

Les gardiens du numérique



Le jeu de cartes

RÈGLES DU JEU

À LIRE INTÉGRALEMENT AVANT DE JOUER

Une aide animateur est disponible via ce QR code ou lien ci-dessous



https://www.mgen.fr/fileadmin/documents/Gardiens_du_numerique-jeu_de_cartes-Aide_Animateur.pdf

APERÇU DU JEU

Dans **Les Gardiens du Numérique : le jeu de cartes**, vous devez vous coordonner pour naviguer sur Internet en toute sécurité. De nombreux dangers vous guettent, soyez prudents et protégez-vous !

Votre navigation, vos actions et les menaces associées sont matérialisées par différents paquets de cartes.

En équipe, explorez Internet symbolisé par les cartes **Navigation** présentes sur l'espace de jeu et évitez de tomber dans les pièges d'Internet grâce aux cartes **Action** et en collaborant.

Le jeu est prévu pour un groupe de **2 à 4 joueurs uniquement**.

MATERIEL

- 19 cartes **Navigation** (noire)
- 44 cartes **Action** (bleue)
- 10 cartes **Menace** (rouge)
- 4 cartes **Alerte** (jaune)
- 4 cartes **Aide de jeu**
- 4 cartes **Lexique**

MISE EN PLACE

- 1 Donnez une carte **Aide de jeu**, une carte **Lexique** et une carte **Alerte** à chaque joueur (remettez les cartes non utilisées dans la boîte). Chaque joueur place ses 3 cartes face visible devant lui.
- 2 Séparez et mélangez les cartes **Action** et **Navigation** en deux pioches distinctes.
- 3 Formez une pile avec les cartes **Menace**.
- 4 Disposez, face cachée, au centre de la table deux cartes **Navigation** par joueur, en formant une grille composée de lignes de 3 cartes maximum.
- 5 Distribuez 3 cartes **Action** à chaque joueur.
- 6 Désignez le premier joueur (le dernier à avoir navigué sur internet).

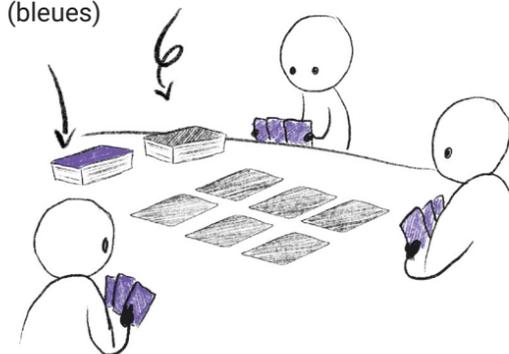
La partie peut commencer.

BUT DU JEU

Le but du jeu consiste à naviguer sur internet en contrant les différentes menaces rencontrées. Il s'agit ainsi de révéler le plus possible de cartes **Navigation** en maintenant le cumul de cartes **Menace** le plus bas possible.

Chaque carte **Navigation** révélée peut en effet présenter un danger plus ou moins important qu'il faudra contrer avec les cartes **Actions**.

Pile cartes **Action** (bleues) Pile cartes **Navigation** (noires)



DÉROULÉ DE LA PARTIE

⚠ Jeu collaboratif à communication restreinte : vous ne pouvez pas échanger verbalement entre vous tout au long de la partie.

La partie se déroule en une succession de tours, chacun décomposé en 4 phases successives.

Elle prend fin lorsque toutes les cartes **Navigation** ont été révélées OU que le cumul des cartes **Menace** atteint 10 points.

1 - PHASE ACTION

Lors de cette phase, sélectionnez 2 actions que vous comptez réaliser durant ce tour.

Les cartes **Action** que vous sélectionnez vous permettront de contrer des menaces que vous pourrez rencontrer lors de la phase de navigation (Fake news, Cyber-Sécurité, Cyber-Harcèlement et Escroquerie).

Chaque carte **Action** précise la phase lors de laquelle elle doit être activée ainsi que l'action à réaliser.

