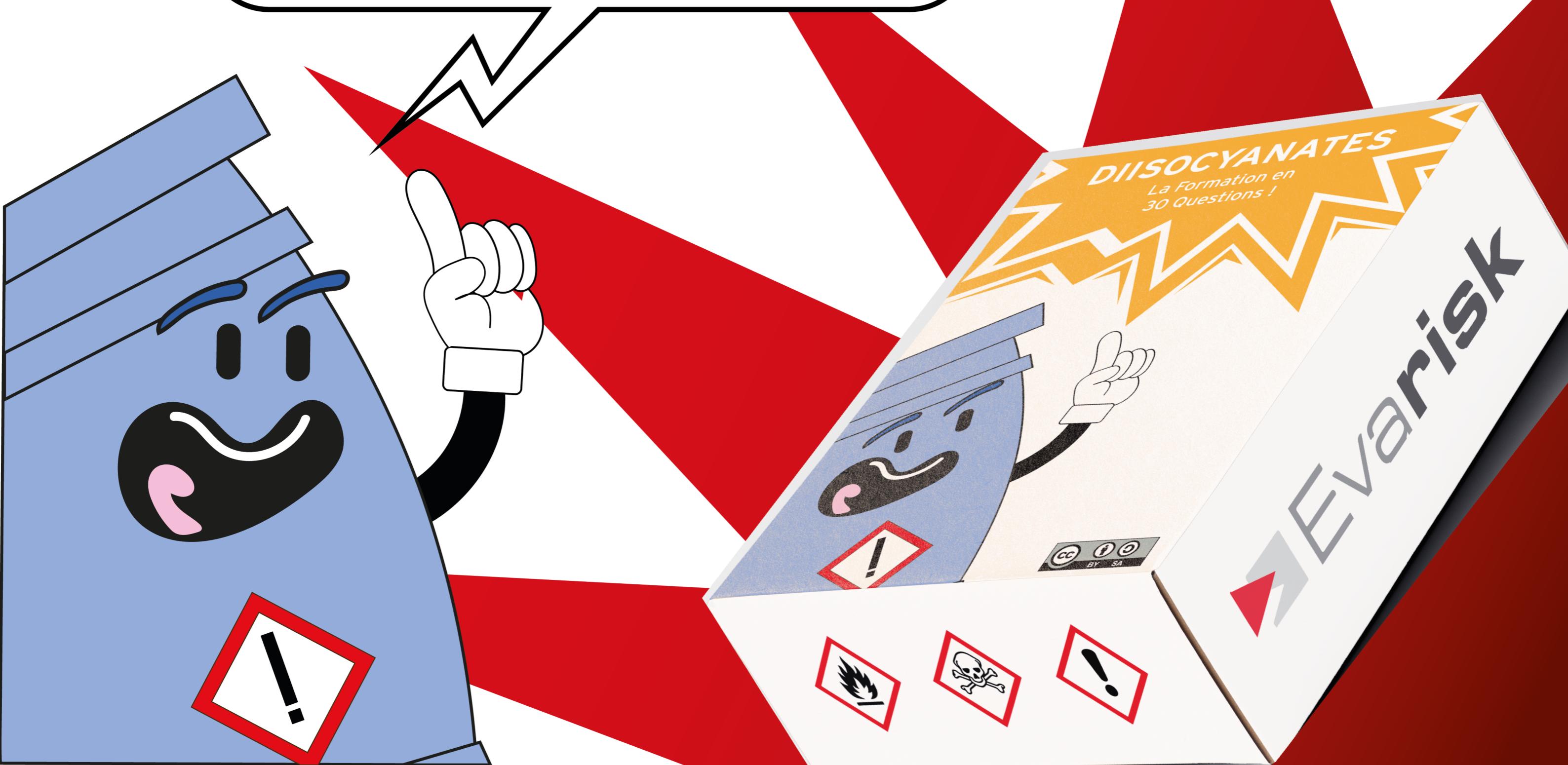
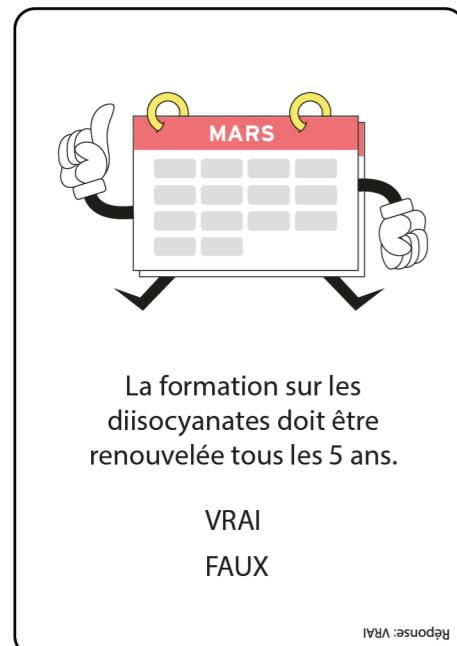
