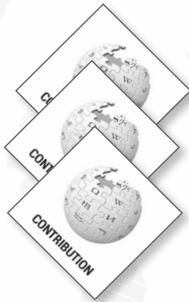


RÈGLES DU JEU

Créez **ensemble** le meilleur article Wikipedia : sourcez les informations, équilibrez les points de vue, renforcez la structure de l'article en évitant les fautes.

MISE EN PLACE

- Placez le **Plateau** au centre de l'espace de jeu.
- Mélangez les cartes **Contribution** et distribuez-en 3 à chaque joueur.
- Placez un marqueur sur la case 0 de la **Jauge d'édition**.



TOUR DE JEU

À tour de rôle, **effectuez l'une des deux actions** suivantes, puis **piochez** une carte **Contribution**.

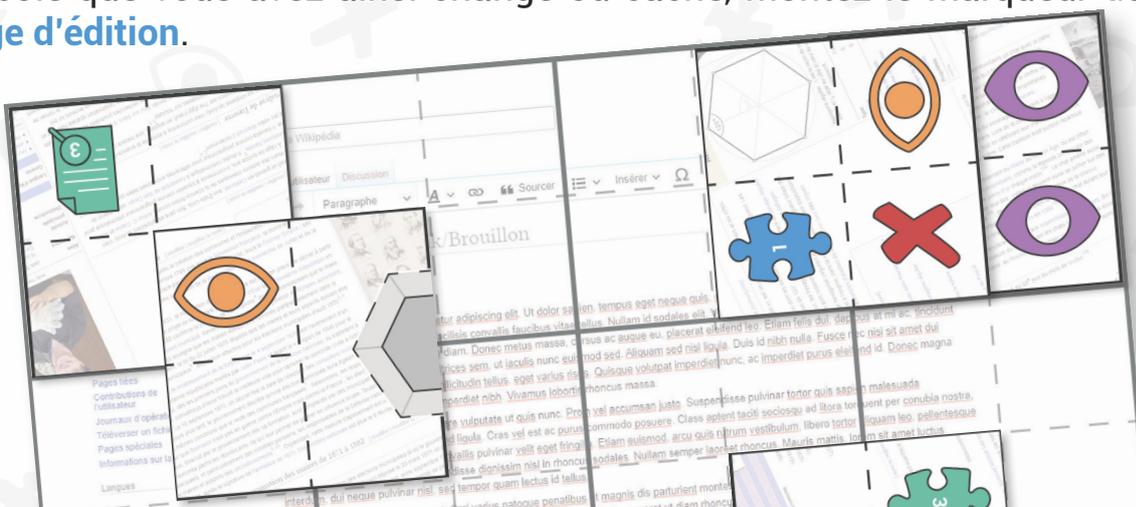
PASSER VOTRE TOUR

Défaussez une carte de votre main.

JOUER UNE CARTE

Choisissez l'une des cartes **Contribution** de votre main et placez-la sur le plateau, **sans en déborder**, en l'**alignant** sur la grille **dans n'importe quel sens**.

Vous pouvez la placer sur **tout ou partie** d'une autre carte, mais pour chaque symbole que vous avez ainsi changé ou caché, montez le marqueur de 1 sur la **Jauge d'édition**.



FIN DE LA PARTIE

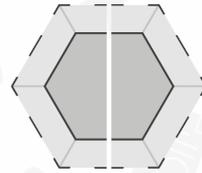
La partie prend fin soit :

- Quand le marqueur sur la **Jauge d'édition** atteint **10**.
- Quand tous les joueurs passent leur tour **successivement**.
- Quand la pioche **Contribution** est vide.

