

# 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**.

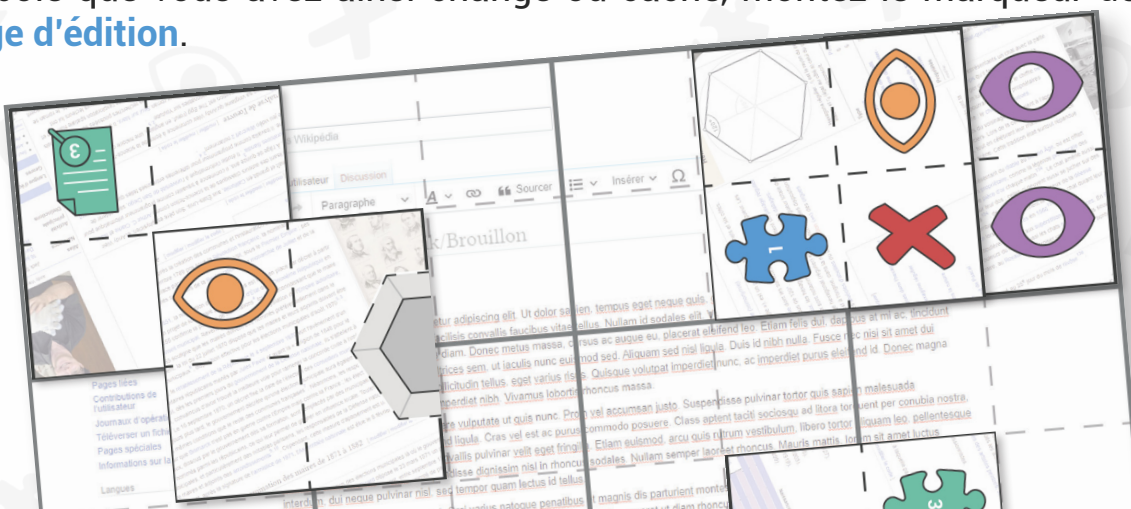
### PASSER VOTRE TOUR

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

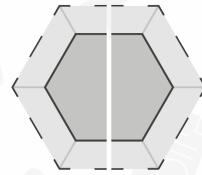
La partie prend fin soit :

- 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**.

