

Pirate Partage

G. Williams, J. Hittelstein, V. Ducos - (v. 0.1) - #DiversityJam @ Mozilla (15/16/17 avril 2016)

français (english below)




Règle du jeu

- 4 joueurs
- 1 jeu de cartes Pirate Partage (4 cartes Personnages, 41 cartes Action) - disponible au téléchargement sur <https://drive.google.com/open?id=0BzAb0sfqubOFb3NKWVJiLWNfaTQ>
- 1 gant de cuisine pour empêcher d'utiliser sa main
- 1 foulard pour empêcher de voir
- 1 foulard pour empêcher de parler
- 1 casque fermé + musique pour empêcher d'entendre
- 72 jetons
- 4 récipients marqués d'une croix, d'un rond, d'un carré et d'un triangle
- un minuteur si vous jouez en temps limité

Les cartes Action sont partagées équitablement entre les joueurs, et constituent une pioche pour chaque joueur.

Chaque joueur tire une carte Personnage, et s'équipe de l'accessoire correspondant à son personnage (foulard pour empêcher de voir, casque et musique pour empêcher d'entendre etc).

Tout le monde joue simultanément, chaque joueur tire une carte de sa pioche.

Cartes Action	Cartes Changer de Personnage	Cartes Toast !
Chaque carte Action présente : <ul style="list-style-type: none">- une direction (vous devez agir avec le joueur à votre gauche, à votre droite, en face de vous)- un chiffre (1, 2, ou 3)- un symbole (croix, carré, rond, triangle)	Le joueur qui tire cette carte doit échanger son personnage avec le joueur assis en face de lui	Lorsque un joueur tire cette carte, tous les joueurs doivent cesser leurs actions et trinquer au dessus de la table
 <p><i>Ex : vous devez convaincre le joueur à votre droite de mettre un jeton dans le "coffre" marqué d'un rond rouge.</i></p>		

Les joueurs respectent au maximum les limitations imposées par le handicap de leur personnage.

Le jeu peut se dérouler dans un temps imparti défini à l'avance (3 minutes par exemple).

Au bout de ce temps, les joueurs vérifient si les jetons dans chaque récipient correspondent à ce qu'indique les cartes qu'ils ont retourné.

Si le nombre de jetons est bon, bravo, vous avez réussi à communiquer ! Sinon, changez de stratégie et re-essayez !

Note : Pour que le joueur qui ne voit pas puisse identifier les cartes et les récipients, ceux-ci doivent être "lisibles" avec les doigts. Par exemple, les récipients peuvent être associés à des formes en pâte à modeler. Les cartes devraient être imprimées "en relief". Durant l'élaboration de ce prototype, nous avons autorisé le joueur "qui ne voit pas" à se servir de ses yeux pour prendre connaissance de ses cartes.

Pirate Partage

G. Williams, J. Hittelstein, V. Ducos - (v. 0.1) - #DiversityJam @ Mozilla (15/16/17 avril 2016)

english




Rules

- 4 players
- 1 deck of Pirate Partage cards (4 Character cards, 41 Action cards) - available for download at <https://drive.google.com/open?id=0BzAb0sfqubOFb3NKWVJiLWNfaTQ>
- 1 kitchen glove (player can only use the hand that wears the glove)
- 1 scarf (player can't see)
- 1 scarf (player can't talk)
- 1 closed headphones + music (player can't hear)
- 72 tokens
- 4 containers, marked with a cross, a circle, a square and a triangle
- a clock if you play in limited time

Action cards are distributed evenly between the players, so that each player has its own deck.

Each player draws a Character card, and equips the accessories corresponding to that character (headphones, scarfs, glove...)

Everybody plays at the same time. Each player draws a card and :

Action cards	Change Character cards	Toast ! cards
Each Action card presents : <ul style="list-style-type: none">- a direction (you act with the player in front, at your left, at your right)- a number (1, 2, or 3)- a symbol (cross, square, circle, triangle)	Upon drawing this card, you must exchange character with the person seated in front of you	Upon drawing this card, all the player must stop their actions and pretend to toast above the table
 <p><i>Ex : have the player seated at your right side to put one token in the container marked with a circle</i></p>		

Players try to stay as much in character as possible.

The game can have a set duration (3 minutes for instance).

After this duration, players cease the game and check that the collected token match the cards that were drawn.

If you collected the right amount of tokens, congratulations, you managed to communicate! If the amount of tokens is incorrect, change your strategy and try again!

Nota : To be able to “read” the cards and the containers, the “blind” character needs them to be identified by way of touch. For instance, containers could be associated with physical shapes (modeling dough...) and the cards should be emboss printed. While prototyping, we allowed the “blind” player to take a peak at the cards.