

UML Pictionary® : une phrase en un diagramme UML

3 à 16 joueurs


Matériel : 1 plateau de jeu – 1 sablier – 500 cartes – 1 dé – 4 pions – 4 blocs de papier – 4 crayons

But du jeu : Identifier grâce à des diagrammes UML autant de phrases que nécessaire pour atteindre la case Arrivée où il faudra encore relever un dernier défi pour gagner. Les crayonnés ne peuvent en aucun cas inclure autre chose que des diagrammes UML, et les « notes » UML ne sont pas autorisées.

PRÉPARATION DU JEU :

- ✓ Placez le sablier et la boîte de cartes de façon à ce qu'ils soient accessibles par tous.
- ✓ Constituez de 2 à 4 équipes de joueurs. Si vous êtes 3 joueurs, formez 2 équipes. Un joueur prend le rôle dessinateur pour les 2 équipes, tire les cartes et crayonne pendant toute la durée du jeu.
- ✓ Donnez à chaque équipe un bloc de feuilles, un crayon, un pion et une carte descriptive des catégories de phrases.
- ✓ Placez tous les pions sur la case Départ.
- ✓ Chaque équipe sélectionne un dessinateur qui va se lancer dans les crayonnés qui aideront ses coéquipiers à découvrir la phrase en jeu.
- ✓ Chaque équipe lance le dé. Celle qui obtient le score le plus élevé commence à jouer.

DÉROULEMENT DU JEU :

Tous les pions restent dans la case . Le dé n'est pas tout de suite lancé pour déplacer le pion.

Explication des catégories :



Diagramme de cas d'utilisation



Objets : diagramme de classe



Action : diagramme de séquence




Difficile



Défi. Il peut s'agir de n'importe quel type de phrases

ATTENTION :

Lorsque la phrase en jeu est précédé d'un soleil , cela signifie qu'un défi est lancé et que toutes les équipes vont jouer en même temps (lire le paragraphe Défi).

Le dessinateur de l'équipe qui commence à jouer tire la première carte de la boîte et a cinq secondes pour examiner secrètement (sans le montrer à ses coéquipiers) la phrase de la catégorie  qui va être en jeu.

Le sablier est alors retourné et le dessinateur commence à dessiner le diagramme UML qui permettra à ses coéquipiers de deviner la phrase en jeu.

Le dessinateur ne peut s'aider ni de geste, ni de parole. Le crayon est son seul outil de communication.

Les co-équipiers ont toute la durée du sablier pour deviner la phrase que va chercher à exprimer le dessinateur grâce à un diagramme UML.

Dès que la phrase est découverte, l'équipe continue à jouer en lançant le dé, en déplaçant son pion du nombre de cases correspondant et en choisissant un nouveau dessinateur qui va tirer la carte suivante et lire en secret la phrase correspondant à la catégorie en jeu.

Une fois jouée, une carte est remise au fond de la boîte. Plusieurs pions peuvent occuper la même case sur le plateau. La catégorie de la phrase en jeu est déterminée par la case sur laquelle le pion se trouve ou s'arrête.

Si la phrase n'est pas découverte dans la limite du temps imparti par le sablier, le dé est remis à l'équipe de gauche qui commence à jouer. Cette équipe ne lance pas le dé mais commence son tour de jeu en tirant une carte.

Le dé n'est lancé pour déplacer le pion que lorsqu'une équipe découvre la phrase en temps voulu lors de son tour de jeu ou lors d'un défi (lire le paragraphe Défi).

UNE EQUIPE OCCUPE UNE CASE AUSSI LONGTEMPS QU'ELLE N'A PAS DECOUVERT UNE PHRASE CORRESPONDANT A LA CATEGORIE DETERMINEE PAR CETTE CASE.

UNE EQUIPE CHANGE DE DESSINATEUR A CHAQUE TOUR DE JEU ET DONC POUR CHAQUE NOUVELLE PHRASE.

CASE DÉFI :

Lorsqu'un pion s'arrête sur une telle case, la case tirée est montrée au dessinateur de chacune des équipes qui examine la phrase correspondante à cette catégorie. Cette phrase « défi » va être crayonnée simultanément par tous les dessinateurs.

- La première équipe qui identifie la phrase dans le temps imparti par le sablier prend le contrôle du dé et le lance immédiatement, déplaçant son pion du nombre de cases indiqué.
Cette équipe continue son tour de jeu en tirant une carte.
- Si aucune équipe n'identifie la phrase lors d'un défi, le dé est passé à l'équipe qui se trouve à gauche de celle qui est tombée sur la case défi. L'équipe qui va maintenant jouer ne lance pas le dé mais tire une carte et joue avec la phrase correspondant à la case qu'elle occupe sur le plateau.

ATTENTION :

Ces règles s'appliquent également lorsqu'une phrase en jeu pour une équipe est précédé d'un soleil ☀️. Le tour de jeu se transforme alors en défi.

LE GAGNANT :

Pour gagner, une équipe doit atteindre la case Arrivée et remporter le dernier défi du jeu. Cette équipe doit donc être la première à identifier la phrase en jeu pour toutes les équipes. Si elle réussit, elle est déclarée gagnante.

Si elle échoue, le dé est passé à l'équipe de gauche. Une équipe qui atteint la case Arrivée ne peut pas remporter la partie lors d'un tour de jeu contrôlé par une autre équipe se trouvant sur la case Arrivée.

Pour gagner, l'équipe doit récupérer le contrôle du dé et lancer un nouveau défi qu'elle remportera. Les règles habituelles du défi s'appliquent pour les équipes qui ne sont pas sur la case Arrivée.