

Règles du destin BUT informatique

But du jeu

Le but de ce jeu est de réussir à finir sa formation but informatique, on estime que les gagnants sont tous ceux qui la finiront.

Déroulement d'une partie

Pour débiter la partie, chaque jour fait tourner la roue. Le joueur qui a le meilleur score commence la partie qui se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Début de la partie

Vous vous lancez dans votre formation BUT Informatique Plus tard, vous choisirez votre parcours et si vous souhaitez de passer votre seconde année en FI (Formation Initial) ou en alternance. Vous serez accompagné d'une grille pour compter vos points.

Déplacement

Lancez le dé et avancez votre pion du nombre de cases indiquées. Déplacez toujours votre pion vers l'avant en suivant les flèches. Si vous vous arrêtez sur une case déjà occupée par un autre joueur, avancez jusqu'à la case libre suivante. Suivez les instructions qui correspondent à la case sur laquelle vous vous arrêtez.

Passer à l'année suivante

Pour pouvoir passer à l'année suivante, il faut avoir la majorité de vos compétences au-dessus de 10 et que celle en dessous ne soit pas en dessous de 8.

- Dans ce cas, vous pouvez entamer votre année suivante avec vos compétences qui repartent à 10 sauf celle en dessous qui reste à leur valeur et vous perdez vos cartes projets, on appelle les compétences avec des points en moins des **compétences en rattrapage**.
- Dans le cas où vous n'avez pas les points nécessaires vous gardez vos cartes projets et repartez pour un tour sur la même année.

Les Parcours

Le choix de votre parcours affecte les compétences qu'il faut valider pour réussir votre formation pour la 3e année.

Le parcours A

Lorsque vous choisissez le parcours A vous décidez de seules les compétences 1, 2 et 6 seront évaluées. Mais vous devez toujours faire votre rattrapage de points sur les compétences où il vous manquait des points.

Lors de votre 3e année vous êtes alternant.

Le parcours C

Lorsque vous choisissez le parcours C vous décidez de seul les compétences 4, 5 et 6 seront évaluer. Mais vous devez toujours faire votre rattrapage de points sur les compétences où il vous manquait des points.

Si vous aviez une alternance en 2e année vous la gardez sinon vous aurez un stage.

Formation Initial

Si jamais vous avez choisi la formation initiale ou que vous n'avez pas trouvé d'alternance, alors vous devez trouver un stage avant la période de stage (au 3/4 de l'année). À la date de début de stage, vous vous déplacez à la case de fin d'année et lancez un dé pour obtenir le résultat de votre stage : vous ajoutez/retirez de -2 à +3 sur toutes les compétences avec la face "1" du dé pour le -2 à la face "6" qui ajoute 3 points.

Alternance

Si jamais vous avez réussi à avoir une alternance alors vous n'allez passer moins de temps à l'iut donc vos jets de dés ont +2 à chacun de vos résultats et à la fin de l'année vous allez lancer un dé pour obtenir le résultat de votre alternance : vous ajoutez/retirez de -2 à +3 sur toutes les compétences avec la face "1" du dé pour le -2 à la face "6" qui ajoute 3 points.

Les cases

Les couleurs

En déplaçant votre pion autour du plateau, faites attention aux couleurs des cases sur lesquels vous tombez - elles sont importantes ! Voici leur signification :

Orange

La plupart des cases sont oranges, suivez les instructions correspondantes.

Bleu

Si vous tombez sur une case bleue, ne suivez les instructions que si vous le souhaitez.

Vert

Ce sont des cases << projet >>. Quand vous vous arrêtez ou quand vous passez sur une case << projet >>, vous tirez une carte projet.

Rouge<< Passage à l'année suivante >>

Elles correspondent aux cases << Passage à l'année suivante >>. Lorsque vous passez par une case rouge, arrêtez-vous, même si vous devez encore avancer. Suivez les instructions, tournez la roue et avancez de nouveau. Les cases rouges ont des instructions spéciales qui sont expliquées séparément.

Les projets

Projets Scolaires (case verte)

Les projets scolaires sont des cartes qui vous accordent un bonus ou/et un malus de points sur certaines compétences. L'effet de ces projets n'est appliqué que lors de l'année où ils sont faits.

Projets personnels (case bleu)

Les projets personnels sont comme pour les projets scolaires des cartes qui apportent des bonus de points sur certaines compétences. Leur effet est appliqué lors de toutes les années (donc leur bonus est plus faible.).