

Règles du jeu



Constituer une équipe et créer un nom



Lancer le dé pour déterminer l'ordre de passage



Cases : Théorie, recherche, joker
Attention, dans la case jokers, il y a 3 types différents !



Bonne réponse = 2 points
Mauvaise réponse = un équipier "prisonnier" jusqu'à la prochaine bonne réponse



Classement des équipes et récompenses

Bibliothécaire sans peine

Règles du jeu : précisions



Pour terminer les deux niveaux il faut arriver sur la case terminale avec le bon chiffre, sinon il faut repartir en arrière

Les trois types de jokers sont :
"gentil", "méchant" ou "aléatoire"



But du jeu : révision(s) des bases théoriques de la recherche documentaire