

Séance 1 : Master Build (l'Ordinateur)

Durée totale : 60 minutes

Introduction & Brise-glace (10 min) :

Question flash : "Selon vous, quelle est la pièce la plus importante dans un ordinateur ?"

Présentation rapide des composants via les cartes pour poser le vocabulaire.

Mise en jeu (35 min) :

Explication des règles (5 min).

Partie de jeu : Les joueurs tentent d'assembler leur PC. L'animateur circule pour clarifier le rôle d'un composant dès qu'il est posé.

Le Tour de Table de l'Expert (15 min) :

Analyses possibles : "Qui a été bloqué par un manque de RAM ? Si la RAM coûte plus cher comme actuellement, quels sont les risques ? Pourquoi ne peut-on pas poser le processeur avant la carte mère ?"

Synthèse : Faire le lien entre les cartes et les usages réels (ex : Pourquoi un gamer a besoin d'une carte graphique n°8 puissante alors qu'une secrétaire peut s'en passer ?).

GUIDE D'ASSEMBLAGE MASTER BUILD : PROTOCOLE DE MONTAGE

MISSION & OBJECTIF
INCARNEZ UN MONTEUR PC. VOTRE BUT : ASSEMBLER VOTRE ORDINATEUR AVANT LES AUTRES.

OBJECTIF : POSER LES 8 COMPOSANTS (ORDRE 1 À 8) POUR 'BOOT UP!'

TYPES D'UNITÉS (CARTES)

 COMPOSANT (Bleu 1-8) Ordre strict. Pièces du PC.	 ATTAQUE (Rouge) Ralentir et saboter.	 BOOST & DÉFENSE Accélérer et protéger.
--	--	--

SÉQUENCE D'OPÉRATION (LE TOUR)

DÉBUT (5 CARTES EN MAIN) → 1. PIOCHE (Prendre 1 carte) → 2. ACTION (Choisir 2 Actions : - Poser COMPOSANT - Jouer ACTION - Jouer ACTION - Défausser)

ALERTE TACTIQUES & VICTOIRE

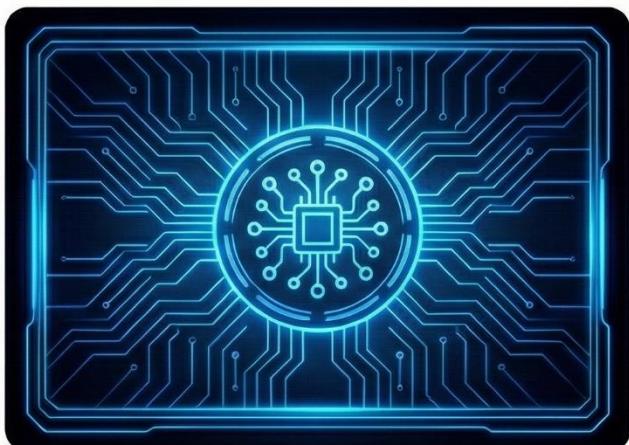
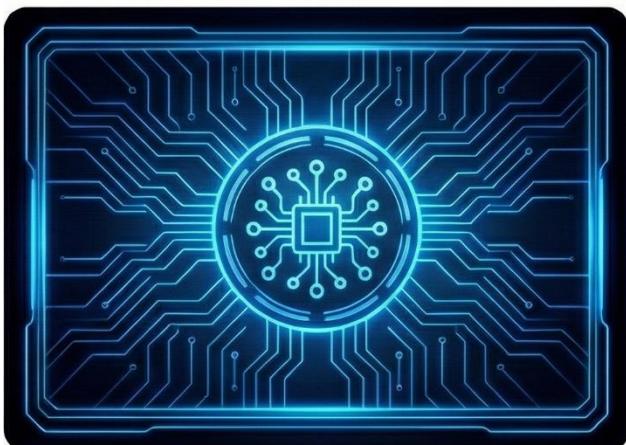
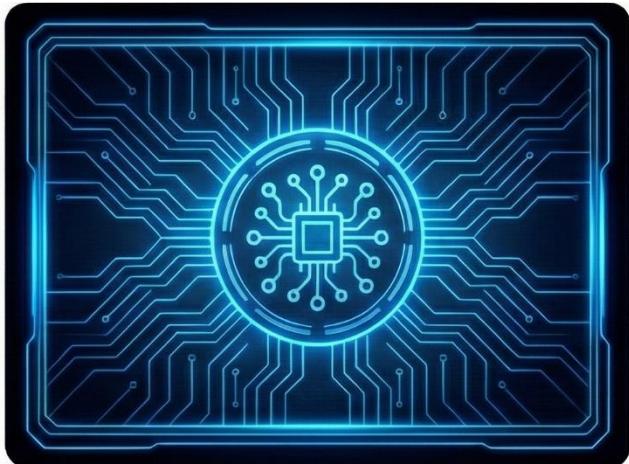
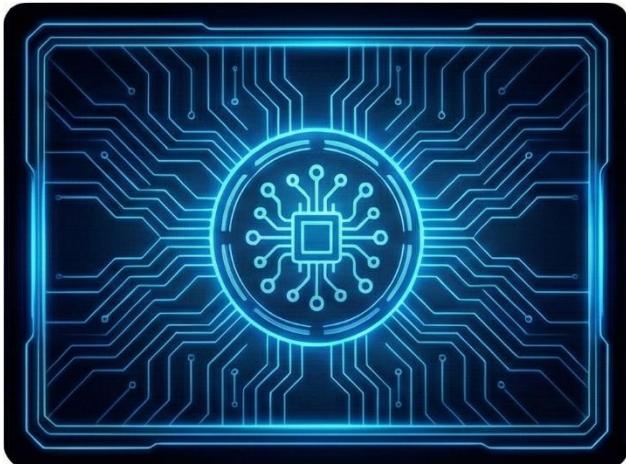
INTERACTIONS CRITIQUES