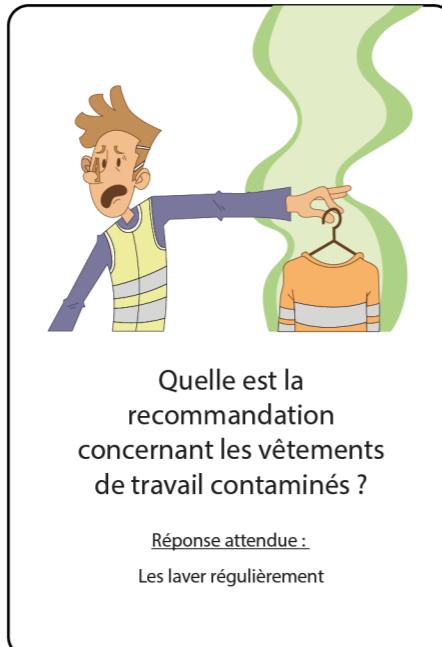
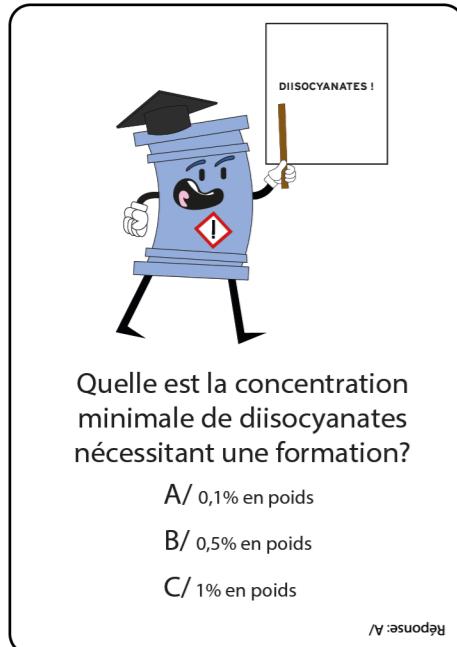


