

# Règle du jeu 2

---

## Matériel

Ce jeu de cartes est destiné à un petit groupe de cinq joueurs auquel un cours d'initiation à *l'Open Access* aura été donné au préalable. C'est un jeu d'assimilation des différents outils et des stratégies possibles du libre accès. Il sert aussi à ouvrir le débat.

Une partie dure environ ½ heure. Le paquet comprend au total 10 cartes personnages, 96 cartes de points, 18 cartes action, et 16 cartes Fin de projet.

## Mise en place

Avant que le jeu ne commence, le formateur distribue à chaque joueur deux cartes-personnages. Les cartes personnages sont celles qui comprennent un personnage dessiné accompagné de son nom.



*Exemple de carte personnage*

La pioche est constituée de trois types de cartes : les cartes - points qui sont décomposées en six familles de couleurs différentes, les cartes - actions et les cartes Fin de projet.



Une carte point



Une carte action



Une carte Fin de projet

Le nombre d'exemplaires de chaque carte à imprimer est récapitulé dans les tableaux ci-dessous :

### ➔ Cartes points

Nom de la carte	Couleur	Nombre d'exemplaires
Impact factor (FI) élevé	bleu	4
Impact factor non répertorié	bleu	4
Eigenfactor (EF) élevé	bleu	2
Eigenfactor (EF) non répertorié	bleu	2
Facteur h élevé	bleu	2
Facteur h non répertorié	bleu	2
Source Normalized Impact per Paper (SNIP) élevé	bleu	2
Source Normalized Impact per Paper (SNIP) non répertorié	bleu	2
SCImago Journal Rank (SJR) élevé	bleu	2
SCImago Journal Rank (SJR) non répertorié	bleu	2
Journal Citation Reports (JCR) non répertorié	bleu	2
Altmetrics élevées	bleu	2
Altmetrics non répertoriée	bleu	2
Revue non répertoriée	bleu	4
Revue prédatrice	bleu	4
Revue qui refuse l'Open Access	Gris	2
Refus de déposer en Open Access	Gris	2
Consulte l'OpenDoar	violet	4
Paye des APC	violet	2
Consulte le ROAR	violet	4

Dépôt dans l'archive HAL	Vert	4
Dépôt dans une archive ouverte institutionnelle	Vert	4
Dépôt du postprint après vérification dans SHERPA/RoMEO	Vert	2
Dépôt du preprint après vérification dans SHERPA/RoMEO	Vert	2
Dépôt de la version finale après vérification dans SHERPA/RoMEO	Vert	2
Aucun dépôt après vérification sur SHERPA/RoMEO	Vert	2
Consultation d'Héloïse avant dépôt	Vert	2
Respect de la durée d'embargo vue sur Héloïse	Vert	2
Embargo personnel	Vert	2
Consultation de Dulcinea	Vert	2
Publication dans une épi-revue	Vert	2
Consultation de Diadorim	Vert	2
Dépôt du post-print sans vérification dans SHERPA/RoMEO	Rose	2
Dépôt du preprint sans vérification dans SHERPA/RoMEO	Rose	2
Dépôt de la version finale sans vérification dans SHERPA/RoMEO	Rose	2
Non respect de la durée d'embargo vue sur Héloïse	Rose	2
Non consultation des applications recensant les politiques éditoriales	Rose	2
Dépôt sur ResearchGate	Orange	2
Utilisation de Twitter	Orange	2
Dépôt sur Researchgate avec lien sur une archive ouverte	Orange	2

### → Cartes action

Nom de la carte	Nombre d'exemplaires de la carte
Votre éditeur refuse finalement de vous publier	3
Respect des devoirs face à l'éditeur	3
Diffusion des recherches en Open Access	3
Convaincu par l'Open Access	3
Reprise du projet	3
Effet de buzz	3

### → Cartes Fin de projet

#### 16 exemplaires.

Toutes ces cartes sont mélangées dans la pioche. Chaque joueur reçoit cinq cartes de la pioche. Une défausse se constituera face visible près de la pioche au cours de la partie. Si la pioche s'épuise, mélangez la défausse pour en créer une nouvelle.

## But du jeu

Le but du jeu pour le joueur est de favoriser la diffusion de la recherche de ses deux personnages, et de semer le parcours des chercheurs que possèdent les autres d'embûches et de difficultés. Pour cela, le joueur doit accumuler le maximum de points sur ses propres personnages. Attention : seuls les points des personnages dont le projet aura été clôturé par une carte « Fin de projet » avant la fin de partie seront comptabilisés dans le décompte final. Si un joueur a réussi à clôturer les projets de ses deux personnages, les points marqués par ces derniers s'ajoutent.

La partie se termine au bout de six manches.

## Déroulement du tour

A son tour de jeu, un joueur peut défausser 1 ou 2 cartes, puis compléter sa main.

### Première action

Le joueur peut jouer ou défausser une carte (quelle qu'elle soit) de sa main, à moins qu'il ne choisisse de passer. Il positionne alors sa carte sur son personnage.

Les cartes jouées sur chaque personnage viennent s'ajouter les unes sur les autres en laissant juste le bandeau intercalaire dépasser.

La carte peut être jouée sur un de ses personnages ou sur un des personnages de ses adversaires pour les handicaper.

Attention cependant : la carte que le joueur joue sur un personnage doit s'accorder avec les cartes précédemment jouées sur lui.

*Exemple : Le joueur A peut jouer une carte « Facteur d'impact élevé » sur un de ses personnages. Cette carte lui rapportera 5 points s'il réussit à clôturer son projet. A son tour, un joueur B peut poser sur ce même personnage la carte « Dépôt du preprint sans vérification dans SHERPA/RoMEO », ce qui pénalise le joueur A de 4 points. Si le joueur A clôture son projet à ce moment-là de la partie, ce personnage ne lui rapporte plus que 5 pts -4 pts = 1 pt au total.*

*En revanche, le joueur B ne peut pas positionner sur ce même personnage la carte « Facteur d'impact non répertorié » puisqu'elle s'exclue avec celle précédemment posée « Facteur d'impact élevé ». Le joueur doit tenir compte de l'intégralité des cartes jouées auparavant avant d'ajouter une nouvelle carte. En cas de doute sur la possibilité de cumuler deux cartes, un débat s'ouvre entre les participants, que le formateur arbitre.*

### Deuxième action

Le joueur ne peut pas jouer de carte Fin de projet en tant que deuxième action. Le joueur peut cependant jouer une carte - points ou une carte - action de sa main sur n'importe lequel de ses

personnages, ou sur ceux de ses adversaires. Les cartes - actions ont les effets positifs ou négatifs décrits par le texte de la carte.

### **Pioche**

Le tour du joueur se termine en piochant deux cartes supplémentaires.

### **Narration**

L'intérêt de ce jeu réside dans le débat. Ainsi, les joueurs sont invités à expliquer les effets de leurs cartes lorsqu'ils la posent, et à expliquer tous les effets positifs ou négatifs que ce choix entraîne pour la bonne valorisation des recherches du chercheur concerné. Ils sont invités à expliquer quels impacts ce choix a sur le chercheur, et comment il s'intègre dans la stratégie développée par ce dernier au fil des cartes posées.

**Attention : à la dernière manche du jeu, les joueurs ne disposent que d'un tour. Une carte - action « Réouverture de jeu » ne peut pas être jouée lors de cette dernière manche.**