



5 ans et +



2 à 8 joueurs



57 cartes



15 minutes

Pictus est un jeu de 57 cartes ayant 8 symboles par carte. Il y a 57 symboles différents en tout, mais toujours un – et un seul – symbole commun entre deux cartes. Trouvez-le !

Objectifs

- Développer des capacités d'observation, de rapidité de discrimination visuelle
- Découvrir le lien entre les symboles présents sur les cartes et des épisodes bibliques
- S'amuser en famille et entre amis

Avant de jouer

S'il y en a parmi les joueurs qui ne connaissent pas ce jeu, prenez deux cartes au hasard et posez-les faces visibles sur la table. Cherchez le symbole commun entre les deux cartes (la taille peut être différente). Le premier joueur qui le trouve, le nomme (par exemple : croix !) et pioche deux nouvelles cartes, qu'il pose faces visibles sur les précédentes. Continuez jusqu'à ce que tous les joueurs aient compris qu'il y a toujours un – et un seul – symbole commun entre deux cartes.

Les jeux

Pictus est une suite de 5 jeux de rapidité où tous les joueurs jouent en même temps. Vous pouvez jouer à tous les jeux dans n'importe quel ordre, ou rejouer toujours au même (voire inventer votre propre jeu!). Lisez la règle du jeu choisi à tous les joueurs avant de commencer à jouer. N'hésitez pas à faire un tour de jeu à blanc afin d'être sûr que tous les joueurs aient bien compris la règle.

Jeu N°1 – Tour de Babel

Préparation : posez une carte face visible au centre de la table, c'est la base de la Tour de Babel. Distribuez les cartes restantes face cachée à tous les joueurs. Ces cartes forment leur pioche personnelle.

Objectif : construire la Tour de Babel en se débarrassant de toutes les cartes de sa pioche.

Déroulement : au top départ, les joueurs retournent leur pioche face visible. Chaque joueur doit repérer le symbole commun entre la carte du sommet de sa pioche et la carte du sommet de la Tour de Babel. Si vous êtes le premier à le trouver, nommez-le et défaussez votre carte sur la Tour de Babel. En défaussant une carte, une nouvelle carte de votre pioche est révélée. La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes dans sa pioche.

Fin : le premier joueur à se débarrasser de toutes les cartes de sa pioche remporte le jeu.

Jeu N°2 – Puits de Jacob

Préparation : distribuez une carte à chaque joueur, face cachée. Placez les cartes restantes face visible au milieu de la table, elles formeront le Puits de Jacob (la pioche commune).

Objectif : récupérer un maximum de cartes du Puits de Jacob.

Déroulement : au top départ, les joueurs retournent leur carte face visible. Chaque joueur doit repérer le symbole commun entre sa carte et la carte au-dessus du Puits de Jacob. Si vous êtes le premier joueur à le trouver, nommez-le, prenez la carte du Puits de Jacob et posez-la sur votre carte. En prenant cette carte, une nouvelle carte du Puits de Jacob est révélée, la partie continue jusqu'à ce que toutes les cartes du Puits de Jacob aient été récupérées.

Fin : quand le Puits de Jacob est vide, celui qui a récupéré le plus de cartes remporte le jeu.

Jeu N°3 – Actes 20:35

Préparation : distribuez une carte à chaque joueur face cachée. Placez les cartes restantes au milieu de la table face visible, elles formeront la pioche.

Objectif : avoir récupéré le moins de cartes de la pioche.

Déroulement : au top départ, les joueurs retournent leur carte face visible. Chaque joueur doit repérer le symbole commun entre la carte de la pioche et la carte d'un des joueurs. Si vous êtes le premier joueur à le trouver, nommez-le, prenez la carte de la pioche et posez-la sur la carte de l'autre joueur. En prenant cette carte, une nouvelle carte de la pioche est révélée, continuez jusqu'à ce que toutes les cartes de la pioche aient été récupérées.

Fin : quand la pioche est vide, celui qui a le moins de cartes remporte le jeu.

Jeu N°4 – Collecteur

Ce jeu se joue en plusieurs manches.

Préparation : à chaque manche posez une carte face cachée au centre de la table et disposez autour de cette carte autant de cartes que de joueurs. Mettez les cartes restantes de côté, elles serviront pour les manches suivantes.