# DIISOCYANATES

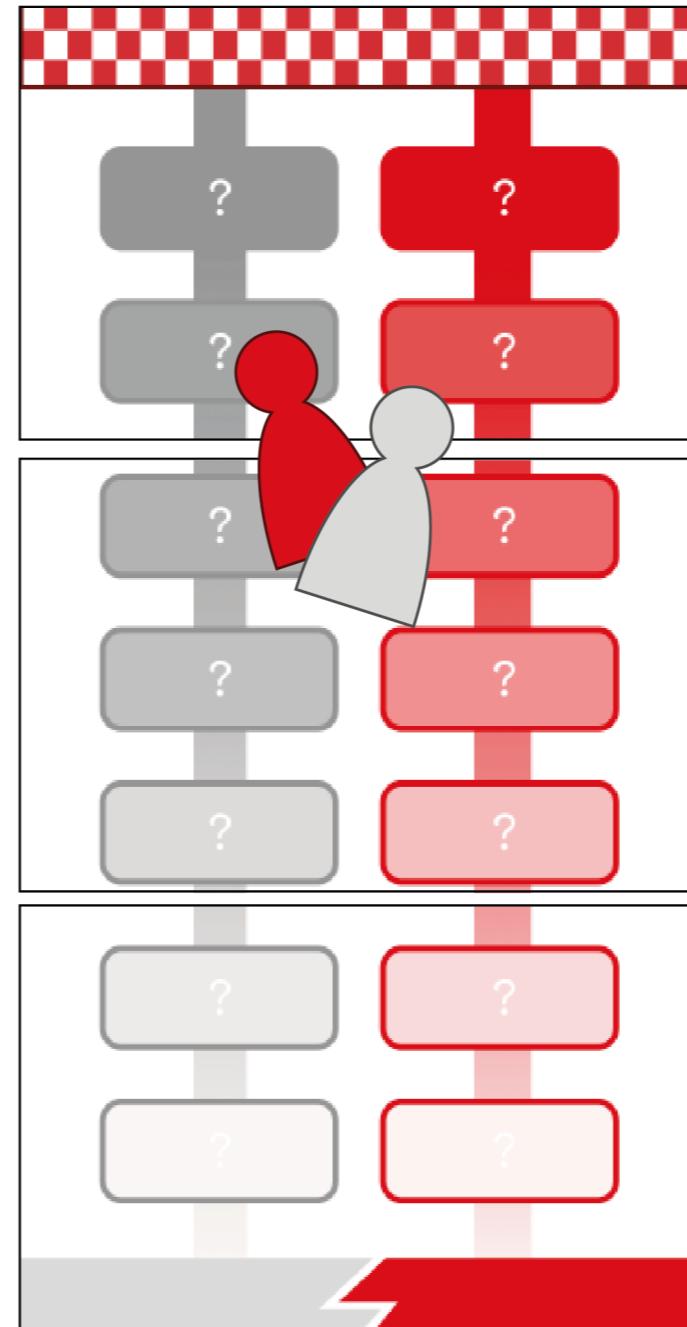
## LE JEU DE CARTES !



