

# PICTIONARY

# AIR™

Jeu



Veillez conserver ce mode d'emploi pour vous y référer en cas de besoin car il contient des informations importantes.



2  
ÉQUIPES

**CONTIENT : 1 stylo lumineux, 112 cartes double face, sabot à cartes, Règle de jeu**

## TÉLÉCHARGER L'APPLICATION

Téléchargez l'application Pictionary Air sur votre smartphone ou votre tablette. Regardez le tutoriel court et facile à suivre avant la première partie. **REMARQUE** : seul le téléchargement de l'application nécessite la consommation de données.

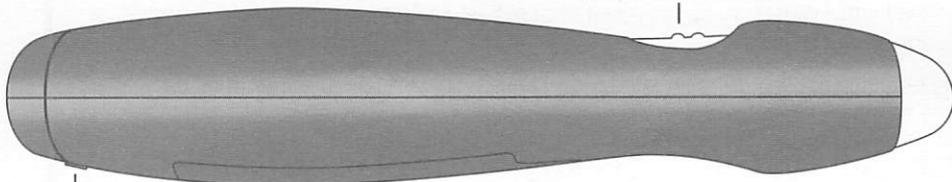


## ALLUMER LE STYLO PICTIONARY AIR

Allumez le stylo Pictionary Air en positionnant le bouton sur la position « On » (« marche »). Une lumière rouge apparaît à la pointe du stylo pour indiquer qu'il est prêt à être utilisé. Appuyez sur le bouton sur le côté du stylo pour qu'une lumière verte apparaisse. La lumière est de cette couleur quand vous « dessinez ». Remarque : vous devez éteindre le stylo quand vous ne jouez plus afin d'éviter d'user la pile.

Un smartphone/une tablette et l'application sont nécessaires pour jouer. Le téléchargement de l'application est gratuit. Des frais de données peuvent être appliqués par l'opérateur.

Appuyez pour dessiner



Marche/Arrêt

## DÉCOUVREZ UNE NOUVELLE FAÇON DE JOUER AU PICTIONARY ! BUT DU JEU

Dessinez dans l'air à tour de rôle tandis que vos coéquipiers tentent de deviner ce que représentent les images à l'écran. L'équipe qui a le plus de points à l'issue du dernier tour remporte la partie !

## PRÉPARER LE JEU

Formez deux équipes. Choisissez au hasard l'équipe qui commence la partie. Cette équipe sélectionne son premier dessinateur. Placez le sabot à cartes à proximité du dessinateur.

**REMARQUE :** le dessinateur ne doit pas voir ce qu'il dessine à l'écran, même en cas de diffusion sur une télévision. C'est ce qui fait toute la différence du Pictionary Air™... et ce qui rend ce jeu si hilarant. Vous pourriez d'ailleurs être perturbé par l'image qui apparaît à l'écran.



## POUR JOUER

Le dessinateur prend une carte du sabot et regarde en cachette les mots qu'il doit faire deviner. Vous ne pouvez avoir qu'une seule carte par tour ; vous ne pouvez pas en tirer une autre si les cinq mots ont été trouvés.

### CCARTES INDICE ET CALCUL DES POINTS

- Il est possible de faire deviner les mots dans n'importe quel ordre.
- Les mots les plus simples apparaissent en premier.
- Les quatre premiers mots valent 1 point.
- Le dernier mot est plus difficile et vaut 2 points. Il est signalé par un ★.
- Les cartes indice sont à double face, mais d'une difficulté équivalente. Lorsque vous avez fait deviner le premier côté des cartes, retournez la boîte et jouez avec l'autre côté.

Quand le dessinateur annonce que son équipe est prête, le joueur qui utilise l'application lance le **CHRONO**.

Pour dessiner, vérifiez que la **pointe éclairée du stylo est face au smartphone/à la tablette**. Maintenez le bouton du stylo Pictionary Air appuyé quand vous voulez dessiner. Lâchez le bouton quand vous ne voulez pas dessiner. Vous pouvez appuyer sur le bouton et le lâcher autant de fois que vous voulez pour dessiner.

Si le mot a été deviné, le dessinateur le dit et le coéquipier/la personne qui tient le smartphone/la tablette le note sur l'application. Chaque mot deviné vaut un point.

Si le dessinateur veut recommencer son dessin, il dit : « Effacez ! ». La personne qui tient l'appareil doit alors **EFFACER** l'écran.

Quand le temps est écoulé, c'est au tour de l'équipe suivante de dessiner et de deviner. Le jeu se déroule en alternant les équipes et les dessinateurs.

## INTERAGIR AVEC VOTRE IMAGE

Vous êtes invité à interagir avec les mots que vous devez faire deviner ; cependant, ce n'est pas un jeu de charades. **Vous devez tout d'abord dessiner une image** avec laquelle il est possible d'interagir.

## REMPORTER LA PARTIE

Après le dernier tour de jeu, l'équipe avec le plus de points remporte la partie !

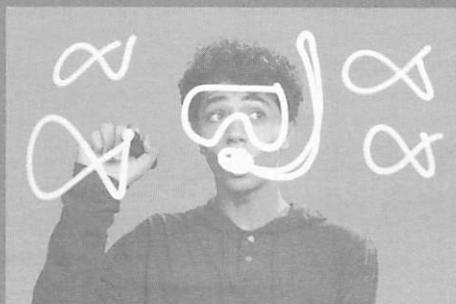
# CONSEILS DE JEU !



