



## REGLES DU JEU

**Public cible** : Jeu introductif pour les professionnel-le-s de l'information sans connaissances/ayant peu de connaissances sur la gestion des données de recherche et qui pourraient être amenés à accompagner des équipes dans la gestion de leurs données.

**Nombre de joueur-euse-s** : 1 personne ou à plusieurs en communiquant via une plateforme de visioconférence. La personne qui lance la partie de jeu partage son écran et effectue les actions demandées par les autres joueur-euse-s qui suivent le jeu sur son écran.

**Durée de jeu** : 1h à 1h15

**But du jeu** : Compléter la feuille de route avant la fin du temps imparti. Vous obtiendrez ainsi un guide simple en étapes sur la gestion des données de la recherche.

### Comment jouer :



La première carte affichée sur votre écran est le synopsis du jeu. Vous trouverez sur cette carte un nombre qui vous permettra de trouver la première carte du jeu. **Le jeu avance ensuite grâce aux nombres cachés** et indiqués de manière plus ou moins voyante sur les cartes. A chaque fois que vous identifiez un nombre, **inscrivez ce numéro dans la pioche sur la gauche de l'écran de jeu puis cliquez sur la touche *enter* de votre clavier** (si le chiffre identifié est 12, inscrivez 12 dans la zone de recherche puis cliquez *enter*, et ainsi de suite). Chaque nouvelle carte trouvée apparaît au centre de l'écran et permet d'avancer dans le jeu.

Les nombres à trouver peuvent prendre de **nombreuses formes** : chiffre unique, nombre à deux chiffres, chiffres romains, mots, lettres à assembler pour former un mot, cartes à additionner, bonne réponse à une énigme. Observez bien les cartes, ainsi que tout indice qui pourrait vous être donné afin de trouver le(s) nombre(s) caché(s) sur les cartes trouvées. Attention toutefois, certaines cartes sont des culs-de-sac et ne donnent pas de nouveaux chiffres.

Votre objectif est de **compléter toute la feuille de route** avant la fin du temps imparti. Pour cela, repérez les informations à y reporter, distillées tout au long du jeu. Il s'agit des portions de **texte bleu en gras**. Important : une étape doit être complétée intégralement avant de passer à la suivante ! Pour ouvrir la feuille de route, cliquez sur le bouton *Feuille de route* situé au sommet de l'écran puis inscrivez-y le texte trouvé et retournez au jeu. Votre progression dans ce document est sauvegardée en tout temps pendant la partie.

Au fur et à mesure de votre avancement, vous pourrez **défausser les cartes** devenues inutiles en cliquant sur la **croix** (X). Les cartes à défausser sont indiquées par un **nombre barré** en haut d'une autre carte. Ne défaussez jamais une carte sans y avoir été invité.

Déplacez les cartes sur l'écran en cliquant dessus puis en cliquant sur l'emplacement où vous voulez les déplacer (*drag and drop*).

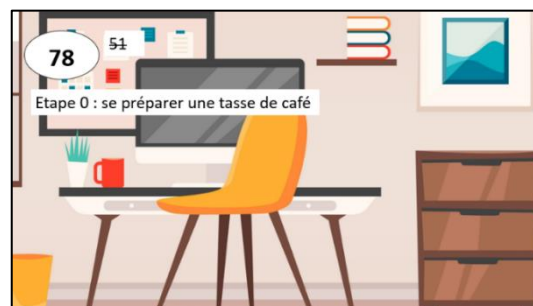
Pour minimiser certaines cartes que vous ne voulez pas utiliser immédiatement, cliquez sur . Ces cartes peuvent ensuite remises à taille normale en cliquant sur .

Utilisez le zoom de votre navigateur pour agrandir les cartes si nécessaire.

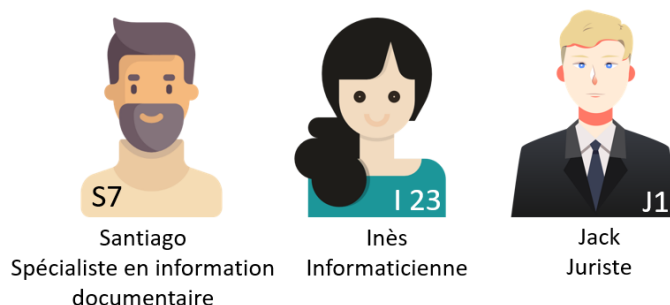
**Indices et solutions** : Si vous restez bloqué sur une carte, il est possible de demander un indice, voire la solution pour ladite carte. Cliquez sur la loupe pour demander l'indice ou sur l'ampoule pour obtenir la solution. **Attention, le temps de jeu sera automatiquement déduit de 30 secondes ou d'1 minute !**

### Types de cartes :

**Cartes étapes** : Permettent de débiter une nouvelle étape du projet de recherche. Elles correspondent aux **six étapes indiquées sur la feuille de route** à compléter. Ces cartes sont identifiées à l'aide d'un nombre. Observez-les bien pour identifier les nombres cachés qui vous permettront d'avancer dans cette étape.