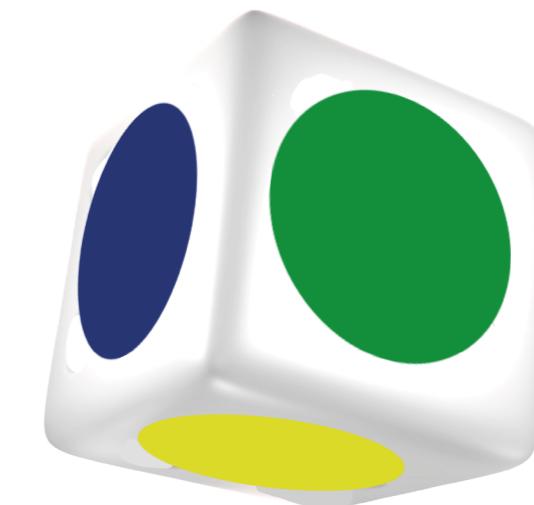
# CONTENU DE LA BOÎTE



32 cartes question



Plateau de jeu et pions

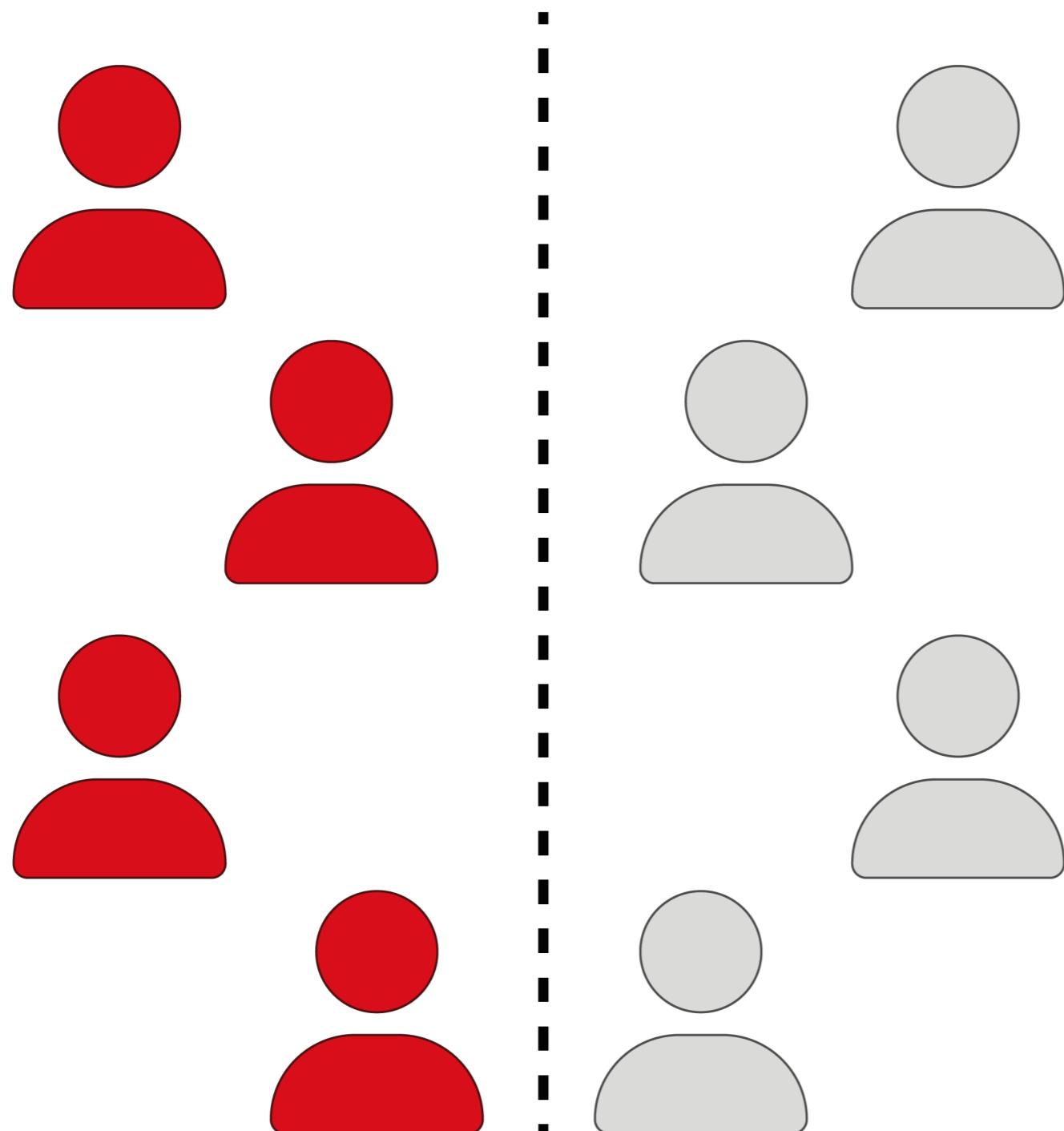


Dé à six faces

- Règles du jeu -	- Types de questions -	- Précisions -
Les joueurs se divisent en deux équipes si possible égales en nombre. Le formateur endosse le rôle de maître du jeu. Le but est d'être la première équipe à rejoindre la ligne d'arrivée. Chacune des équipes pose son pion sur la ligne de départ. Un pile ou face décide de quelle équipe commence à jouer.	<input checked="" type="checkbox"/> Les questions vertes sont des questions en vrai/ faux. La réponse à la question se trouve en bas à droite de la carte.	Le maître du jeu fait office d'arbitre. En cas de doute sur une réponse, il est décisionnaire.
Lors de son premier tour, chaque équipe se place sur la première question, et tourne la roue/ lance le dé. On lui pose alors une question correspondant à la couleur obtenue.	<input checked="" type="checkbox"/> Les questions bleues sont des questions à choix multiples. La ou les réponse(s) à la question se trouvent(n) en bas à droite de la carte.	A vous de décider qui du maître du jeu ou de l'équipe adverse pose les questions à l'équipe dont c'est le tour.
L'équipe répond ensuite collectivement à la question. Si l'équipe a bon, elle avance d'un cran. Si l'équipe a faux, elle reste sur la même case. C'est alors à l'équipe adverse de jouer.	<input checked="" type="checkbox"/> Les questions rouges sont des questions de connaissances. La ou les réponse(s) attendues se trouvent(n) en dessous de la question.	Cependant pour les questions jaunes, c'est forcément le maître du jeu qui pose la question aux deux équipes.
	<input checked="" type="checkbox"/> Les questions jaunes sont des questions de rapidité. La première équipe à répondre juste fait monter son pion d'un niveau. Les réponses (les cases se trouvent(n) en dessous de la question). Si lors de son tour une équipe tombe sur une question jaune et que l'équipe adverse répond plus vite, elle monte d'un cran et joue ensuite son tour.	

