

Livret des règlements



UNIVERSITÉ
LAVAL

Archive.

Un jeu sur la conservation numérique

Le temps d'une partie d'Archives.∞, entrez dans la peau d'un responsable de la préservation numérique et côtoyez des collègues d'autres institutions patrimoniales ! Entraidez-vous et affrontez-vous alors que vous vous êtes confrontés à des défis technologiques, humains, organisationnels et environnementaux ! Défendez votre service afin d'obtenir les ressources qui vous permettront de faire certifier votre dépôt numérique et ainsi conserver vos collections à l'infini !

Matériel

Voici la liste du matériel dont vous aurez besoin pour jouer à ce jeu ::

- La planche de jeu
- De faux billets de banque avec différentes coupures (ex. : argent de Monopoly)
- Les fiches de personnages
- Deux dés
- Des pions de quatre couleurs différentes (au moins cinq pions

par couleur pour représenter les employés (4) et progresser sur la planche de jeu (1))

- Des jetons qui serviront à représenter les serveurs
- Les cartes de jeu (rouges, vertes, mauves et jaunes)
- Les pièces des certifications
- Les cartes d'extension Avantage compétitif (non nécessaires si vous jouez au jeu de base)

Crédits et Remerciements

Archive.∞ a été créé par Émilie Fortin et Jean-François Ruest, bibliothécaires à l'Université Laval.

Remerciements

Elisabeth et Geneviève pour leur temps pour leur disponibilité lors des nombreux tests, ainsi qu'Hélène et Émilie pour leur soutien.

Lancement

Archive.∞ a été présenté officiellement le 19 septembre 2019 lors de la 16^e conférence internationale sur la conservation numérique (iPres 2019) à Amsterdam aux Pays-Bas.

Aperçu et but du jeu

Obtenir les trois certifications puis atteindre le centre du plateau le premier (la case « Immortalité numérique »). Cela signifie que vous êtes parvenu à conserver les collections de votre institution pour les siècles à venir!

Partie rapide : le premier joueur à obtenir une certification gagne.

Durée de jeu : environ 45 minutes

Nombre de joueurs : entre 2 et 4

Âge des joueurs : de 7 ans et plus

Début

Le joueur ayant le plus d'«expérience» (le plus âgé) débute.

ou

Si plusieurs joueurs ont la même «expérience», chacun lance un dé et celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence.

Le jeu est conçu pour 2 à 4 joueurs.

Chaque joueur prend une fiche de personnage au hasard.

Tous les joueurs commencent en tant que petite institution, c'est-à-dire qu'ils ont au départ :

- Un serveur;
- Deux employés;
- 100 000\$ (divisés selon les billets que vous avez et vos préférences).

Extension : les joueurs pigent au hasard une carte Avantage compétitif qui aura préséance sur les règles de base.

Serveurs et employés

Coûts de base

- Serveur : 100 000\$
- Employé : 50 000\$

Circuit régulier

À tout moment, il est possible de payer la banque pour embaucher un employé ou acheter un serveur au double de la valeur de base (100 000\$ pour un employé, 200 000\$ pour un serveur).

Exceptionnellement, si le joueur n'a plus d'employé ou de serveur, celui-ci paye le prix de base à la banque et non le double.

À tout moment (mais une seule fois par tour), un joueur peut tenter de débaucher un employé ou de voler un serveur à un autre joueur en lançant un dé (1 à 3 : succès, 4 à 6 : échec). Si la manœuvre est couronnée de succès, le joueur qui a lancé le dé doit payer le prix coûtant au joueur qui perd son serveur (100 000\$) ou son employé (50 000\$). Si la tentative échoue, le joueur qui a lancé le dé doit remettre 20 000\$ au joueur visé.

Circuit de certification

Une fois sur le circuit des certifications, un joueur peut se procurer un serveur ou embaucher un employé uniquement s'il arrête sur une case bleue.

Si un joueur manque de serveurs, d'employés ou d'argent

Un joueur ne peut avancer sans serveur ou sans employé.

- Serveur : un joueur qui n'a plus de serveur peut en louer un à un joueur de son choix au coût de 10 000\$/tour. Dans ce cas, à chaque tour, tant qu'il n'a pas acheté de serveur, il donne 10 000\$ à un joueur qui en a un.
- Employé : un joueur qui n'a plus d'employé peut négocier un prêt de service avec un autre joueur. Le pion prêté doit être mis à côté de la fiche de personnage et le prêt (durée et montant) doit être négocié entre les deux joueurs.

Un joueur qui n'a plus d'employé ou de serveur peut passer par la banque et payer le coût de base pour acquérir l'un ou l'autre.

Un joueur qui n'a plus d'argent peut continuer à avancer. S'il manque d'argent pour résoudre une carte, il doit vendre ses serveurs ou se départir de ses employés en les proposant aux autres joueurs ou à la banque. Si plus d'un joueur est intéressé, il décide avec qui il fera la transaction. Les joueurs intéressés peuvent proposer le montant qu'ils veulent. La banque rachète au coût de base.

Déplacements

Un pion de la couleur du joueur est utilisé pour les déplacements sur le plateau de jeu.

Petite institution

Une petite institution (1 à 3 employés) utilise un seul dé pour ses déplacements.

Grosse institution

Lorsqu'un joueur a 4 employés, il devient une grosse institution et utilise alors deux dés pour ses déplacements.

Cases et cartes

Un joueur lance le ou les dés et avance selon le résultat obtenu. Selon la couleur de la case sur laquelle il s'arrête, il doit prendre une carte correspondante (rouge, verte, mauve ou jaune) et suivre les instructions de la carte.

