



LIBEREZ LA SCIENCE !

Règles du jeu



But du jeu : avoir le plus de cartes Libre-accès.

On peut s'arrêter après un certain nombre de tours, ou après une durée déterminée.

Début/Tour : Le premier joueur lance le dé, avance son pion et tire la carte correspondante Libre-accès ou Publis scientifiques.

Carte Libre-accès : Le joueur lit la question à haute voix et essaye d'y répondre. S'il répond juste, il conserve la carte et son tour s'arrête. Le joueur suivant commence son tour. S'il répond faux, il défausse la carte dans la pile et son tour s'arrête. Le joueur suivant commence son tour.

Carte Publis scientifiques : le joueur lit la consigne à haute voix et suit les instructions. S'il tombe sur une carte Joker, il la conserve pour l'utiliser ultérieurement. Les cartes Joker ne sont utilisables qu'une unique fois pour contrecarrer les effets négatifs des cartes Publis scientifiques tirées. Elles sont ensuite défaussées dans la pile. Seule la carte Joker "Soutien aux chercheurs dans les Bibliothèques" est permanente et annule tous les effets négatifs des cartes Publis scientifiques.

Cartes Joker :

- Soutien aux chercheurs dans les Bibliothèques
- Droit d'auteur
- Editions de l'Université de Bruxelles
- DI-fusion
- Fonds financiers
- 3-2-1
- Gestion des données de recherche

Vainqueur : le gagnant est le joueur qui a accumulé le plus de cartes Libre-accès.