



Pict it

Imaginez • Pictez • Faites deviner

LES RÈGLES DU JEU

LE MATÉRIEL

102 cartes picto
8 cartes joker

LE BUT DU JEU

Il s'agit de gagner un maximum de points en faisant deviner à ses adversaires : chansons, lieux, personnages, séries, livres, expressions, événements, titres de films, BD... grâce à une combinaison de 1 à 7 cartes picto.

LA PRÉPARATION

Mélangez soigneusement les 110 cartes et distribuez 7 cartes à chaque joueur puis constituez une pioche avec le reste.

LE JEU

Le joueur le plus jeune commence (*en cas d'égalité parfaite, c'est le joueur le plus intelligent qui a la priorité*).

Après avoir pris connaissance de ses cartes, il annonce à ses adversaires le thème dans lequel il va falloir chercher.

Puis il dépose de 1 à 7 cartes devant lui pour faire deviner ce qu'il a en tête.

Et on insiste : ça peut vraiment être 1 seule carte !

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

PAR EXEMPLE UN TYPE DE SANDWICH...



...pour faire deviner
Hot-dog

Le premier joueur qui trouve la réponse (*en hurlant le plus fort possible*) remporte la manche. Si deux joueurs donnent la bonne réponse en même temps, c'est au picteur de déterminer celui qui a gagné. 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.

Le joueur qui a trouvé gagne 1 point de moins que le picteur. 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 : une fois la manche finie, le picteur refait sa main en piochant le nombre de cartes qui lui manquent pour en avoir toujours 7 dans son jeu.

EN CAS D'IMPASSE

Si au bout d'un moment personne ne trouve la bonne réponse personne ne gagne de points. C'est ballot mais c'est pas grave, les cartes restent au milieu et on peut donner la réponse pour info. **Le picteur suivant doit partir de l'une (ou toutes) les cartes présentes sur la table** pour faire une nouvelle proposition.

EXEMPLE



Il associe le chien à un clavier pour faire deviner : Un compositeur ou Un film **(Beethoven)**

Si le picteur arrive à faire deviner sa nouvelle proposition il gagne l'ensemble des cartes posées sur la table. **Le joueur qui a trouvé** gagne un point de moins que le picteur. Si à nouveau personne ne trouve Beethoven (*faut quand même le faire hein !*) le joueur suivant part de l'une (*ou plusieurs*) des 4 cartes pour faire une nouvelle proposition.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsque la pioche est terminée.

Chaque joueur compte alors ses cartes points.

Celui qui en a gagné le plus gagne la partie.

Par contre ça ne l'empêche pas de rester humble : c'est pas parce qu'il a remporté une bataille qu'il a gagné la guerre !

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.

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

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 émotion



Une personnalité



Un lieu



Un film



Une chanson



Une marque



Un évènement



Une expression



Un livre



Une série



Autres thématiques possibles

- Métier
- Sport
- Loisir
- Plat
- Mashup
- Logiciel
- Trash
- Homme politique
- Groupe
- Pièce de théâtre
- Peintre
- Jeu vidéo
- BD
- Youtubeur
- Poème
- Footballeur
- Emission
- etc.

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 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 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 une 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 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. Ça lui apprendra aussi à essayer de scorer ! Celui qui a deviné gagne, lui, la totalité des points en jeu.

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 sept*) 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 rentrer dans la thématique (*exemple : seulement des séries, seulement des jeux de société, pas de ciné, littérature du 18^{ème}, trash, etc.*).

Il est également autorisé (et même conseillé) 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 !

Vous pouvez faire des parties plus courtes avec 1/2 deck de cartes. Conseillé pour les parties à 3 joueurs et moins.

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

En cas de blocage (*des cartes pas top dans la main...*) chaque joueur a le droit **une fois par partie** de changer 1 à 4 cartes dans son jeu. Il replace ses cartes « indésirables » dans la pioche.

**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](#))**

*« 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)



© 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