S'il s'agit d'une carte avec une question et que le joueur est incapable d'y répondre, celui-ci peut demander de l'aide aux autres joueurs. Si un joueur accepte d'aider, les deux joueurs se partageront le gain (si celui-ci est divisible). Le joueur qui a besoin d'aide peut offrir de payer l'aide reçue.

Cases particulières

- Si un joueur s'arrête sur une case bleue, il peut acheter un serveur ou engager un employé pour la moitié du coût. Il n'est pas permis d'effectuer les deux actions : il faut choisir entre un employé et un serveur.
- Lorsqu'un joueur passe la case Début d'année budgétaire, il faut payer à la banque le salaire des employés (50 000 \$ par employé).

- Si un joueur s'arrête sur une case verte, il obtient deux fois le montant inscrit sur la carte pigée.

- Si un joueur passe au-dessus d'une case verte, il prend une carte verte en plus de la carte correspondant à la couleur de la case sur laquelle il s'arrête.

Un joueur qui « meurt » (qui ne peut plus avancer) peut reprendre au début en changeant de personnage.

Circuits

Lorsqu'un joueur possède les spécifications minimales requises pour procéder à l'obtention d'une certification, il peut déplacer son pion sur le circuit de certification au centre du plateau de jeu.

Si un joueur n'a plus les spécifications minimales requises alors qu'il est sur le circuit de certification, il doit retourner sur le circuit principal à la case « Retour de vacances ».

Lorsque la certification est obtenue, le joueur déplace son pion sur la case Retour de vacances, peu importe le chiffre obtenu sur le dé.

À l'obtention de la troisième certification (certification formelle), au lieu de retourner sur la case Retour de vacances, le joueur pourra continuer son parcours vers la conservation numérique éternelle de ses collections et gagner ainsi la partie..

Certifications

Un joueur qui commence une certification doit avoir le minimum d'employés et de serveurs exigé du début jusqu'à la fin du processus. Au moment où il commence sa certification, il doit payer à la banque le montant exigé. Si le joueur ne répond plus aux spécifications minimales, il doit retourner sur le circuit principal, sur la case « retour de vacances ».

Spécifications minimales

- Certification de base : 100 000\$, 1 serveur, 2 employés
- Certification élargie : 200 000\$, 2 serveurs, 4 employés
- Certification formelle : 300 000\$, 3 serveurs, 5 employés

Un joueur qui arrête sur une case mauve et qui résout la carte relance le dé et continue d'avancer. Sinon, il

attend le prochain tour et réessaie (à moins que la carte indique seulement de passer un tour).

L'utilisation des cartes jaunes spéciales (Grosse réunion, Vacances, Réforme, Réponse automatique) est interdite sur le circuit de certification, mais un joueur peut garder les cartes avec lui. Les joueurs doivent défausser toutes leurs cartes Grosse réunion lorsqu'ils obtiennent une certification.

Si un joueur a obtenu une certification, mais qu'après, sur le circuit principal, il perd les exigences minimales liées à cette certification, il conserve sa certification. Il ne peut cependant pas commencer la certification suivante tant qu'il n'a pas accumulé l'argent, les serveurs et le personnel nécessaires.

Réponses

1. Les trois pattes de la théorie du tabouret de la conservation numérique

- a. Technologie
- b. Organisation
- c. Ressources

Les définitions inscrites sur certaines cartes sont tirées du document suivant :

Tomasz Neugebauer, Pierre Lasou, Andrea Kosavic, Tim Walsh. Digital Preservation Functionality in Canadian Repositories. 2019. https://www.carl-abrc.ca/wp-content/uploads/2019/12/orwg_report2_preservation_repos_en.pdf.

2. Les paquets d'information du modèle OAIS

- a. SIP (Submission Information Package)
- b. AIP (Archival Information Package)
- c. DIP (Dissemination Information Package)

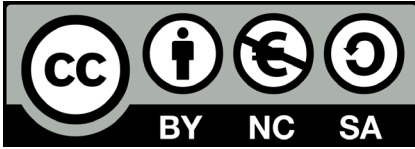
3. Exemples de fonctions et de processus qui permettent d'assurer que le paquet d'information archivé (AIP) reste complet et intact

- a. Sélection d'un support physique adéquat
- b. Redondance des données
- c. Migration des données
- d. Suivi et mise à jour des équipements et des logiciels
- e. Autres

4. Certifications

- a. Nestor Seal
- b. CoreTrustSeal
- c. ISO 16363
- d. Autres

Licence



Archive.∞ est sous licence Creative Commons.

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

Vous êtes autorisé à :

- **Partager** — copier, distribuer et communiquer le matériel par tout moyen et sous tout format ;
- **Adapter** — remixer, transformer et créer à partir du matériel.

L'Offrant ne peut retirer les autorisations concédées par la licence tant que vous appliquez les termes de cette licence.

Selon les conditions suivantes :

- **Attribution** — Vous devez créditer l'Oeuvre, intégrer un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées à l'Oeuvre. Vous devez

indiquer ces informations par tous les moyens raisonnables, sans toutefois suggérer que l'Offrant vous soutient ou soutient la façon dont vous avez utilisé son Oeuvre.

- Pas d'Utilisation Commerciale —

Vous n'êtes pas autorisé à faire un usage commercial de cette Oeuvre, ni de la totalité ou d'une partie du matériel la composant.

- Partage dans les Mêmes Conditions —

Dans le cas où vous effectuez un remix, que vous transformez, ou créez à partir du matériel composant l'Oeuvre originale, vous devez diffuser l'Oeuvre modifiée dans les même conditions, c'est-à-dire avec la même licence avec laquelle l'Oeuvre originale a été diffusée.

- Pas de restrictions complémentaires

Vous n'êtes pas autorisé à appliquer des conditions légales ou des mesures techniques qui restreindraient légalement autrui à utiliser l'Oeuvre dans les conditions décrites par la licence.