Calculez alors la qualité de votre article en fonction des **symboles visibles** sur le plateau. En partant du bas de la jauge, comptez :



+1 par **Information** (gauche) dont la **Source** (droite) **correspondante** est présente



+ 4 par **Structure complète**



+1 par **paire** de **Points de vue** différents



- 1 par **Faute**



VARIANTES

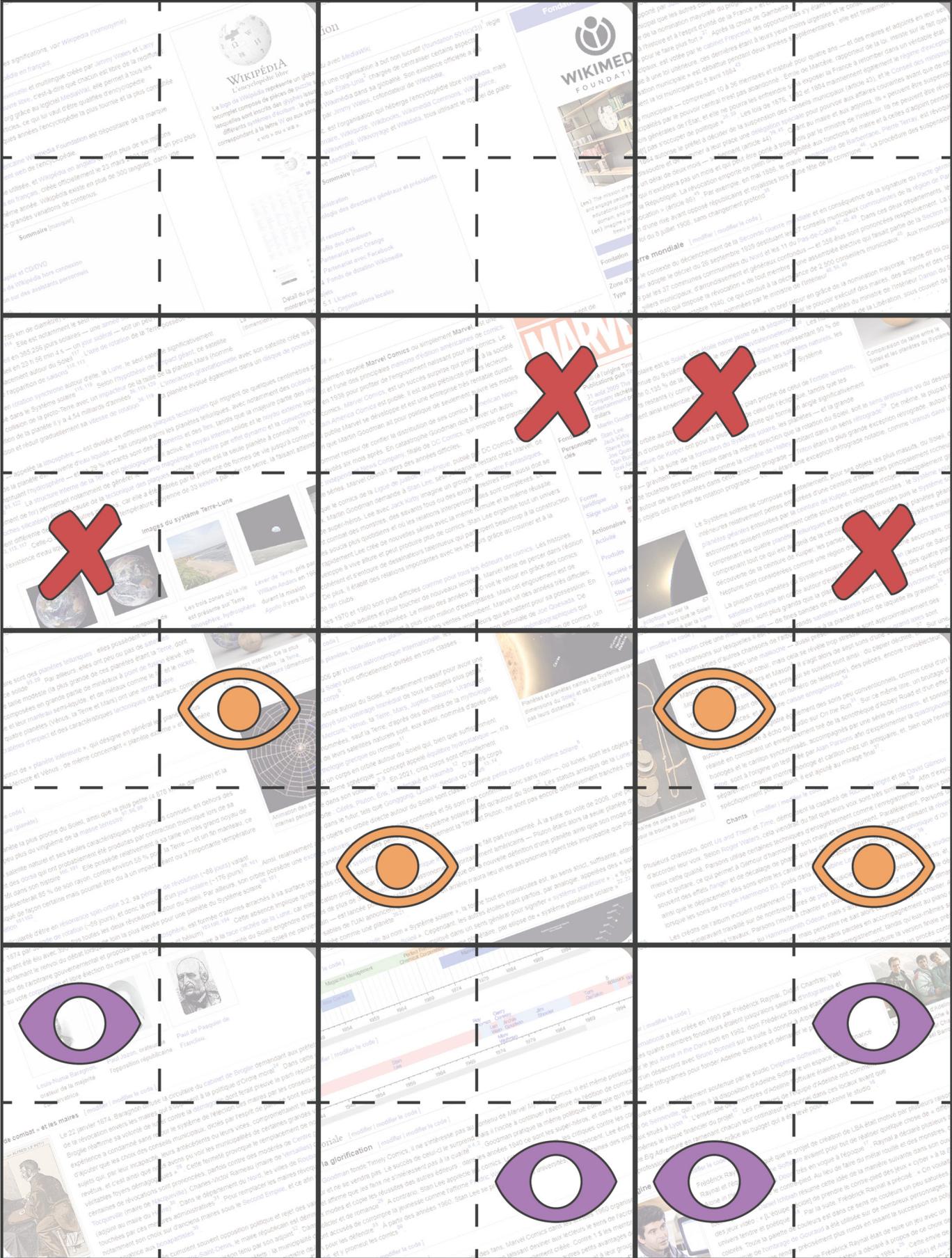
CARTES SUJET

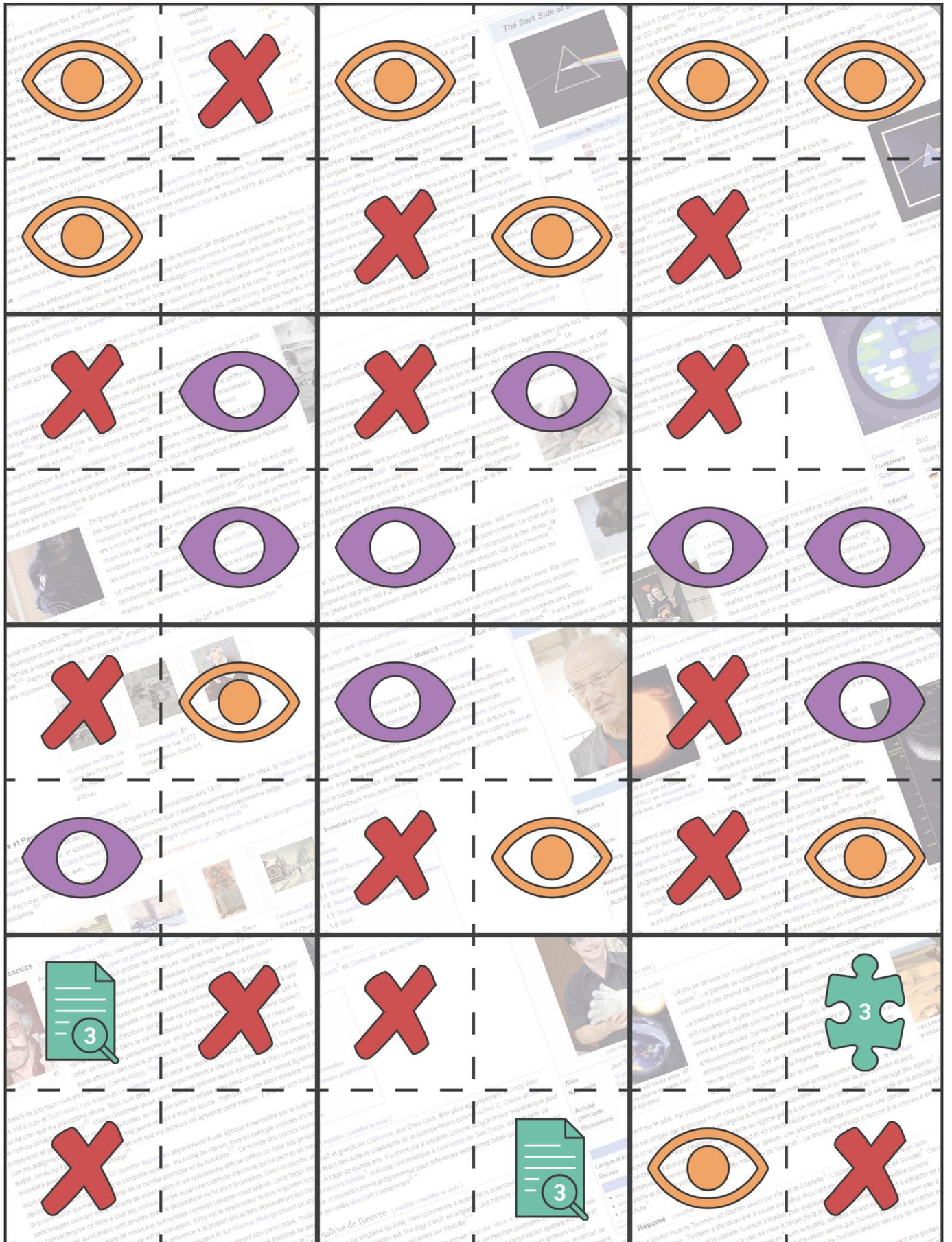
Piochez une carte **Sujet** au hasard au début de la partie, elle ajoute de nouvelles contraintes et modifie la valeur limite de la **Jauge d'édition**.