Règles du jeu

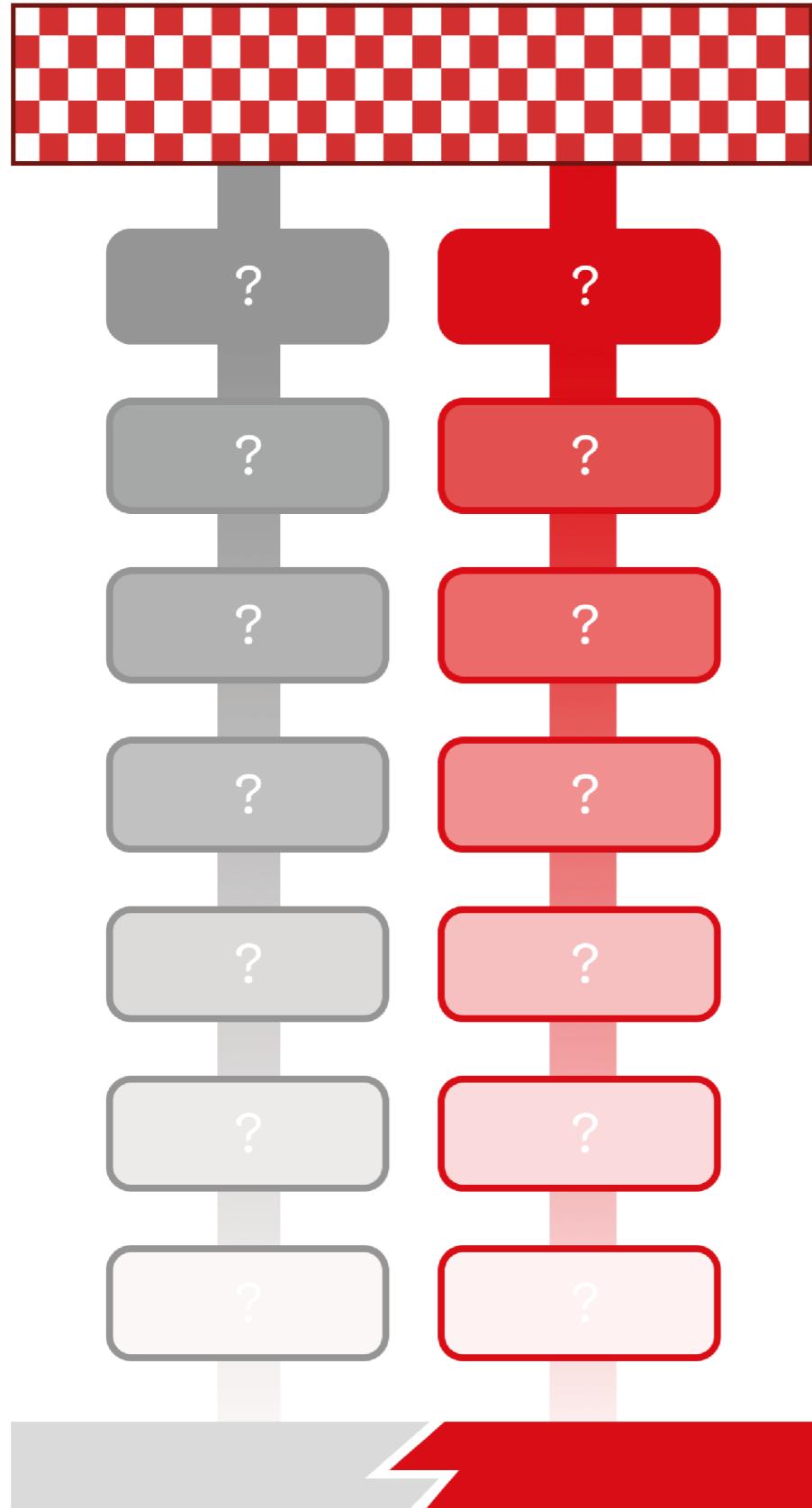
# COMMENT JOUER ?



Divisez la salle en deux équipes, l'une prends le pion gris, l'autre prend le pion rouge.

Chacune des équipe place le pion sur la ligne de départ, dans la zone de la même couleur que son pion.

# COMMENT JOUER ?



Ligne d'arrivée

Paliers de questions

Lors de son premier tour, chaque équipe se place sur la première question, et lance le dé. On lui pose alors une question correspondant à la couleur obtenue.

L'équipe répond ensuite collectivement à la question. Si l'équipe a bon, elle avance d'un cran. Si l'équipe a faux, elle reste sur la même case. C'est alors à l'équipe adverse de jouer.

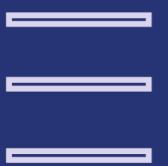
Ligne de départ

# COMMENT JOUER ?

## 4 types de question



Les questions vertes sont des questions en vrai/ faux.  
La réponse à la question se trouve en bas à droite de la carte.



Les questions bleues sont des questions à choix multiples.  
La ou les réponse(s) à la question se trouve(nt) en bas à droite de la carte.



Les questions rouges sont des questions de connaissances.  
La ou les réponse(s) attendues se trouve(nt) en dessous de la question.



Les questions jaunes sont des questions de rapidité. La première équipe à répondre juste fait monter son pion d'un niveau ! La ou les réponse(s) attendues se trouve(nt) en dessous de la question.

Si lors de son tour une équipe tombe sur une question jaune et que l'équipe adverse répond plus vite, elle monte d'un cran et joue ensuite son tour.

# PHASAGE ET COÛTS\*



	Temps	Coût
Création des questions	14 heures	90 euros
Croquis et réalisation des illustrations	42 heures	269 euros
Maquettes	7 heures	45 euros
Mise en page du jeu	14 heures	90 euros
Corrections	7 heures	45 euros
Accessoires ( dé personnalisé + pions)		15 euros
Impression ( d'un seul jeu )		90 euros
<b>TOTAL</b>	84 heures ( 3 semaines temps plein )	644 euros



Les temps et coûts renseignés dans ce tableau sont des estimations à titre indicatifs et ne sont en aucun cas contractuels.