



# PIC TOGETHER

Coordonnez-vous les crayons !

3 à 7  
20'  
10+

## PRINCIPE

Ensemble, faites deviner un mot :  
dessinez-en une partie sur votre ardoise  
puis assemblez-les toutes !  
Alors, qu'est-ce que c'est ?

Tu dois deviner un dessin réalisé par les autres personnes de ton équipe. Le dessin est divisé en 6 ardoises, réparties entre ces personnes. En 2 minutes chrono, elles vont dessiner sur leur(s) ardoise(s), puis les assembler pour te faire deviner le dessin.

Si tu devines correctement, ton équipe monte de niveau à la manche suivante et la difficulté du prochain dessin à réaliser augmente. Sinon vous recommencez au même niveau. Dans les deux cas, à la manche suivante, c'est la personne à ta gauche qui prend ton rôle et doit deviner.

### Carte bleue



Facile

### Carte rose



Difficile

## MATÉRIEL

- 6 ardoises
- 6 feutres effaçables
- 130 cartes bleues
- 110 cartes roses
- 1 carte Motif et son support
- 1 livret de règles

Certaines cartes ont été laissées vierges pour qu'avec ton équipe, vous écriviez vos propres mots. À vous de jouer !

## MISE EN PLACE

1. Allez hop ! C'est toi qui lis la règle donc ce sera toi la première personne à deviner et à veiller sur le temps. Prends un minuteur (ton téléphone, le minuteur pour te cuire des œufs, le sablier du jeu d'à-côté...) et règle-le sur 2 minutes.
2. Mélange les cartes bleues et empile-les face cachée au centre de la table.
3. Fais de même avec les cartes roses.
4. Tes acolytes insèrent la carte Motif sur son support et la placent de manière à ce qu'elle soit visible de tout le monde. Elle permet de repérer l'emplacement des ardoises dans le dessin.
5. Tes acolytes prennent chacune un feutre.

# COMMENT JOUER ?

À chaque manche, suis les étapes ci-dessous :

## 1. Répartir les ardoises

Distribue aléatoirement les 6 ardoises à tes acolytes. Tu continues la distribution dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'elles soient toutes distribuées. Chaque personne dispose alors de 1, 2 ou 3 ardoises devant elle.

## 2. Découvrir la ou les cartes

À la première manche, vous choisissez le niveau de départ (voir leur présentation à « 5. Nouvelle manche »). Lors d'une première partie, démarrez au niveau 1 : tes acolytes piochent une seule carte, une carte bleue, l'orientent avec le symbole ☆ vers le haut, la montrent à tout le monde sauf à toi puis la posent face cachée au centre de la table.

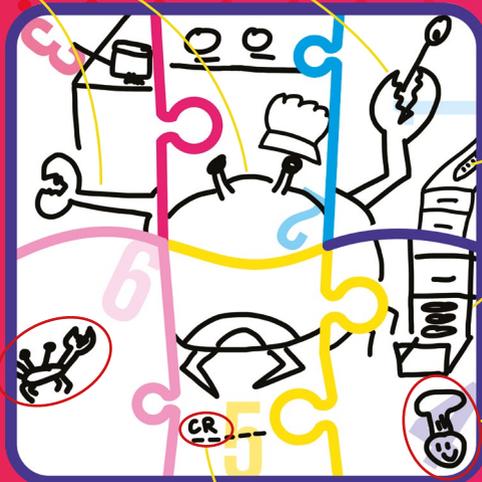
**Note :** Certaines personnes ne connaissent pas le mot à dessiner ? On défausse la carte et on en pioche une nouvelle !

## 3. Dessiner

Tu t'installes de façon à ne pas voir ce que tes acolytes vont dessiner, puis tu déclenches ton minuteur de 2 minutes. Ton équipe peut alors choisir l'orientation de la carte Motif pour ce dessin et commence à dessiner.

Voici les règles de dessin :

Chacune des 6 ardoises doit contenir une partie (mais seulement une partie) du mot de la carte bleue, pour former un dessin aussi homogène que possible.



Les dessins permettant de faire deviner le mot de la carte rose doivent figurer sur au moins 2 ardoises.

Les chiffres et les lettres sont interdits.

Les personnes qui dessinent ne peuvent dessiner que sur leur(s) ardoise(s) qu'elles gardent devant elles. Elles peuvent regarder ce que font leurs acolytes, faire des gestes et parler entre elles sans te donner d'indices explicites. Par exemple, pour dessiner un crabe, dire "Prolonge le truc sur le côté !" en mimant une pince est permis, mais dire "Pense à la pince !" ne l'est pas.

