

Libre ou pas libre

Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions :
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/fr/>

Table des matières

Objectifs	3
Introduction	4
I - Exercice : Jeu des licences	5

Objectifs

Savoir ce qu'une licence (ou une absence de licence) permet et ne permet pas

Introduction

Durée : 0h30

I Exercice : Jeu des licences

Informations

- Nombre de joueurs : 2 à 10 (on peut composer des équipes de 2 joueurs)
- Durée d'une partie : Environ 30 minutes

Mise en place

Placez le plateau au milieu, chaque case représente une licence.

Chaque joueur choisit une couleur et sépare ses cartes « Droit d'auteur » et ses cartes « Action ». Les cartes « Droit d'auteur » ont une valeur indiquée en haut à gauche dans un cercle rouge.

Chaque joueur mélange ses deux paquets de cartes séparément, et en fonction du nombre de joueurs tire au hasard un certain nombre de cartes « Droit d'auteur » et un certain nombre de cartes « Action » qu'il laisse devant lui face cachée, sans les regarder.

- À 2 joueurs : 6 cartes « Droit d'auteur » et 2 cartes « Action » (chaque joueur jouera 8 tours)
- À 3 joueurs : 4 cartes « Droit d'auteur » et 1 carte « Action » (chaque joueur jouera 5 tours)
- À 4 joueurs : 3 cartes « Droit d'auteur » et 1 carte « Action » (chaque joueur jouera 4 tours)
- À 5 joueurs : 2 cartes « Droit d'auteur » et 1 carte « Action » (chaque joueur jouera 3 tours)

Les autres cartes sont écartées (elle ne seront pas utilisées lors de cette partie).

Tous les joueurs piochent une carte « Droit d'auteur » et la regarde puis mélangent ses cartes « Droit d'auteur » restantes avec sa ou ses cartes « Action » pour constituer une pioche face cachée.

Poser une carte « Droit d'auteur »

Si la carte qui est dans la main du joueur est une carte « Droit d'auteur » (ce qui est obligatoirement le cas au premier tour), alors :

- le joueur positionne dès qu'il le souhaite la carte qu'il a piochée **face cachée** sur une des licences représentées sur le plateau (il la recouvre avec sa carte)
- à condition qu'elle ne soit **pas occupée** (il n'y a pas de carte positionnée dessus).

Dès qu'un joueur a occupé une case, les autres joueurs ne peuvent plus la choisir, ils sont donc contraints de choisir une autre case.

Une fois toutes les cartes posées, on révèle une par une de gauche à droite celles posées sur le plateau. On fait la lecture de la carte à haute voix. Les autres joueurs vérifient si le texte descriptif de la carte « Droits d'auteur » est en accord avec la licence choisie (on appelle un arbitre en cas de doute).

- Si la carte est bien positionnée alors elle reste sur le plateau, face visible (la case reste occupée).
- Sinon elle est défaussée (la case est libérée pour le prochain tour de jeu).

Poser une carte « Action »

Les cartes « Actions » doivent être positionnées **face cachée** sur un espace **occupé par une carte** « Droit d'auteur » face visible (posée précédemment).

Les cartes « Actions » vont conduire certaines cartes « Droit d'auteur » à être renvoyées, cela signifie que les cartes sont posées face visible devant le joueur auquel elles appartiennent (elle rapporteront tout de même quelques points en fin de partie).

On applique l'effet d'une carte « Actions » au moment où elle est révélée :

- Avancer les cartes d'un cran sur la droite/gauche : La carte « Action » révélée est défaussée. Toutes les cartes « Droit d'auteur » sont déplacées. Les cartes qui arrivent dans la zone « Renvoi de la carte » sont renvoyées. Pour chaque autre carte « Droit d'auteur » déplacée, on vérifie qu'elle est toujours compatible avec son nouvel emplacement (elle est renvoyée sinon).
- Reculer une carte de deux crans sur la droite/gauche : la carte « Droit d'auteur » concernée est déplacée, si une autre carte se trouvait à l'emplacement d'arrivée, celle-ci est renvoyée. On vérifie que la carte « Droit d'auteur » déplacée est toujours compatible avec son nouvel emplacement (sinon elle est renvoyée). La carte « Action » révélée est défaussée.
- Échanger la position de deux cartes : la carte « Droit d'auteur » concernée est échangée avec une autre. On vérifie la compatibilité avec les nouveaux emplacements pour les deux cartes déplacées (les cartes non compatibles sont renvoyées). La carte « Action » est défaussée.
- Bloquer définitivement une carte : la carte n'est plus concernée par les futures cartes « Action ».

NB : Si un joueur a positionné par erreur une carte « Droit d'auteur » sur une autre carte « Droit d'auteur », celle-ci est défaussée.

Ne pas poser une carte « Droit d'auteur »

Un joueur qui ne sait pas où poser sa carte « Droit d'auteur » ou qui pense qu'il n'y plus d'emplacement compatible la pose devant lui face visible. Les cartes non posées rapportent quelques points en fin de partie (mieux vaut ne pas se prononcer dans la précipitation que se tromper).

Les cartes « Action » seront toujours posées.

Piocher une nouvelle carte

Tous les joueurs piochent une nouvelle carte de leur pile et la regarde. S'il n'y a plus de carte à piocher la partie est terminée.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque que les joueurs n'ont plus aucune carte à piocher.

On compte les points :

- Chaque carte positionnée sur le plateau : 3 points
- Première carte non posée (face visible devant le joueur) : 2 points
- Cartes suivantes non posées : 1 point

En cas d'égalité, on départage en faveur du joueur qui a la carte avec la plus grande valeur (en haut à gauche de la carte) présente sur le plateau parmi les joueurs à égalité (en cas d'égalité à nouveau on peut utiliser la seconde plus grande valeur, etc.).