## FAITES DE GRANDS DESSINS !

Avant de jouer pour la première fois, faites faire un grand carré au dessinateur afin qu'il se rende compte de l'espace dont il dispose.

REMARQUE : les conditions d'éclairage peuvent avoir un impact. Consultez l'application Pictionary Air™ pour avoir des conseils utiles.



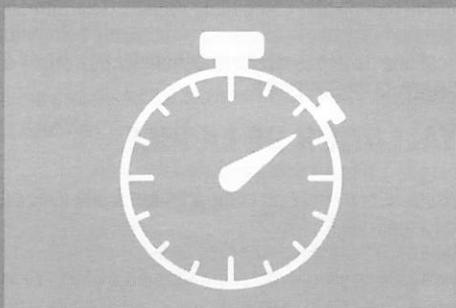
## INTERAGISSEZ !

Ce n'est pas un jeu de charades, mais vous pouvez interagir avec vos dessins.



## EFFACEZ L'IMAGE !

Si vous êtes perdu et si vous ne vous souvenez pas de ce que vous avez dessiné, demandez à votre coéquipier d'appuyer sur le bouton EFFACER de l'application pour effacer l'image et recommencer.



## ADAPTEZ LE CHRONO

Le chrono de l'application peut être personnalisé pour ajouter plus de temps. Cela permet à chaque joueur d'avoir une chance de réussir à dessiner dans l'air. Pour les amateurs de dessin dans l'air, essayez de jouer avec un chrono plus court pour plus de challenge !

# À FAIRE / À NE PAS FAIRE

## VOUS POUVEZ :

- Interagir avec l'image si vous commencez d'abord par dessiner quelque chose (voir l'encadré d'information pour en savoir plus)
- Dessiner tout ce qui se rapporte au mot, aussi ténu soit le lien
- Décomposer les mots en syllabes
- Dessiner un balai pour « ballet », un verre pour « vert », etc.
- Utiliser des symboles

## VOUS NE POUVEZ PAS :

- Utiliser des lettres ou des chiffres
- Dessiner des oreilles pour signaler le recours à une homonymie phonétique ou des tirets pour indiquer le nombre de lettres d'un mot
- Parler à vos coéquipiers, sauf pour leur dire qu'ils ont trouvé le mot
- Utiliser la langue des signes

## DEGRÉ DE PRÉCISION

Les équipes doivent se mettre d'accord sur le degré de précision des réponses au début de la partie. Par exemple, est-ce que « arrivée » est acceptable pour « ligne d'arrivée » ? Ou « élargi » pour « élargir » ?

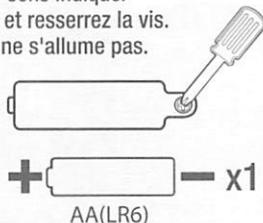
## CONFIGURER LA DIFFUSION\*

Utilisez l'Apple TV, la clé Chromecast ou une passerelle multimédia similaire pour diffuser l'application Pictionary Air depuis votre smartphone/tablette sur votre télévision en suivant les instructions de votre passerelle pour connecter votre smartphone/tablette. Si vous n'arrivez pas à lancer le jeu, vous pouvez utiliser des adaptateurs et accessoires compatibles (non inclus) pour connecter votre appareil directement à votre téléviseur via HDMI. N'oubliez pas que le dessinateur doit regarder le smartphone ou la tablette, et pas la télévision.

\*Passerelle multimédia compatible requise pour diffuser le jeu sur la télévision. Smartphone/tablette et passerelle multimédia compatible non inclus. Pour connaître les spécifications de la passerelle et bénéficier des mises à jour, rendez-vous sur [PICTIONARY.COM/SUPPORT](http://PICTIONARY.COM/SUPPORT).

## INSTALLATION DE LA PILE

- Nécessite 1 pile AA (LR6), incluse.
- Dévissez le couvercle du compartiment à pile avec un tournevis cruciforme (non fourni).
- Installez 1 pile alcaline AA (LR6) neuve dans le sens indiqué.
- Remettez le couvercle du compartiment à pile et resserrez la vis.
- Remplacez la pile lorsque la lumière faiblit ou ne s'allume pas.
- Utilisez des piles alcalines pour une meilleure autonomie.
- Le produit pourrait mal fonctionner s'il était exposé à une source électrostatique. Retirez et réinstallez la pile pour que le produit fonctionne à nouveau correctement.



FR  
Cet appareil et ses piles se recyclent

À DÉPOSER EN MAGASIN



OU À DÉPOSER EN DÉCHÈTERIE



Points de collecte sur [www.quefairemesdechets.fr](http://www.quefairemesdechets.fr)  
Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !

©2022 Mattel. \* and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted. \* et ™ désignent des marques de Mattel aux États-Unis, sauf indication contraire. Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94260 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou [www.lesjouetsmattel.fr](http://www.lesjouetsmattel.fr). Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 – B 275, 1020 Brussels. Tel.: 0800 – 16 936. Luxembourg: 800 - 22 784. Suisse: Mattel AG, Kirchstrasse 24, CH-3097 Liebefeld. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

Apple and the Apple logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. Google Play and the Google Play logo are trademarks of Google LLC.



Games

GJG13-Z571-G1  
1102154935-FF2

