



Votre inscription à la fac de droit a fait de vous un étudiant qui doit passer chaque semestre des examens pour valider ses études.

Idée originale :

Alexandra Carré (FDSP)

Conception & scénario du jeu :

*Alexandra Carré, Isabelle Grossi, Laura Pignatel, Lisa Lebland,
Marilyne Rousset-Gauttier (FDSP), Arthur Decaix (PSI)*

Création graphique :

Monique Nicolas (PSI)

Production :

Franck Esmenard (PSI/DEPIL/AMU)

Aix-en-Provence - 2022/2023

CONTENU

1 plateau de jeu

160 cartes

8 jetons

2 dés

1 sablier

1 sachet

1 carnet d'études

8 pochettes origami

1 règle du jeu



Faculté de Droit et
de Science Politique
Aix-Marseille Université

(www.facdedroit.fr
www.univ-amu.fr)

(Aix-Marseille
université
Socialement engagée)



2 à 5 équipes



minimum 40 min



à partir de 16 ans

BUT du jeu

Réussis ton année à la Faculté grâce à la validation de tes semestres en répondant correctement aux questions.

L'équipe qui remporte le plus grand nombre de cartes à la fin du jeu a gagné et inscrit celui-ci dans le carnet d'étude.

Le terme équipe désigne soit un joueur, soit une joueuse, soit plusieurs.

CASES examens

Chaque couleur de case correspond à une matière comme indiqué sur le plateau de jeu. Plusieurs équipes peuvent occuper la même case.

Si une équipe se trouve sur une **case bicolore**, elle peut choisir la couleur de la question. De même pour les cases bonus BU et Sport.

CASES bonus

Week End L'équipe peut relancer les dés et avancer.

Amicus Curiae L'équipe peut répondre en étant aidée de la personne de son choix.

Sport L'équipe peut choisir de répondre à une question de chaque couleur de la case.

BU L'équipe peut répondre à une question de la couleur de son choix.

Cafet' L'équipe bénéficie du double de temps pour répondre à la question.

Code L'équipe peut retenter sa chance avec une autre question si elle échoue à la question posée. La même couleur de question que celle présente sur la case code.

Balance L'équipe peut voler une carte au joueur de son choix.

Stage L'équipe sélectionne une carte de la couleur de son choix. Toutes les équipes peuvent répondre, la première à donner la bonne réponse remporte la carte.

PRÉPARATION du jeu

1. Mettre à portée des joueur les différents paquets de cartes.
2. Chaque équipe choisit 1 pion et le place sur la case Départ.
3. Lancer les dés pour savoir quelle équipe commencera. Celle qui fait le nombre le plus élevé débute la partie.
4. Chaque équipe commence son tour en plaçant son pion sur la case « Départ » du parcours. Les équipes joueront dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT du jeu

Avant de démarrer le jeu, les équipes décident du nombre de semestres, c'est-à-dire du nombre de tours complets du plateau de jeu que va durer la partie.

À vous de jouer :

- L'équipe dont c'est le tour lance les dés et avance son pion d'autant de cases indiquées.
- L'équipe de gauche pioche une carte et pose la question correspondant à la couleur de la case où se situe le pion de l'équipe.
- À la fin de la lecture de la question, le sablier est retourné et l'équipe dispose de 45 secondes pour répondre à cette dernière (une seule réponse autorisée).

Si la réponse est trouvée sans dépasser le temps, l'équipe récupère la carte-question et la garde devant elle. Son tour se termine et elle passe la main à l'équipe suivante.

Si la réponse n'est pas trouvée dans le temps imparti, l'équipe ne remporte pas la carte-question, et c'est au tour de l'équipe suivante de lancer les dés.

FIN du jeu

La partie se termine lorsque toutes les équipes ont finalisé leur dernier tour. Chacune comptabilise ses cartes obtenues et inscrit son score dans le carnet d'étude.

L'équipe ayant obtenu le plus de cartes remporte la partie.