Objectif : récupérer un maximum de cartes périphériques.

Déroulement : au top départ, les joueurs retournent la carte centrale, qui est la carte de référence. Si vous êtes le premier à trouver un symbole commun entre une carte périphérique et la carte centrale, nommez-le et prenez la carte périphérique (la carte centrale n'est jamais prise). Dès que toutes les cartes périphériques ont été prises, la carte centrale est mise sous le tas de cartes restantes et une nouvelle manche commence.

Fin : lorsqu'il n'y a plus de cartes restantes, celui qui a accumulé le plus de cartes pendant toutes les manches remporte le jeu.

Jeu N°5 – Généreux

Ce jeu se joue en plusieurs manches.

Préparation : décidez combien de manches vous souhaitez jouer (5 minimum). Avant chaque manche, donnez une carte face cachée à chaque joueur. Mettez les cartes restantes de côté, elles serviront pour les manches suivantes.

Objectif : se débarrasser de ses cartes, en les donnant aux autres.

Déroulement : au top départ, les joueurs retournent leur carte face visible. Si vous êtes le premier à trouver le symbole commun entre votre carte et celle d'un autre joueur, nommez le symbole et placez votre carte (ou la carte visible si vous en avez déjà récupéré) sur celle(s) de l'autre joueur. La manche finit lorsqu'un joueur a récupéré toutes les cartes de la manche, qu'il cumule dans un tas personnel.

Fin : lorsqu'il n'y a plus de cartes restantes, celui qui a accumulé le moins de cartes pendant toutes les manches remporte le jeu.

Priorité

C'est le joueur qui a nommé le symbole commun en premier qui gagne. Si deux joueurs ont parlé en même temps, c'est celui qui a pris, posé ou défaussé la carte en premier qui gagne.

En cas d'égalité

À la fin d'un jeu, les joueurs à égalité font un duel (ou une manche de « Généreux » s'ils sont plus de deux). Ils piochent chacun une carte et la retournent face visible simultanément, le premier qui trouve le symbole commun et le nomme, gagne le duel.

Fin de partie

Le joueur qui a remporté le plus de jeux est le champion. Pour une compétition, le système de points suivant peut être utilisé :

Tour de Babel : +10 points pour le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes

Puits de Jacob : +1 point par carte récupérée, +5 points pour le joueur ayant récupéré le plus de cartes

Actes 20:35 : +20 points pour qui a récupéré le moins de cartes, +10 points pour le second

Collecteur : +1 point par carte récupérée

Généreux : -5 points par manche perdue

Variantes

En plus de nommer le symbole, les variantes ci-dessous ajoutent une difficulté supplémentaire pour pouvoir prendre, poser ou défausser une carte :





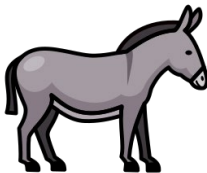










Histoire : dire dans quelle histoire le symbole apparaît. Exemples : « colombe, déluge », « poisson, pêche miraculeuse ».

Personnage : dire à quel personnage le symbole se rapporte. Exemples : « pain, veuve de Sarepta », « cruche, Gédéon ».

Livre de la Bible : dire un livre de la Bible où le symbole est mentionné. Exemples : « serpent, Exode », « lion, Daniel ».

Symboles

Les 57 symboles utilisés dans les cartes sont rappelés dans le tableau ci-dessous.

				
arche de Noé	tables de la Loi	croix	épis, blé	âne
				
Soleil	étoiles	Terre	pain	chandelier
				
Lune	feu	couronne	colombe	arbre

Pictus

				
brebis, mouton	poisson	épée	trône	Écritures, rouleau
				
cruche, jarre	harpe	serpent	tente	torche
				
lampe	arc-en-ciel	ange	raisin	olives
				
autel	pièces, argent	bateau	église	bâton de berger
				
coeur, amour	hache	arc et flèche	corne	coupe
				
lion	couronne d'épines	casque	feuille	filet de pêche

Pictus

				
bouclier	idole	nuages	pierre	cochon
				
puits	mains	sandales	temple	tombeau
				
Bible	grenouille			

Auteurs : Frédérique DINSENMEYER, Lionel HINARD, Claudio LINDQUIST et Philippe PENNER
 /Illustrateur : Claudio LINDQUIST / Editeur : FFJA Sud