

PICTiNA

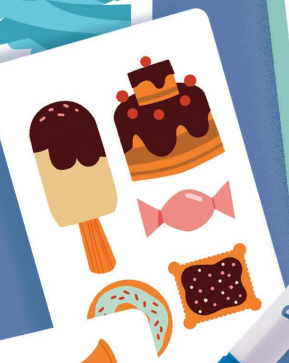
6-99 ANS • YEARS
AÑOS • JAHRE

FR EN DE
ES IT

PT NL SE
DA RU



DJECO



FR Contenu • EN Contents
DE Inhalt • ES Contenido
IT Contenuto

PICTiNA

PT Conteúdo • NL Inhoud
SE Innehåll • DA Indhold
RU Содержание



x 4



x 4

x 1



x 6



x 25



x 1



But du jeu : Lancez les dés, découvrez le thème, puis créez un dessin en utilisant toutes les formes obtenues. Faites preuve d'imagination pour offrir la meilleure interprétation du thème.

Préparation du jeu :

Chaque joueur prend une ardoise et un feutre.

Les cartes Thème sont mélangées et placées face cachée au centre de la table, à côté du sablier.

Placez également les **dés** à portée de tous les joueurs.

*NB : Le nombre de dés peut être ajusté selon l'âge et le nombre de joueurs.
Pour une meilleure prise en main du jeu, il est conseillé de commencer avec 3 dés, puis d'ajouter progressivement les autres, au fur et à mesure des parties.*



DÉROULEMENT DU JEU :

VERSION COOPÉRATIVE

(1 à 4 joueurs)

Tous les joueurs dessinent en même temps, chacun sur son ardoise, dans un esprit de partage et de créativité.

Un joueur leader est désigné : il pioche la carte Thème, annonce le thème à voix haute, lance les dés et retourne le sablier pour commencer la manche.

La carte est ensuite placée au centre de la table.

Phase de dessin

Le joueur leader retourne le sablier pour lancer la manche.

Tous les joueurs dessinent en même temps une scène en rapport avec le thème, en intégrant tous les symboles visibles sur les dés dans leur dessin.

Les formes peuvent être interprétées librement : un cercle peut devenir une roue, une spirale le vent, une ligne un chemin... Elles doivent toutefois rester reconnaissables, mais peuvent être transformées ou intégrées de façon créative.

Les joueurs peuvent également ajouter d'autres éléments, traits ou détails pour donner du sens et enrichir leur scène.



Fin du temps

Lorsque le sablier est écoulé, chaque joueur révèle son dessin. Ensemble, ils vérifient la présence de tous les symboles et le respect du thème. Ils peuvent ensuite échanger, commenter ou s'auto-évaluer en toute convivialité.

Exemples de critères de discussion

- Le dessin est-il original ou inventif ?
- Qu'est-ce qui a inspiré cette mise en scène ou cette idée ?

Une fois la discussion terminée, effacez les ardoises. Le rôle de meneur passe alors au joueur situé à la gauche du joueur leader, et ainsi de suite à chaque nouvelle manche.



VERSION COMPÉTITIVE « PLACE AUX VOTES »

(3 ou 4 joueurs)

Chaque joueur dessine pour lui-même et tente de réaliser le meilleur dessin selon les symboles et le thème.

Lorsque le sablier est écoulé, chaque joueur s'arrête de dessiner et montre son « œuvre ».

Les joueurs comparent leurs dessins et vérifient :

- si tous les symboles sur les dés sont utilisés,
- si le thème est clairement respecté.

Si un seul joueur a réussi à intégrer tous les symboles avant la fin du temps en respectant le thème, il remporte la carte Thème.

Si plusieurs joueurs ont réussi à intégrer tous les symboles des dés et à respecter le thème, un vote les départage : les joueurs comptent « 1, 2, 3 » puis pointent du doigt en même temps leur dessin préféré (ils peuvent aussi voter pour leur propre dessin). Le joueur obtenant le plus de votes remporte la carte Thème.

En cas d'hésitation ou d'égalité, aucun joueur ne gagne la carte et une nouvelle manche commence.

Le premier joueur à collecter cinq cartes Thème remporte la partie.



Aim of the game: Roll the dice, discover the theme, then create a drawing using all of the shapes rolled. Use your imagination to provide the best interpretation of the theme.

Game set-up:

Each player takes a whiteboard and marker.

The Theme cards are shuffled and placed in the centre of the table, face down, next to the hourglass.

Also place the **dice** within reach of all the players.

Please note: the number of dice can be adjusted according to the age and number of players. To make the game easier to grasp, we advise starting with 3 dice then progressively adding the others as play progresses.



HOW TO PLAY:

COOPERATIVE VERSION

(1 to 4 players)

All players draw at the same time, each on their own whiteboard, in a spirit of sharing and creativity.

A lead player is chosen: they take a Theme card, say the theme out loud, roll the dice and turn over the hourglass to begin the round.

The card is then placed in the centre of the table.

Drawing stage

The lead player turns over the hourglass to start the round.

All players draw a scene related to the theme at the same time, incorporating all the symbols visible on the dice into their picture.

The shapes can be interpreted freely: a circle can become a wheel, a spiral can become the wind, a line can become a path... They must remain recognisable, but can be transformed or incorporated creatively.

Players may also add other features, lines, or details to give meaning and embellish their scene.



Time's up

Once the hourglass has run out, each player shows their drawing. Together, they check that all the symbols have been used and that the theme has been respected. They can then exchange ideas, make comments or self-assess in a fun and friendly atmosphere.

Examples of discussion criteria

- Is the drawing original or inventive?
- What inspired this scene or this idea?

Once everyone has finished discussing, they erase the boards. The player on the lead player's left then becomes the leader, and so on, with each new round.



COMPETITIVE VERSION 'LET'S VOTE'

(3 or 4 players)

Players draw on their own and try to create the best picture according to the symbols and the theme. Once the hourglass has run out, the players stop drawing and show their 'works of art'.

The players compare their drawings and check:

- if all the symbols on the dice have been used,
- if the theme has been clearly respected.

If only one player has managed to incorporate all the symbols before the end of the time limit while sticking to the theme, they win the Theme card.

If several players have managed to incorporate all the symbols from the dice and stick to the theme, a vote will decide between them: the players count '1, 2, 3' and then point to their favourite drawing at the same time (they can also vote for their own drawing). The player with the most votes wins the Theme card.

When the players hesitate or there is a draw, nobody wins the card and a new round begins.

The first player to have five Theme cards wins the game.

DJ00842



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com