

PACMANSTEAM



PACMANSTEAM

OBJECTIFS

- Découvrir les principes du code et des variables.
- Appliquer des processus.

PRINCIPE

Cette activité utilise le détournement d'un plateau de jeu. Il s'agit du jeu de plateau PacMan. Tout en gardant le matériel du jeu de société, les règles ont été modifiées. D'autres jeux de plateaux pourraient être utilisés dans la même optique. Par ailleurs, il serait tout à fait envisageable de créer le plateau soi-même.

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 4 pions PAC-MAN
- 40 cartes
- 1 dé
- 16 billes « *pacgum* »

BUT DU JEU

Réunir le maximum de *pacgum* dispersées sur le plateau en utilisant judicieusement les cartes actions. Le jeu se termine dès que toutes les *pacgum* ont été récupérées par les joueurs. Le gagnant est celui qui a collecté le plus grand nombre de *pacgum*.

DÉROULEMENT

- Chaque joueur place son pion sur la case de départ en fonction de sa couleur
- Les *pacgum* sont réparties aléatoirement sur certaines cases du plateau.
- Chaque joueur commence avec un nombre initial de cartes actions (3 cartes). Les cartes actions indiquent des mouvements tels que "Avancer d'une case", "Pivoter à gauche", "Pivoter à droite".
- Le premier joueur lance le dé. Il pioche autant de cartes actions que le nombre indiqué par le dé.
- Le joueur choisit une ou plusieurs cartes actions de sa main pour déplacer son pion.
- Le joueur effectue ces actions dans l'ordre choisi.
- À la fin de son tour, le joueur compte son nombre de cartes actions. Les joueurs ne peuvent conserver qu'un nombre maximal de cartes actions en main (8 cartes). Si un joueur a déjà sa limite, il doit immédiatement défausser des cartes jusqu'à revenir à sa limite.

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case



Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case



Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case



Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case



Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case



Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case



Pivoter
à gauche

Pivoter
à gauche

Pivoter
à gauche

Pivoter
à gauche

Pivoter
à gauche

Pivoter
à gauche



Pivoter
à gauche

Pivoter
à gauche

Pivoter
à gauche

Pivoter
à gauche

Pivoter
à gauche

Pivoter
à gauche



Pivoter
à gauche

Pivoter
à gauche

Pivoter
à gauche

Pivoter
à gauche

Pivoter
à gauche

Pivoter
à gauche



Pivoter
à gauche

Pivoter
à gauche

Pivoter
à gauche

Pivoter
à gauche

Pivoter
à gauche

Pivoter
à gauche



Pivoter
à droite

Pivoter
à droite

Pivoter
à droite

Pivoter
à droite

Pivoter
à droite

Pivoter
à droite



Pivoter
à droite

Pivoter
à droite

Pivoter
à droite

Pivoter
à droite

Pivoter
à droite

Pivoter
à droite



Pivoter
à droite

Pivoter
à droite

Pivoter
à droite

Pivoter
à droite

Pivoter
à droite

Pivoter
à droite



Pivoter
à droite

Pivoter
à droite

Pivoter
à droite

Pivoter
à droite

Pivoter
à droite

Pivoter
à droite



Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case



Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

Avancer
d'une case