Chacun votre tour, et en commençant par le premier joueur, sélectionnez une carte **Action** de votre main et placez-la face visible devant vous.

Pensez à la **lire à voix haute** pour l'expliquer aux autres.

Si cette carte doit être activée durant la phase action, faites-le immédiatement.

Piochez une nouvelle carte **Action** pour en avoir toujours 3 en main. (Si la pioche est vide, mélangez les cartes **Action** défaussées et formez une nouvelle pioche).

Une fois que tous les joueurs ont sélectionné leur première carte **Action**, répétez à nouveau l'opération dans l'ordre du tour, pour que chaque joueur ait joué 2 cartes **Action**.

A la fin de cette phase, en plus de la carte **Aide de jeu** et **Lexique**, chaque joueur a 1 carte **Alerte** et de 0 à 2 cartes **Action** devant lui. Il a également 3 cartes **Action** en main.

2 - PHASE ALERTE

Lors de cette phase, vous pouvez donner une indication non verbale aux autres joueurs sur les cartes **Navigation** de la grille.

À tour de rôle, si vous le jugez utile, vous pouvez placer votre carte **Alerte** sur l'une des cartes **Navigation** de la grille pour indiquer que celle-ci représente une menace.



⚠ Il est interdit de parler !

3 - PHASE NAVIGATION

Lors de cette phase, vous allez révéler des cartes **Navigation** de la grille.

Les cartes **Navigation** peuvent avoir différents effets (**bordure verte**), ou présenter une menace (**bordure noire**).

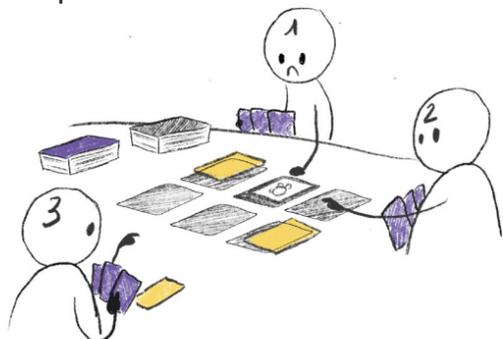
Durant cette phase, vous activez les effets des cartes **Action** de la phase **Navigation**.

Dans l'ordre du tour, retournez face visible une carte **Navigation** de votre choix.

Vous pouvez retourner une carte **Navigation** située sous une carte **Alerte**.

Résolvez immédiatement les cartes **Effet (vert)** et remettez-les dans la boîte une fois résolues.

Gardez face visible les cartes **Navigation "Menace" (noir)** : elles pourront être contrées lors de la phase suivante.



4 - PHASE RÉOLUTION

Lors de cette phase, vous allez tenter de contrer les différentes menaces révélées.

Les cartes **Action "Astuce"** vous permettent d'annuler une carte **Navigation "Menace"** d'un type donné et d'une puissance inférieure ou égale à sa valeur.

Les cartes **Action "Sécurité Renforcée"** vous permettent de réduire la puissance d'une carte **Navigation "Menace"** de 1 point.

Répartissez vos cartes **Action "Astuce"** et **Action "Sécurité Renforcée"** sur les cartes **Navigation** représentant une menace (toutes les cartes **Navigation** ne représentent pas des menaces) :

- Les cartes **Action "Astuce"** doivent être assez fortes pour contrer les cartes **Navigation** représentant une menace.
- Les cartes **Action "Sécurité renforcée"** diminuent d'un point la force de la menace.

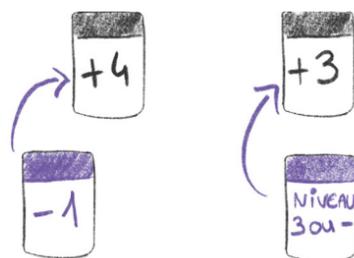
Une menace (carte **Navigation "Menace"**) est contrée si vous lui associez une carte **Action "Astuce"** de même type suffisamment forte pour contrer sa puissance (puissance éventuellement modifiée par une carte **Action "Sécurité Renforcée"**).