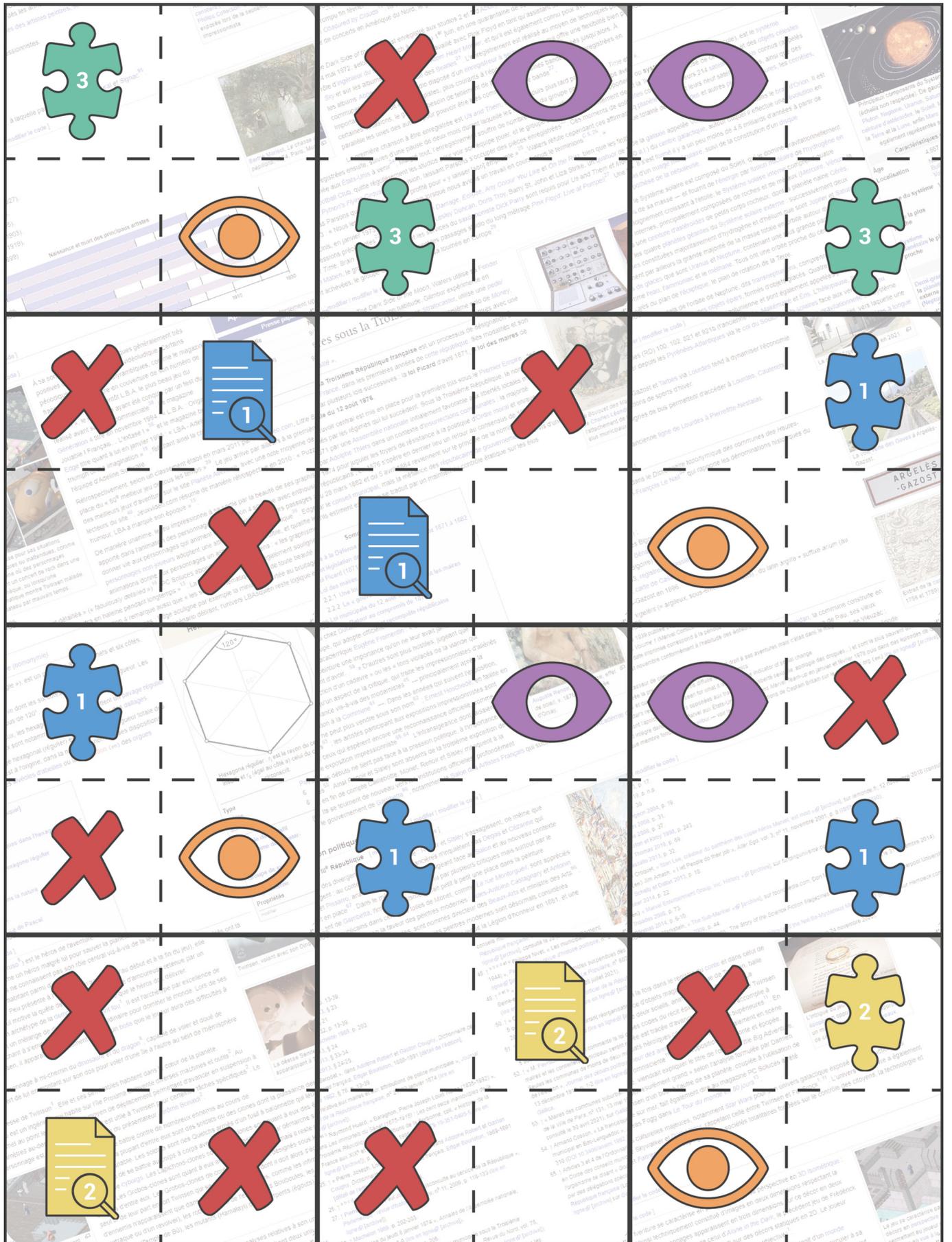
CARTES PROFIL

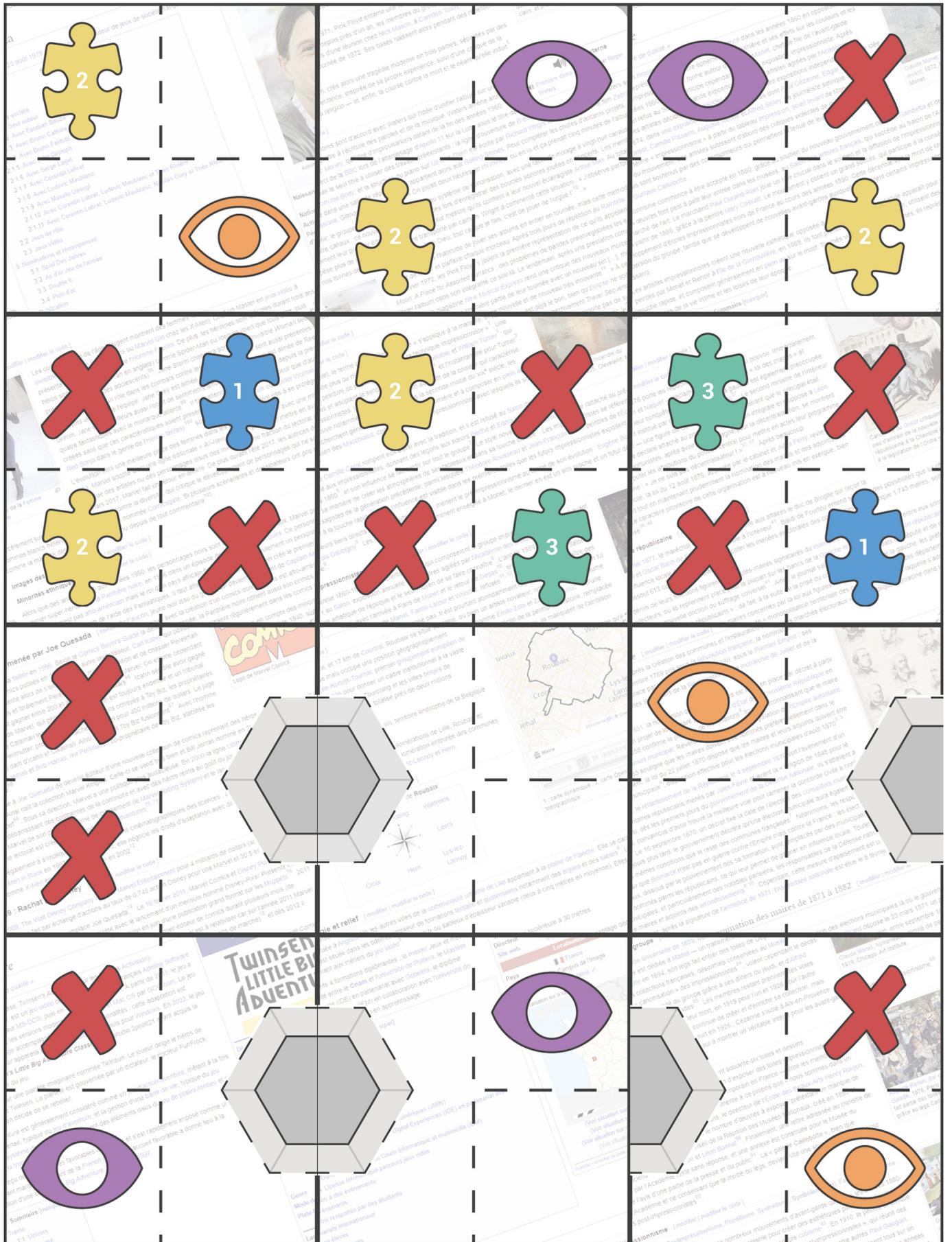
Mélangez les cartes **Profil** et distribuez-en une à chaque joueur. Si le pouvoir donné par la carte est incompatible avec la carte **Sujet**, repiochez une nouvelle carte **Profil**.











ÉRUDIT·E

Votre main contient 2 cartes de plus.

ÉTUDIANT·E

Vous ne faites pas monter la jauge d'édition quand vous ne recouvrez qu'un seul symbole.

