

# Déroulement d'une partie du jeu

## « l'école de l'avenir »

### 1) *Mise en route de la partie :*

Les équipes doivent, dans un premier temps piocher une carte métier qu'ils ne doivent pas divulguer aux autres joueurs.

Dans un deuxième temps, Chaque équipe jette le dé.

Celle qui obtient le nombre le plus élevé prend le rôle d'arbitre et va diriger la manche.

Cet arbitre va distribuer les cartes 10 à chaque équipe dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Une fois le travail terminé, elle peut commencer la partie en jetant le dé et en déplaçant son pion.

### 2) *Comment poser les cartes formations ?*

1<sup>ère</sup> méthode : Dans ma main, j'ai une carte qui représente la case où le pion se situe. Dans ce cas précis, je peux me délester de cette carte en la posant dans la pioche.



2<sup>ème</sup> méthode : Ces cases « lieu de formation » permettent de se faire poser une question définissant la fonction du lieu et les formations dispensées. Le nombre de cartes à poser dépend de la difficulté de la question.



Comment poser les cartes de ma main ?

3<sup>ème</sup> méthode : Je place mon pion sur la case représentant la formation le niveau de formation à avoir pour exercer le métier. Dans ce cas, je pose toutes les cartes de la main et le gagne la manche.



4<sup>ème</sup> méthode : Lorsqu'un pion se situe sur une case « Diplôme », il donne la possibilité aux joueurs de se faire poser une question. Si la réponse est positive, **Il obtient un diplôme** qui lui donne droit de déplacer son pion vers la voix supérieures et pose trois cartes de son jeu. L'équipe garde son diplôme le temps de la manche.

