

Le 24 janvier 2025
par SVT, AS, DC

Éditeur : Blam !
Nb de joueurs : 1-10
Type : observation
Possesseur : IREM Lille

Description :

Connecto reprend le principe du dessin mystère : reliez des points entre eux pour découvrir ce que l'on dessine. À chaque tour on révèle une carte Enigme constituée de plusieurs icones. Simultanément, les joueurs relient ces icones sur leur plateau leur permettant de tracer une forme. Le premier joueur à deviner ce qu'il dessine (même s'il n'a pas fini la forme), l'écrit sur son plateau et lance un compte à rebours pour les autres joueurs. 3 tutoriels progressifs permettent de créer des dessins de plus en plus complexes. Le jeu intègre quatre modes de jeux différents : compétition, coopération, équipes et solo.

Intérêts mathématiques :

L'espoir initial concernant l'algorithmique voire la communication est plutôt déçu ! On dispose certes d'une modalité originale de déplacement ou de prise d'informations, mais le jeu est difficilement transférable.

Points forts :

Obtenir un dessin en respectant un protocole comportant plusieurs niveaux de difficulté selon les cartes : lignes droites, puis ajout de cercles, puis ajout d'arcs de cercles.
Bon jeu d'observation : plusieurs symboles sont très semblables.

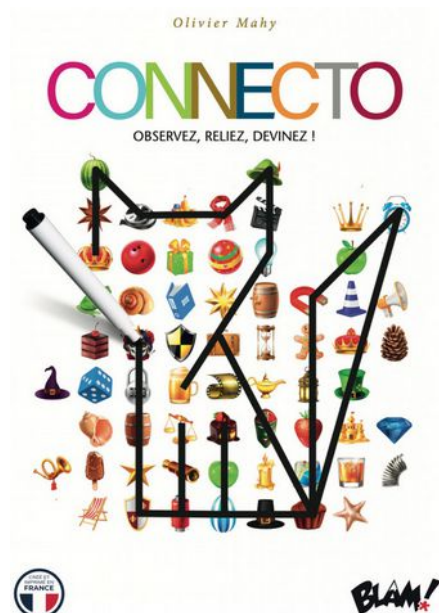
Points faibles :

Le jeu est très dépendant des plateaux originaux. Il faudrait recréer des plateaux avec des nombres, formes géométriques ou autres, pour adapter le jeu.

Exploitation possible :

Bof. On a créé des dessins géométriques utilisant les plateaux originaux, il serait possible de les communiquer à la manière des cartes du jeu.

Galerie



<https://www.philibertnet.com/fr/blam/103488-connecto-3770005767327.html>