourquoi!

• Si le groupe n'est pas d'accord, pas de chance! Reprends tes cartes et passe 2 cartes illustrées au prochain joueur.

• Si tout le monde est d'accord, conserve la carte de missions et jette les cartes illustrées utilisées dans la pile de cartes rejetées. Pige 3 nouvelles cartes illustrées et 1 nouvelle carte de missions.

Tu ne peux remplir qu'une mission par tour, ton tour est donc maintenant terminé. Donne au joueur à ta gauche les 2 cartes que tu ne veux pas.

 Comme toujours, le pingouin magique peut être associé à n'importe quelle mission.

GAGNER

Le premier joueur à rassembler 4 cartes de missions remporte la partie.

D'AUTRES FAÇONS DE JOUER

Pour une partie plus courte ou plus longue

Selon le jeu, fais varier la durée de la partie en augmentant ou en diminuant le nombre de cartes à ramasser ou à jouer pour gagner, ou encore, joue avec autant de lettres que tu le veux dans Alphabetti.

Jeu en équipe

Tu peux jouer en équipe pour aider les plus jeunes joueurs.