



Recharge Rapide

Différents appareils sont à court d'énergie. Seules les batteries peuvent les recharger. Mais attention: des pirates informatiques tentent de vider les batteries !



4+



8+



Smart-sleeves

Préparation

- ✖ Il faut au moins 4 joueurs pour pouvoir jouer à ce jeu.
- ✖ Placer les cartes d'aide ou les Smartsleeves 1 à 5 dans l'aire de jeu.
- ✖ La carte 1 est la carte prise de courant.
- ✖ Les cartes 2 à 5 sont les cartes appareils. Par exemple un téléphone, un ordinateur portable, un appareil photo et un casque d'écoute.

Règles du jeu

- ✖ Les joueurs sont répartis en deux équipes : les batteries et les hackers.
- ✖ Les batteries doivent recharger les appareils sur le terrain.
- ✖ Les hackers doivent empêcher le rechargement des appareils.

- ✖ Une batterie charge d'abord de l'électricité en scannant la carte prise de courant.
- ✖ Une batterie recharge un appareil en touchant avec la manette Picoo sur une carte appareil.
 - Tenez la manette sur la carte jusqu'à ce que l'appareil soit plein.
- ✖ Lorsque l'appareil est plein, la manette Picoo clignote en vert.
- ✖ Un hacker touche une batterie pour la vider.
- ✖ Une batterie touchée doit se recharger de nouveau à la prise de courant.
- ✖ Après s'être rechargée à la prise de courant, une batterie est brièvement protégée contre les touches.

Fin du jeu

- ✖ Les batteries gagnent si trois des quatre appareils sont rechargés avant la fin du temps de jeu.
- ✖ Les hackers gagnent si les batteries en réussissent pas à faire cela.

Couleurs et interactions

Hackers :



Bleu
hackers



Bleu + vibration
hacker qui a touché

Batteries :



Rouge
batterie vide





Rouge + vibration + son incorrect
batterie touchée par un hacker



Blanc
batterie pleine



Vert clignotant + vibration + son correct
appareil plein



Jaune clignotant
la batterie recharge un appareil



Pour le manuel le plus
à jour, visitez :
www.picoo.com/games/