RELECTEUR·RICE

Quand vous recouvrez au moins 2 fautes, faites descendre la jauge d'édition de 1.

LIBRISTE

Vous pouvez poser jusqu'à 3 cartes qui dépassent du plateau. Seuls les symboles sur la plateau comptent.

NÉOPHYTE

Votre main contient 1 carte de moins, mais vous ne faites jamais monter la jauge d'édition.

PATROUILLEUR·SE

Vous ne faites pas monter la jauge d'édition quand vous recouvrez des fautes.

DEV

Vous ne faites pas monter la jauge d'édition quand vous recouvrez des points de vue.

ENSEIGNANT·E

Vous ne faites pas monter la jauge d'édition quand vous posez une source ou une information dont la source est présente.

INVENTEUR·RICE

Vous pouvez poser vos cartes sous les cartes du plateau.

DIPLOMATE

Vous ne faites pas monter la jauge d'édition quand vous posez une carte qui remet les points de vue à l'équilibre.

CHERCHEUR·SE

Quand vous passez votre tour, vous pouvez défausser autant de cartes que vous le souhaitez et en repiocher autant.

ADMIN

Les autres joueurs et joueuses peuvent vous montrer les cartes de leurs mains.



PROFIL



PROFIL



PROFIL



PROFIL



PROFIL



PROFIL



PROFIL



PROFIL



PROFIL



PROFIL



PROFIL



PROFIL

**SUJET
D'ENTRAINEMENT
(-)**

Jouez sans la jauge
d'édition.

**SUJET
SCIENTIFIQUE
(10)**

Les fautes comptent
doubles.

**SUJET RAPIDE
(15)**

Jouez sur un plateau de
3 cases par 3 cases.

**SUJET POLÉMIQUE
(5)**

Gagnez 5 points à la fin
de la partie.

**SUJET D'ACTUALITÉ
(8)**

Il n'y a pas d'ordre de
tour. Passer son tour
fait monter la jauge
d'édition de 1.

**SUJET POLITIQUE
(10)**

Les points de vue sans
paire font perdre 1
point.

**SUJET NICHE
(10)**

Les joueurs et joueuses
jouent avec une carte
en main de moins.

**SUJET POINTU
(10)**

Chaque source ne
peut justifier que 2
informations maximum.

**SUJET LÉGER
(7)**

La jauge d'édition ne
monte que de 1, peu
importe le nombre de
symboles changés.

**SUJET NOUVEAU
(12)**

Vous ne pouvez pas
défausser de cartes
quand vous passer
votre tour.

**SUJET ANCIEN
(13)**

Disposez 3 cartes au
hasard sur le plateau
avant le début de la
partie.

**SUJET ÉBAUCHE
(-)**

Les joueurs et joueuses
piochent 6 cartes au
lieu de 3. La pioche est
ensuite retirée du jeu.



SUJET



SUJET



SUJET



SUJET



SUJET



SUJET



SUJET



SUJET



SUJET



SUJET



SUJET



SUJET

Rechercher dans Wikipédia

Créer un compte

Accueil

Portails thématiques

Article au hasard

Contact

Contribuer

Débiter sur Wikipédia

Aide

Communauté

Modifications récentes

Faire un don

Page d'utilisateur Discussion

Paragraphe

Utilisateur:Prismatik/Brouillon

Modifier

Créer

Créer le wikicode

Publier la page...

Modifier



Vous êtes ici sur la page [Cet article](#) de l'encyclopédie libre [Wikipédia](#).
Si vous avez accédé à cette page depuis un autre site que [Wikipédia](#), vous pouvez aider à améliorer la qualité de l'information en [modifiant](#) la page d'accueil de ce site.



Vous êtes ici sur la page [Cet article](#) de l'encyclopédie libre [Wikipédia](#).
Si vous avez accédé à cette page depuis un autre site que [Wikipédia](#), vous pouvez aider à améliorer la qualité de l'information en [modifiant](#) la page d'accueil de ce site.