Chaque fois qu'une personne a terminé son dessin, elle pose son ardoise au centre de la table et l'emboîte avec les autres ardoises déjà terminées s'il y en a. Dès qu'une ardoise est posée au centre, il n'est plus possible de dessiner dessus.

De ton côté, tu encourages tes acolytes en leur indiquant régulièrement le temps restant, en espérant que tu en aies encore un peu pour deviner.

## 4. Deviner

Une fois toutes les ardoises au centre de la table et le motif reconstitué, tu peux le regarder et tenter de deviner ce qui est dessiné. Tu disposes du temps restant sur les 2 minutes initiales pour énoncer autant de propositions que tu le souhaites.

Quand le minuteur retentit, la manche est terminée !

Fais une pile avec la ou les cartes jouées. Place la carte bleue face visible si tu as réussi à la deviner ou face cachée sinon. Fais de même avec la carte rose s'il y en a une en jeu. Durant la partie, place les cartes jouées dans cette pile, elle servira à compter ton score en fin de partie.

**Note :** Si tu remarques que l'une des règles de dessin n'a pas été respectée, la carte concernée est placée face cachée. Tu es l'arbitre en cas d'hésitation.

## 5. Nouvelle manche

La personne à ta gauche prend ton rôle et vous recommencez une manche. Si tu as deviné la ou les deux cartes en jeu dans le temps imparti, bravo, vous passez au niveau suivant ! Sinon vous recommencez le même niveau.

**Note :** Si tu as deviné une seule carte alors qu'il y en avait 2 en jeu, vous recommencez le même niveau, la carte devinée est placée face visible et l'autre face cachée.

Voici les cartes à piocher et l'orientation à leur donner en fonction de votre niveau :

• Niveau 1 :



• Niveau 2 :



• Niveau 3 :



• Niveau 4 :



• Niveau 5 :



• Niveau 6 :



# FIN DE LA PARTIE

La durée de la partie dépend du nombre de personnes qui jouent :

- à 3 et 4, chaque personne devine 2 fois (vous jouez 6 ou 8 manches).
- à 5, 6 et 7, chaque personne devine 1 fois (vous jouez 5, 6 ou 7 manches).

À la fin de la dernière manche, compte le nombre de cartes devinées durant la partie (elles sont face visible dans la pile). Évalue le niveau de ton équipe dans le tableau de score et tentez une nouvelle partie pour l'améliorer !

					SCORE
3 PERS.	4 PERS.	5 PERS.	6 PERS.	7 PERS.	
0 - 1	0 - 1	0 - 1	0 - 1	0 - 1	<b>Ça arrive...</b> <i>La coordination va finir par payer !</i>
2 - 3	2 - 4	2 - 3	2 - 3	2 - 4	<b>Allez, allez</b> <i>Soufflez un coup et discutez de la stratégie, ça va l'faire !</i>
4 - 5	5 - 7	4	4 - 5	5 - 6	<b>Pas loin</b> <i>Bientôt une carte sur deux, la prochaine fois sera la bonne !</i>
6	8	5	6	7	<b>C'était chaud</b> <i>La moitié des cartes trouvées, ça fait plaisir !</i>
7	9 - 10	6 - 7	7	8 - 9	<b>Mais oui, c'est ça</b> <i>Super, encore un peu et vous allez devenir des stars !</i>
8 - 9	11 - 12	8	8 - 9	10 - 11	<b>Les idées fusent</b> <i>Félicitations, voilà une équipe performante !</i>
10 - 11	13 - 15	9	10 - 11	12 - 13	<b>Quasi parfait</b> <i>Vous avez été magnifiques. C'est ce qu'on veut voir tous les jours !</i>
12	16	10	12	14	<b>C'est lé-gen-daïre</b> <i>Un sans faute, c'est ÉNORME !</i>

## REMERCIEMENTS

L'auteur tient à remercier Adrien et Alexandre pour cette réalisation commune si enthousiasmante ; Lysithée pour le tout premier logo ; les Festivals de Parthenay (FLIP), Toulouse (Alchimie) et Cannes (FIJ) ; Big D, Lorelei, Philpp, Mamout, Syana, Ariamyl, Burno&Elo, Destructor, Gégé, Stouk', Chute, E&C, Oliv', Vaness', Shooks, Krevet', Ju', SF&L, l'association Osez Jouer 17, et toutes les personnes qui ont testé, amies et familles. Et bien sûr Lady Pasto pour l'ensemble de son œuvre.