A. **SURTENSION** (Attaque) : Renvoie la DERNIÈRE carte composant posée dans la main.

B. **PÂTE THERMIQUE** (Défense) : Protège les Cartes N°2 (CPU) et N°4 (Refroidissement) des attaques.

CONDITION DE VICTOIRE

PC COMPLET (CARTES 1 À 8 POSÉES) = 'BOOT UP!' ET VICTOIRE IMMÉDIATE



1

CARTE MÈRE



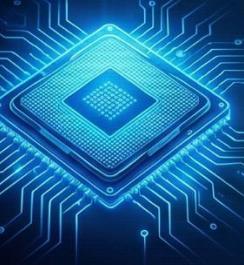
Le "système nerveux".

Grande plaque électronique reliant tous les composants pour qu'ils communiquent.

Préparez-la en premier hors du boîtier.

2

PROCESSEUR



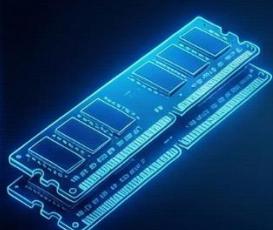
Le "cerveau".

Exécute les instructions et calculs.

S'installe délicatement dans le socket de la carte mère.

3

MÉMOIRE VIVE (RAM)



Stockage temporaire ultra-rapide pour les données actives.

S'insère dans les slots DIMM de la carte mère.

4

SYSTÈME DE REFROIDISSEMENT



La 'clim' du processeur.

Évacue la chaleur intense pour éviter la surchauffe.

Se fixe sur le processeur.

5

BOÎTIER



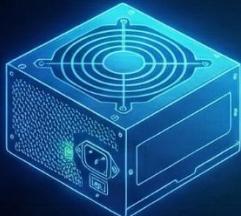
L'enveloppe protectrice.

Accueille et protège tous les composants, guide le flux d'air.

La carte mère est fixée.

6

ALIMENTATION (PSU)



Le 'coeur' énergétique.

Convertit et distribue le courant à chaque pièce.

S'installe dans le boîtier.

7

STOCKAGE (SSD/HDD)



Mémoire permanente pour l'OS, les logiciels et fichiers.

Se fixe dans les baies ou slots du boîtier/carte mère.

8

CARTE GRAPHIQUE (GPU)



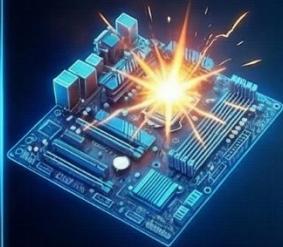
L'artiste spécialisé.

Calcule et affiche toutes les images, crucial pour le jeu et la création.

S'insère en dernier.



SURTENSION ÉLECTRIQUE



L'adversaire de votre choix doit retirer le dernier composant qu'il a posé et le remettre dans sa main.



MISE À JOUR FORCÉE

99%



La cible est bloquée par un écran de chargement.

Elle passe son prochain tour.



ÉCRAN BLEU (BSOD)



Tous les adversaires doivent défausser une carte de leur main au hasard.



SCALPER



Choisissez un adversaire.

Regardez sa main et volez-lui une carte "Composant" de votre choix.



LIVRAISON PRIORITY



Piochez immédiatement 3 cartes dans le Stock.



OVERCLOCKING



Si vous avez les deux composants suivants en main (ex: n°5 et n°6), vous pouvez les poser durant la même action.



TUTO MONTAGE



Cherchez un numéro de composant précis dans la défausse et ajoutez-le à votre main.



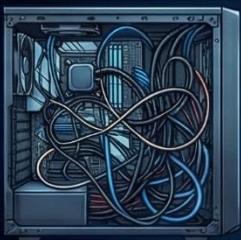
BLACK FRIDAY



Échangez toute votre main avec celle d'un adversaire (utile si votre main est mauvaise !).



CÂBLE MANAGEMENT D'ENFER



L'adversaire ne peut pas poser de nouveau composant tant qu'il n'a pas défaussé deux cartes de sa main.



ANTIVIRUS PRO



Annule immédiatement une carte Attaque jouée contre vous.
(Peut être jouée même si ce n'est pas votre tour).



ONDULEUR



Protège vos composants déjà posés.
La prochaine attaque "Sur-tension" contre vous est annulée.



PÂTE THERMIQUE



Une fois posée devant vous, vos cartes n°2 (Processeur) et n°4 (Refroidissement) ne peuvent plus être retirées par une attaque.