

Escape the Lab

Règles du jeu

Durée du jeu : 15-20 min

Public : Etudiants à partir du niveau « Master »

Nombre de joueurs : 3 - 8

Synopsis

En quittant le laboratoire, le professeur a oublié ses collaborateur·trice·s et les a enfermé·e·s. Décidément très distrait, il a aussi oublié de remettre un couvercle sur la boîte de Petri contenant de dangereuses bactéries qui s'attaquent aux capacités cognitives des humains. Il a même emporté l'unique couvercle du laboratoire adapté à ce récipient. Seule solution pour les prisonnier·ère·s : ouvrir les cadenas qui ferment la porte du laboratoire au moyen de quatre clefs de couleurs différentes qui s'obtiennent en répondant correctement aux questions. Attention, chaque mauvaise réponse permet à une bactérie de s'échapper : huit d'entre elles suffisent pour attaquer votre cerveau de manière irréversible.

Le professeur est-il vraiment distrait ou cherche-t-il à protéger son poste en éliminant les jeunes chercheur·euse·s prometteurs ?

But

Collecter les quatre clefs qui ouvrent les cadenas, en répondant correctement à une question de chaque thème, pour pouvoir vous enfuir avant que les bactéries se soient toutes échappées en vous condamnant.

Le/la joueur·euse/l'équipe qui obtient les quatre clefs de couleur différentes – une rouge, une jaune, une verte, une bleue – remporte la partie et sauve par la même occasion tou·te·s ses collègues.

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 12 cartes rouges : Université de Genève
- 12 cartes jaunes : Généralité
- 12 cartes vertes : Edition
- 12 cartes bleues : Open Access
- 1 boîte de Petri

- 8 pions bactéries
- 1 dé : quatre faces couleur, 2 faces joker
- Règle du jeu

Mise en place

Installer les quatre piles de cartes sur le plateau.

Préparer le dé et mettre les pions bactéries dans la boîte de Petri.

Chaque joueur·euse choisit un emplacement sur le plateau.

A partir de cinq personnes, former des binômes pour un maximum de quatre équipes.

Déroulé

Le/La joueur·euse qui s'est levé le plus tôt le matin du jeu commence la partie.

Il lance le dé. Son/sa voisin·e de gauche lui pose une question de la couleur correspondant au résultat du dé. S'il a tiré un joker, le/la joueur·euse choisit la couleur de sa question.

Chaque bonne réponse permet d'obtenir une clef qui ouvre un cadenas de même couleur.

Si la réponse est correcte, le/la joueur·euse prend la carte et la pose sur le cadenas de la couleur correspondante. Si la réponse est fausse un pion bactérie est sorti de la boîte et déposé sur le plateau de jeu. S'il s'agit d'une carte « Chance », elle est remise sous la pile.

Le dé passe au/à la joueur·euse suivant·e, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsqu'un·e joueur·euse a réussi à s'enfuir en réunissant les quatre clefs permettant d'ouvrir les cadenas ou lorsque huit pions bactéries sont sortis de la boîte.

Si personne n'a réuni les quatre cadenas après qu'une pile de carte est terminée, le/la joueur·euse qui comptabilise le plus de clefs remporte la partie. En cas d'égalité du nombre de cartes, celui qui a davantage de clefs de couleurs différentes gagne.



Bibliothèque de l'Université de Genève

Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la [Licence Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).