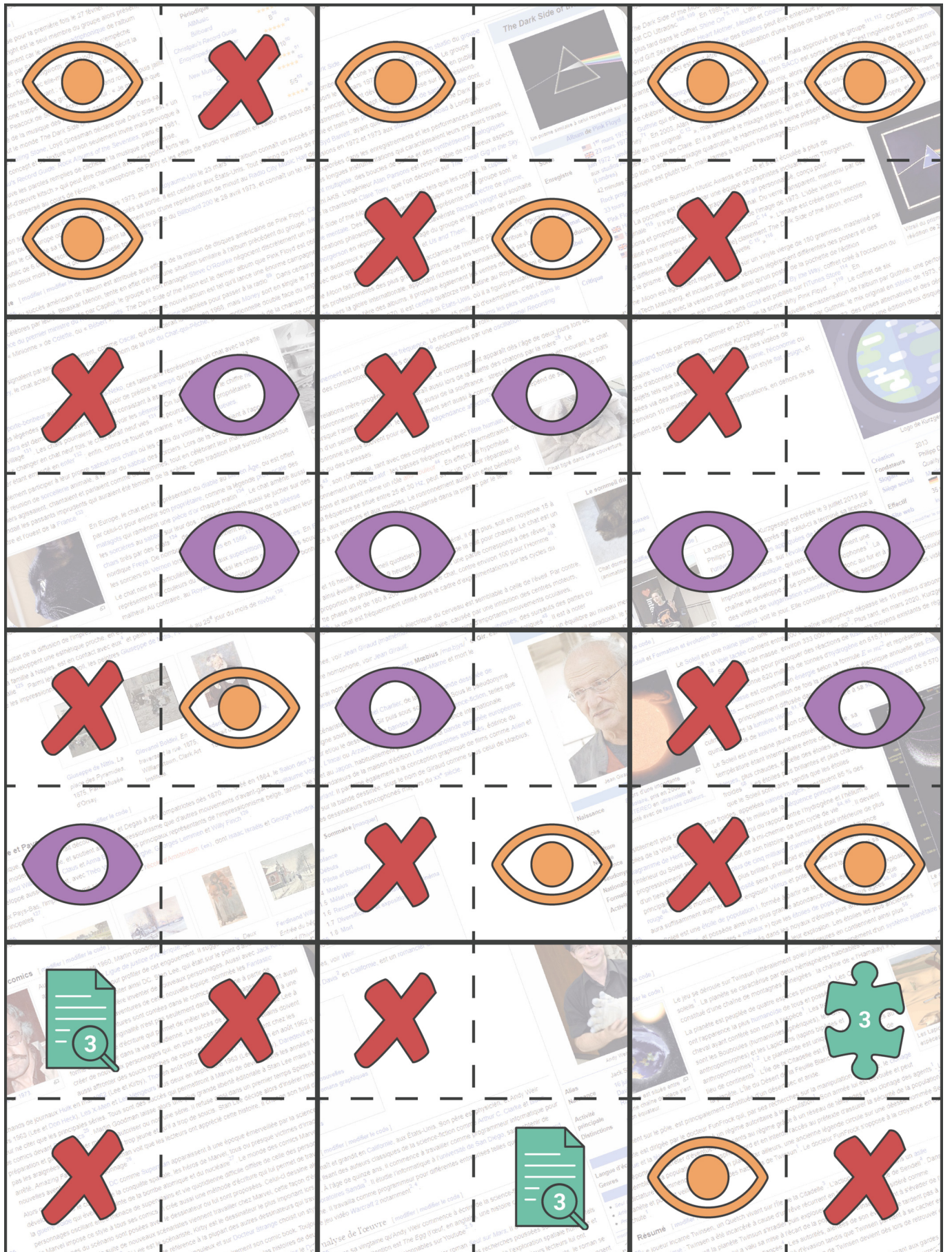
### CARTES PROFIL

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**.

