

MISSION GDR : ULTIME QUÊTE AVANT LES FÊTES

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 chercheur-e-s

Nombre de joueur-euse-s : 1 à 4

Temps de mise en place : 15 minutes (inclus la lecture des règles du jeu)

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.

Mise en place :

- Placez la **carte de départ (synopsis)** au centre de la table, sans la consulter. Ne la retournez que lorsque cela vous sera explicitement demandé.
- Séparez le **reste des cartes** en 4 tas afin de gagner du temps pendant le jeu : S, I, J, et les nombres dans l'ordre croissant. Les cartes dans la pioche doivent toujours être posées de façon à ce que leur nombre soit visible, et non leur contenu.
- Préparez **une feuille du temps par groupe** et **une feuille de route par personne**.
 - Donnez la feuille du temps vierge à la personne la plus âgée, qui en sera responsable pendant la partie
 - Donnez une feuille de route vierge ainsi qu'un stylo à chaque personne.
- Sans les consulter, mettez de côté la **feuille des indices et des solutions**.
- Attention : n'écrivez jamais sur les cartes ! Seules la feuille du temps et la feuille de route doivent être complétées manuellement. Prévoyez du **papier de brouillon** et des stylos pour prendre des notes si nécessaire.

Comment jouer :

Vous trouverez sur la carte de départ (synopsis) 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, **prenez dans les cartes à disposition celle qui correspond** (si le chiffre identifié est 12, prenez la carte 12, et ainsi de suite). Chaque nouvelle carte trouvée est posée au centre de la table et permet d'avancer dans le jeu.

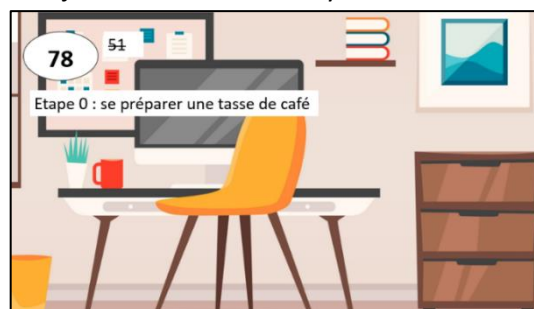
Les nombres à trouver peuvent prendre de **nombreuses formes** : chiffre unique, nombre à deux chiffres, chiffres romains, mots, lettres à assembler pour former un mot, cartes à additionner, bonne réponse à une énigme. Observez bien les cartes, ainsi que tout indice qui pourrait vous être donné afin 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 !

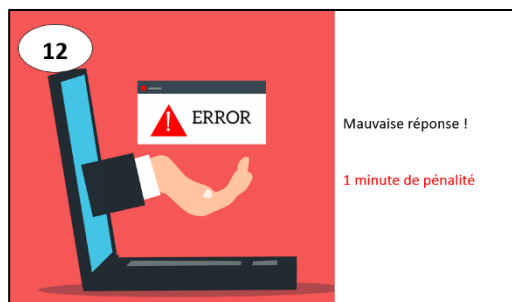
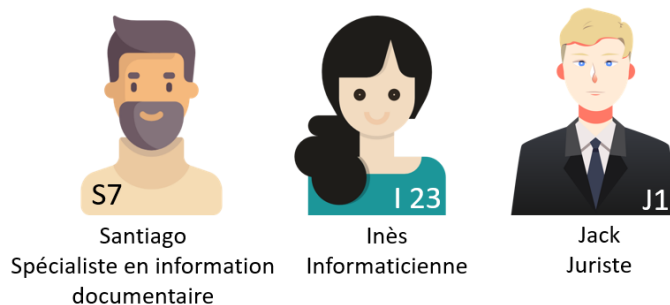
Au fur et à mesure de votre avancement, vous pourrez **défausser les cartes** devenues inutiles. Les cartes à défausser sont indiquées par un **nombre barré** en haut d'une autre carte. Ne défaussez jamais une carte sans y avoir été invité.

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.

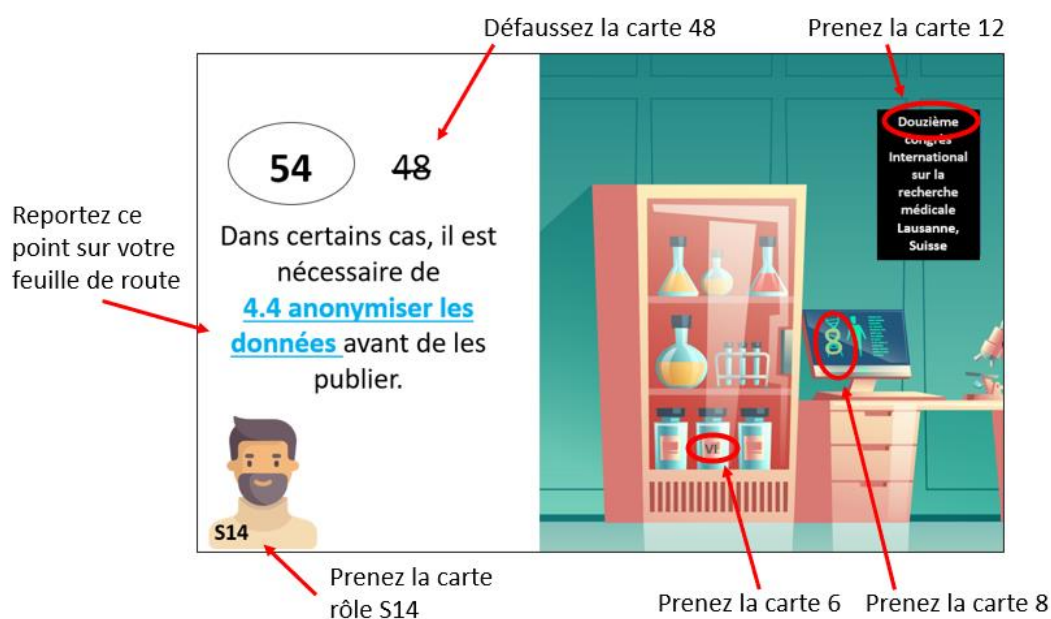


Cartes rôles : Une équipe de **spécialistes à votre service** pour vous **aider à avancer** dans votre quête. Ces cartes sont toujours identifiées à l'aide d'une lettre et d'un nombre (ex : S 33) et de leur icône, il n'y a pas d'énigme à résoudre pour trouver ces cartes. Elles sont **obligatoires** pour 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. Notez la pénalité sur la feuille du temps à l'aide d'une coche dans la case correspondante et **défaussez la carte**. Ces cartes sont identifiées à l'aide d'un nombre. Ces cartes étant prévues pour ne pas être piochées (sauf en cas d'erreurs), il est ainsi normal qu'il reste des cartes non utilisées à la fin du jeu !

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.

Indices et solutions : Si vous restez bloqué sur une carte, il est possible de consulter la feuille des indices, puis celle des solutions. Pour chaque indice ou solution consulté, faites une coche sur la feuille du temps dans la case correspondante.

Fin du jeu : Le jeu se termine lorsque vous avez **complété la feuille de route et pris la carte FIN**. Notez l'heure de fin du jeu sur la feuille du temps. Comptez vos minutes de pénalité pour connaître votre temps total.

Vous êtes prêts à relever le défi ? Alors notez l'heure de début du jeu sur la feuille du temps, puis retournez la carte synopsis et lisez-là à haute voix. Chercheuses, chercheurs, à vous de jouer !