

LISTE ET NOTICES DES JEUX :



SAUVE TES COULEURS!

Agilité et stratégie

- 2 joueurs par équipe.
- Deux tours vont s'illuminer, une en rouge, l'autre en bleu.
- Les joueurs divisés en deux équipes (bleu et rouge), doivent capturer les boutons lumineux de la tour adverse en appuyant dessus. Ces derniers changent ainsi de couleur et deviennent les leurs. Sans oublier de défendre son propre camp en empêchant les ennemis de pénétrer dans la tour.
- L'équipe vainqueur sera celle qui aura le plus de couleurs de leur camp.
- Le jeu dure 60 secondes.



CHASSE LES COULEURS!

Agilité et rapidité

- 1 à 7 joueurs par équipe.
- Définir la couleur de chaque équipe.
- Objectif : Récupérer un maximum de couleur de son équipe à la fin du jeu.
- Poursuivre sa couleur et appuyer sur le bouton pour obtenir le point.
- Une fois les boutons capturés, de nouvelles couleurs apparaissent de façon aléatoire sur toute la zone du jeu. Pas le temps pour se relâcher, il faut atteindre plus de points que l'équipe adverse.
- La première équipe qui atteint les 10 points remporte la victoire.



TRAVAILLE TA MÉMOIRE!

Agilité et mémorisation

- 1 joueur par équipe.
- Objectif : Jeu d'observation et de mémoire, le joueur doit rester attentif pour éviter de faire sauter les mines.
- 3 boutons s'illuminent pendant 2 secondes.
- Le joueur doit se souvenir de ces emplacements afin de les éviter, pendant qu'il fait passer tous les autres boutons à la couleur verte.
- Si l'un de ces 3 boutons est touché pendant le jeu, les 3 boutons à éviter s'illuminent à nouveau indiquant pendant une seconde leurs positions.
- L'écran du Contrôleur du jeu indique le nombre d'emplacements restants.
- 3 erreurs et le joueur perd la partie.



DONNE DE L'ÉNERGIE!

Agilité et esprit d'équipe

- 1 joueur par équipe.
- Objectif : Toucher rapidement un maximum de couleurs de son équipe avant qu'elles ne disparaissent.
- Pomper de l'énergie à l'aide de la planche de navigation du contrôleur de jeu, pour illuminer les LED.
- Lorsqu'elles deviennent vertes, courir les attraper avant qu'elles ne s'éteignent.
- Une fois le temps écoulé, le joueur doit recharger les LED à l'aide de la planche de navigation.
- Le délai se raccourcit entre les charges.
- Le jeu s'achève après que le temps soit écoulé et après les 4 cycles de recharge.

POUR DÉMARRER LE JEU :