Exemple

- Une carte **Navigation "Menace"** de puissance 4 est retournée
- J'utilise une carte **Action "Sécurité renforcée"** pour réduire son niveau de puissance à 3
- Ma carte **Action "Astuce"** contre les niveaux 3 ou moins me permet de détruire la menace.



La carte **Navigation "Menace"** +4 devient une +3



Carte **Action "Sécurité renforcée"** puis carte **Action "Astuce"**

Remettez dans la boîte les cartes **Navigation "Menace"** contrées et défaussez les cartes **Action** utilisées.

Si toutes les menaces (carte **Navigation "Menace"**) ont été contrées, le tour se termine.

Si une ou plusieurs cartes **Navigation "Menace"** sont encore visibles, votre cumul de cartes **Menace** augmente :

Additionnez les valeurs de toutes les cartes **Navigation "Menace"** visibles restantes (en tenant compte d'éventuelles cartes **Action "Sécurité Renforcée"** jouées sur celles-ci) et faites augmenter votre cumul de cartes **Menace** d'autant.

Exemple

Il reste une menace de niveau 3 et une autre de niveau 2 que nous n'avons pas réussi à défausser. J'additionne 3 et 2, et j'ajoute 5 points de menace à notre cumul de cartes **Menace**.

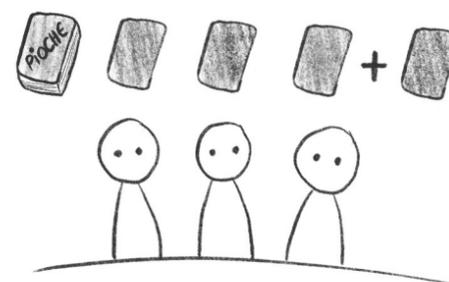
FIN DE TOUR

Si l'une des deux conditions suivantes est remplie, **votre partie s'arrête** (voir Fin de Partie)

- Votre cumul de cartes **Menace** a atteint 10.
- Toutes les cartes **Navigation** ont été révélées ET la pioche **Navigation** est vide.

Si aucune condition n'est remplie, préparez et jouez un nouveau tour :

- 1 Récupérez vos cartes **Alerte** si vous les avez utilisées.
- 2 Remettez dans la boîte toutes les cartes **Navigation** ayant été retournées, même celles qui n'ont pas été complètement contrées par des cartes **Action**.
- 3 Défaussez toutes les cartes **Action** jouées durant ce tour.
- 4 Piochez autant de cartes **Navigation** qu'il y a de joueur + 1 (Ex : à 3 joueurs, piochez 4 cartes) et placez-les face cachée sur la grille de cartes **Navigation** (en complétant, puis créant des lignes de 3 cartes, comme lors de la mise en place).
- 5 Le rôle de premier joueur passe au suivant dans le sens horaire.
- 6 Débutez un nouveau tour.



FIN DE PARTIE

En fonction du nombre de points dans votre cumul de menaces (sommées des cartes **Menace**) à la fin de la partie, vous obtenez une fin différente.

- **Cumul = 0 à 3 points** : Félicitations ! Vous avez traversé Internet de long en large en évitant les dangers. Vous êtes les rois et reines d'Internet.
- **Cumul = 4 à 6 points** : Bravo ! Vous avez navigué très loin avant de vous faire rattraper par les dangers. Vous êtes sans aucun doute des navigateurs expérimentés.
- **Cumul = 5 à 7 points** : Une performance honorable ! Vous pouvez être satisfaits, même s'il vous reste des progrès à faire. Bonne chance, apprentis navigateurs.
- **Cumul = 8 points ou plus** : En tant que navigateurs novices, il vous reste des choses à apprendre. Ne désespérez pas, vous ferez mieux la prochaine fois.

Maintenant que la partie est terminée, nous vous invitons à échanger ensemble sur les concepts clés que vous avez découverts (dangers de la navigation sur internet et bonnes pratiques pour les éviter), en vous appuyant les cartes **Lexique**.

CE JEU VOUS EST PRÉSENTÉ PAR



Jeu réalisé en collaboration avec