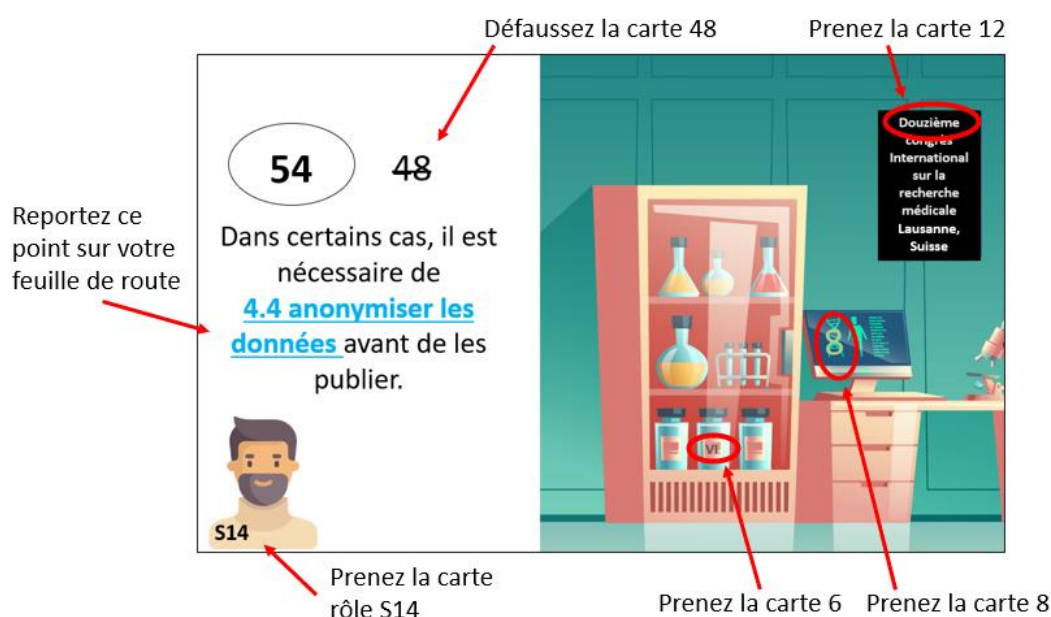


**Cartes rôles** : Une équipe de **spécialistes à votre service** pour vous **aider à avancer** dans votre quête. Ces cartes sont toujours identifiées à l'aide d'une lettre et d'un nombre (ex : S 33) et de leur icône, il n'y a pas d'énigme à résoudre pour trouver ces cartes. Elles sont **obligatoires** pour votre avancement dans le jeu et ne doivent pas être considérées comme des cartes pénalité ou des indices.



**Cartes pénalité** : Si vous tirez une carte pénalité, cela signifie qu'une erreur a été commise. **Une minute sera automatiquement déduite du temps de jeu. Défaussez directement la carte et tentez de trouver la carte correcte.** Ces cartes sont identifiées à l'aide d'un nombre.

**Cartes jeu** : Ce sont **toutes les autres cartes** du jeu ! Ces cartes sont identifiées à l'aide d'un nombre allant de 1 à 99. En voici un exemple fictif, accompagné des actions à entreprendre :



**Cartes culs-de-sac** : Certaines cartes sont des culs-de-sac et ne permettent pas d'en identifier de nouvelles. Si vous pensez vous trouver dans un cul-de-sac et n'avez pas d'autre énigme en cours, retournez vers la carte étape en cours, vous avez peut-être loupé un nombre à ce moment-là. Sinon, essayez de résoudre les autres énigmes en cours.

**Fin du jeu** : Le jeu se termine lorsque vous avez **complété la feuille de route et pris la carte FIN**. Cliquez sur Fin du jeu pour revenir à l'écran d'accueil. Après le jeu, si vous souhaitez télécharger le guide complémentaire reprenant l'ensemble de la théorie présentée pendant la partie, rendez-vous sur <https://doi.org/10.5281/zenodo.6391188>

**Vous êtes prêts à relever le défi ? Alors cliquez sur retour puis sur Commencer une partie. Chercheuses, chercheurs, à vous de jouer !**