Règles du jeu « Créa'connect »

But : initier le public à l'utilisation d'un Raspberry Pi au travers d'objets connectés dans la vie quotidienne.

Nombre de joueurs :
- minimum : 3
- maximum 7 – 8

Règles du jeu :

1) Préparation du jeu :

Tout d'abord, répartir les cartes en 2 tas face cachée, avec d'un côté les fiches techniques et de l'autre les fiches composants.

Mélanger les cartes et distribuer 2 fiches techniques et 4 fiches composants à tous les joueurs. Le reste des cartes servent de pioche et sont disposées au milieu de la table.

2) Comment jouer à Créa'connect ?

Pour commencer la partie, le premier joueur doit piocher une carte composant.
Si au premier tour, il a en sa possession une carte Raspberry Pi, il peut la poser devant lui afin de la bloquer. Cette carte sert de base à toutes les fiches techniques, et sans elle le joueur ne pourra pas placer d'autres composants devant lui pour commencer à monter un objet connecté. Mais le joueur pourra tout de même piocher et utiliser les cartes bonus ou malus au cours du jeu.

S'il n'a pas de carte Raspberry Pi dans sa main, le joueur peut piocher. Si en piochant le joueur découvre une carte Raspberry Pi, il peut la disposer devant lui face visible. Sinon c'est au tour du joueur situé à sa gauche de jouer.

Chaque joueur dispose de maximum 6 cartes composants dans sa main, s'il en dispose de plus, il doit se défausser des cartes en trop et les mettre dans la poubelle.

Quand la pioche est vide, mélanger la poubelle et s'en servir de pioche.

=> Bonus/malus : Les cartes bonus ou malus peuvent être jouées à tout moment de la partie et une fois utilisées, elles doivent être disposées dans la poubelle. Chacune de ses cartes ont une caractéristique spécifique inscrite sur celles-ci.

3) Pour gagner la partie :

Pour gagner, il vous faudra obtenir un maximum de points.
Ces points s'obtiennent en fonction du nombre de fiches techniques complétées, en plus de valeur de chaque carte composant. Plus les fiches techniques ont de composants, plus les points obtenus sont importants.
Si un joueur n'a pas réussi a compléter une fiche technique avant la fin du jeu, son score représentera la valeur des points des cartes composants se trouvant dans sa main et sur la table.