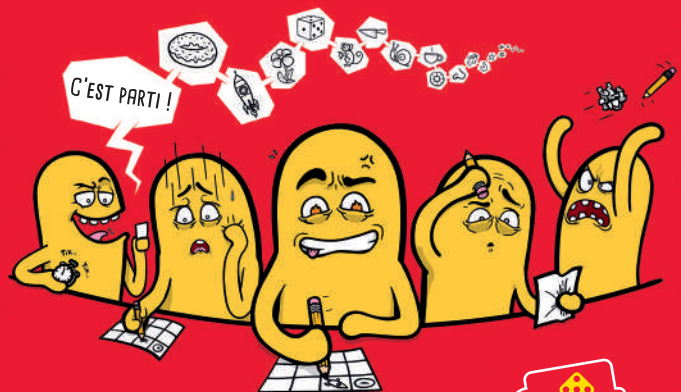


EDWARD CHAN

Picto Rush



LA RÈGLE DU JEU

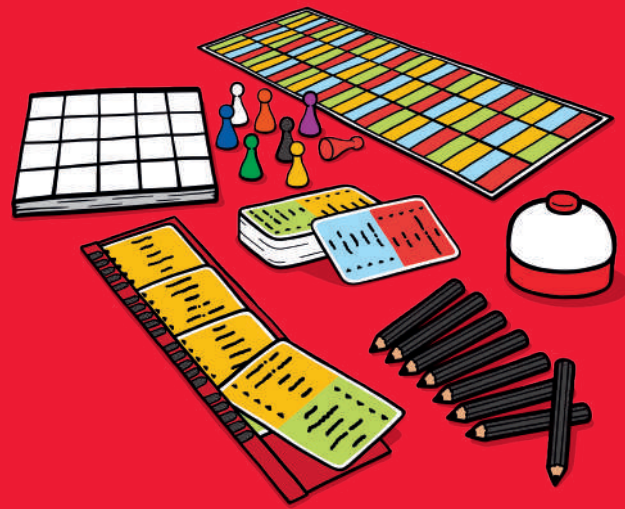


FIG. 1

©2021 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands. 370976.0-10 - V12 - 1021
 Informations à conserver. Fabriqué en Chine.
 © 2020. Made under license from Capstone Boardgame Co. & Mandoo Games.

Attention. Petits éléments. Danger d'étouffement.

#370976

VALAB E POUR LA FRANCE (INDICENT) CONSIGNE POUVANT VARER LOCALEMENT
 *WWW.CONSIGNESECTR.FR

CONTENU

60 cartes (soit 1200 mots), 1 porte-cartes, 8 crayons, 8 pions, 1 carnet de grilles à dessiner, 1 sonnette, 1 tableau de score, la règle du jeu.

BUT DU JEU

Gribouiller **20 dessins en 20 secondes** (oui, vous avez bien lu) et, dans un second temps, essayer de se rappeler ce qu'ils représentaient afin de marquer des points.

MISE EN PLACE

Mélanger les cartes et former une pile.

Distribuer un crayon et une grille à dessins à chaque joueur. Placer le tableau de score sur la table et choisir 1 pion coloré par joueur. Noter la couleur de son pion en haut à gauche de sa grille à dessins. Placer la sonnette au centre de la table de manière à ce qu'elle soit accessible de tous.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le dernier joueur à avoir dessiné quelque chose devient le premier "lecteur" et pioche 4 cartes. Chaque carte comporte **20 mots** répartis en **4 couleurs**.

Le "lecteur" vérifie la couleur de la case sur laquelle se trouve son pion. A chaque tour, **le pion du lecteur détermine quelle couleur de mot utiliser.**

Le "lecteur" enfiche les 4 cartes dans le porte-carte. Elles doivent se superposer afin que **chaque mot se trouve face à l'un des chiffres** numérotés de 1 à 20 et que **tous les mots soient de la même couleur.** (fig. 1)

Pendant ce temps, les autres joueurs, munis de leur crayon et de leur feuille, s'apprêtent à dessiner.

Le "lecteur" lit alors les 20 mots, à voix haute, au rythme d'1 mot toutes les secondes !

Voici une astuce pour vous aider à garder le bon rythme ! Lisez chaque mot **une fois à voix haute et une fois dans votre tête**, sans vous précipiter. Voilà, vous tenez le bon timing.

Tandis que le "lecteur" récite sa liste sans s'arrêter, les joueurs dessinent rapidement de petits pictogrammes **dans les cases correspondantes** afin de se souvenir des mots plus tard.

Il n'est pas permis d'écrire des mots, des lettres ou des chiffres.

Une fois les 20 mots lus, le "lecteur" va interroger les joueurs un à un dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il formule une question du type : "Qu'est-ce que le numéro X ?" (X étant un des nombres de 1 à 20)

Si le joueur connaît la bonne réponse, il marque **2 points** et avance alors son pion en conséquence sur le tableau de score.

Si la réponse est erronée OU si le joueur ne connaît pas la réponse et annonce "je passe", il ne marque **aucun point**. A ce moment, **le premier joueur qui appuie sur la cloche** peut tenter une réponse. Il marque 1 point en cas de bonne réponse. Mais s'il se trompe, il perd 1 point à la place et un autre joueur peut alors tenter de répondre.

Une fois le tour fini, le "lecteur" interroge le joueur suivant sur un nouveau mot.

Important : le "lecteur" ne doit pas donner les réponses. Il ne répond que "correct" ou "incorrect".

Le tour se termine lorsque tous les joueurs ont répondu 3 fois. Deux fois seulement s'il y a 8 joueurs autour de la table.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand chacun des joueurs a été "lecteur" une fois. Le joueur ayant obtenu le plus de points remporte la partie.