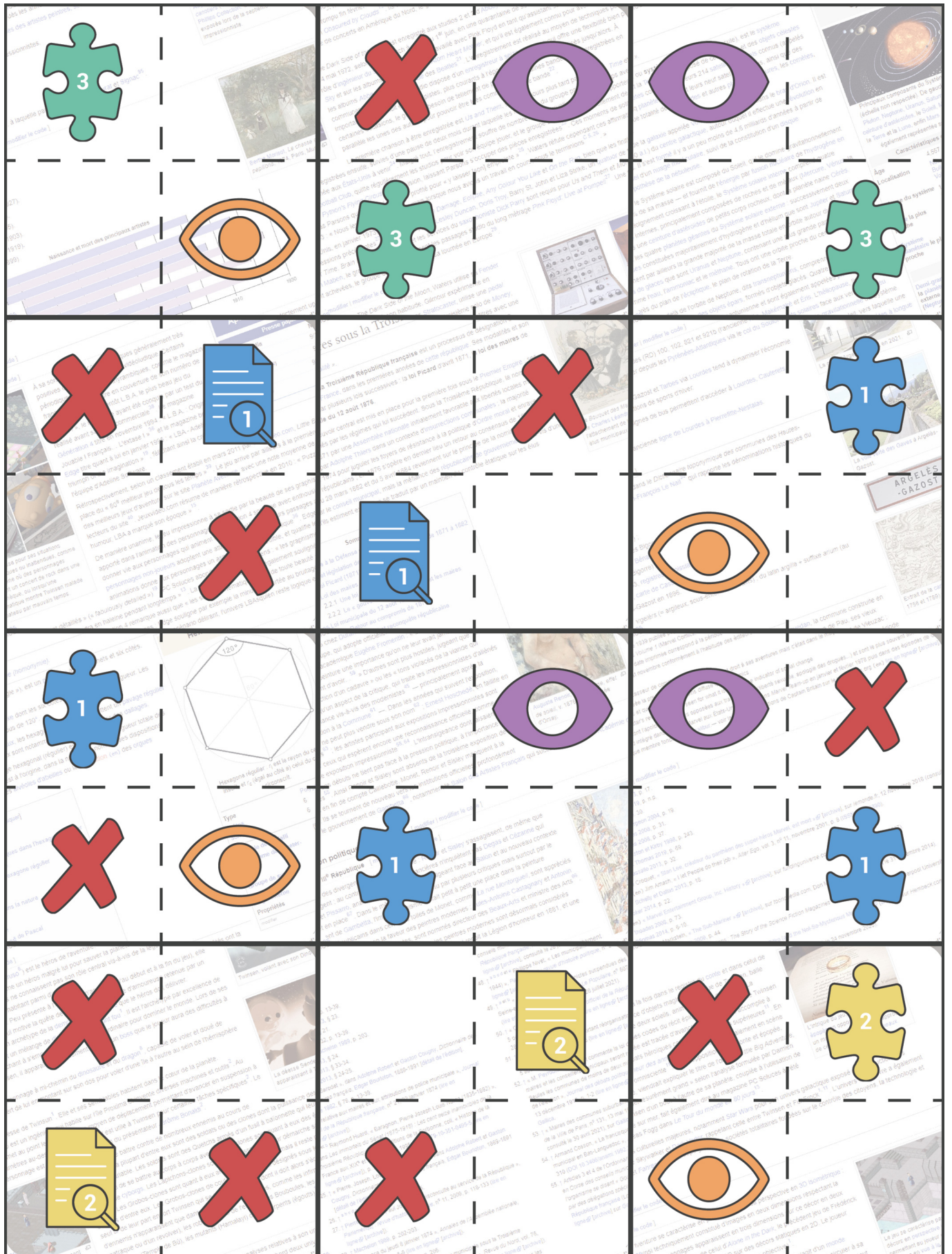






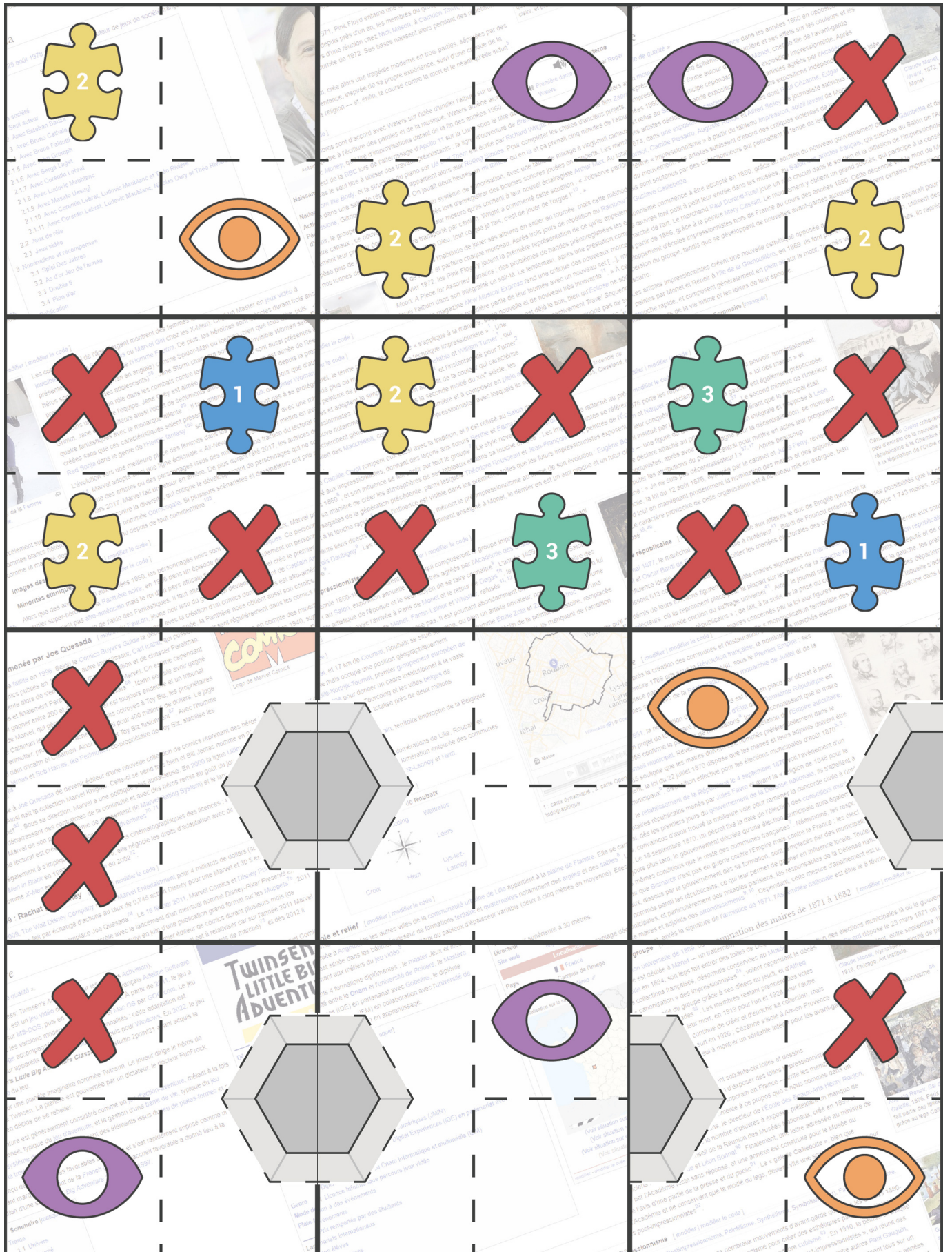














**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**

### 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**







