

# WEB RUNNERS

## LES RÈGLES DU JEU

Web runners a été développé par la Mission métropolitaine de prévention des conduites à risques (attachée au Conseil départemental de la Seine-Saint-Denis et à la ville de Paris), la Ligue de l'enseignement, l'association APSAJ et la société Agora 4.0. Cette initiative a reçu le soutien de l'Observatoire de la parentalité & de l'éducation au numérique (OPEN) et de la Caisse d'allocations familiales.

Web runners est, à la fois, un jeu qui permet de vivre une expérience ludique en famille ou en collectivité et un outil pédagogique. Le jeu fonctionne en interaction avec un site Internet ([webrunners.org](http://webrunners.org)) qui est accessible en ligne et par des QRcodes imprimés au dos des cartes du jeu. Ce site permet d'accéder à des messages de prévention délivrés par les personnages du jeu, à des informations et des ressources éducatives sur les différents thèmes abordés par le jeu et à des conseils spécialement conçus pour les parents. Le site est aussi gamifié grâce à un quizz qui vous permet de télécharger un diplôme de « Web Runner ».

**OBJECTIF DU JEU** - Atteindre en premier la case qui se trouve au milieu du cercle centrale sur le plateau de jeu. Le jeu prend fin dès qu'un joueur est parvenu à se positionner sur cette case.

**NOMBRE DE JOUEURS** - Entre 2 et 4 joueurs (ou équipes de joueurs)

**MATÉRIEL NÉCESSAIRE** - Outre le jeu lui-même, les parties nécessitent un smartphone pour flasher des QRcodes imprimés au dos des cartes.

# I. DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET PRÉPARATION DE LA PARTIE

## DESCRIPTION DES CARTES

Il existe 4 types de cartes :

- des cartes de «**DÉPLACEMENT**» de valeur **1, 2, 5 ou 10** (notée **1, 2, 5 ou 10** en haut à gauche des cartes). Elles permettent de se déplacer sur les cases du plateau de jeu d'un nombre de case égal au nombre indiqué.
- des cartes «**PONT**» (notée «**P**» en haut à gauche des cartes). Elles permettent de passer d'un cercle concentrique à l'autre.
- des cartes «**DÉGÂTS**» (notée «**D**» en haut à gauche des cartes). Elles permettent d'infliger des « dégâts » aux adversaires.
- et des cartes de «**RÉTRO-DÉGÂTS**» (notée «**R**» en haut à gauche des cartes). Elles permettent de retourner les dégâts contre celui qui a voulu les infliger.



# DESCRIPTION DU PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu est constitué de 4 cercles. Le premier cercle a 24 cases ; le deuxième, 18 cases ; le troisième, 12 cases ; le quatrième est constitué de 9 cases qui ont des chiffres. Les 4 cercles sont reliés par des «**PONTS**» (Les «**PONTS**» sont symbolisés par 1, 2 ou 3 traits. Cette variation correspond au nombre de cartes «**PONT**» nécessaires pour les franchir (voir p. 7)).

## DES CASES SONT MARQUÉES PAR DES SIGNES ET DES COULEURS DISTINCTES :

- **LES CASES ROUGES** : ces cases offrent **L'IMMUNITÉ**. Le joueur dont le pion est positionné sur l'une de ces cases ne peut se voir infliger de dégâts. Par contre, il peut, s'il dispose de cartes «**DÉGÂTS**», en infliger aux autres... Mais, si ceux-ci disposent de cartes «**RÉTRO-DÉGÂTS**», il subira les dégâts qu'il a voulu infliger !
- **LES CASES JAUNE** : le joueur qui se positionne sur l'une de ces cases peut **REJOUER**.
- **LES CASES ORANGE** : le joueur qui se place sur cette case **PIOCHE 3 CARTES** et augmente ainsi le pouvoir de sa Main.
- **LES CASES VERTES** : le joueur qui se positionne sur l'une de ces cases peut **DÉFAUSSER** autant de cartes qu'il souhaite et prendre un nombre de carte équivalent dans la pioche.

# CHOIX DU TYPE DE PARTIE

Le jeu Web runners propose 4 types de partie, chacune étant axée sur un thème particulier. Ces 4 thèmes sont symbolisés par un symbole de couleur (rouge, vert, bleu, jaune) qui apparaît à droite de la carte (à hauteur du centre de la carte). Selon la partie choisie, les joueurs devront flasher le QRcode imprimé au dos des cartes possédant le code couleur choisi. Les joueurs accéderont ainsi à des messages de prévention en lien avec le thème retenu.

## LES 4 PARTIES ONT POUR THÈMES :

- **«VIE RELATIONNELLE, AFFECTIVE ET SEXUELLE».**

**LES CARTES QUI CORRESPONDENT À CE THÈME SONT :**

Divulgateur d'un nu / Pornographie / Enfermement numérique / Identité numérique / Amour en distance / Communauté / Cyberviolen-  
ce / contre-cyberviolen-  
ce



- **«SANTÉ PHYSIQUE, MENTALE ET ENVIRONNEMENTALE» :**

Sédentarité / Lumière bleue / Jeux d'argent addictifs / Passion du jeu vidéo / Matériel reconditionné / Obsolescence programmée / contre-obsolescence



- **«INFORMATION, TECHNIQUE ET ESPRIT CRITIQUE» :**

Fake news / Influencers / Données personnelles / Cyberactivisme / Identifiants sécurisés / Hacking / Contre-hacking / Surveillance / Contre-surveillance / Polémique avec un troll / Bug / Débug



- **«EDUCATION ET CULTURE» :**

Création de contenus / Droits d'auteur / Musique & streaming / S'informer / Hobbies et passion / Initiation au codage / E-learning / Exposé en classe



# RÉPARTITION DES PIONS ET DES PERSONNAGES

Les joueurs ou les joueuses se répartissent par tirage au sort ou par consensus les pions de couleurs et les cartes « Personnages ».

**CHAQUE PERSONNAGE POURRA UTILISER UN POUVOIR SPÉCIAL, UNE SEULE FOIS AU COURS DE LA PARTIE :**

- **WHITE HAT** : Changez la valeur d'une carte de «**DÉPLACEMENT**» ou transformez-la en carte «**PONT**» (et réciproquement).
- **INFLUENCEUSE** : Choisissez un joueur à votre droite ou à votre gauche et piochez une carte de sa main. La carte prélevée ne sera pas remplacée.
- **CYBER-ACTIVISTE** : Annulez une attaque menée à votre encontre (sans pouvoir lancer de contre-attaque).
- **GEEKCOLO** : Fouillez la défausse et récupérez une carte de votre choix sans défausser de carte de votre main.



# POSITIONNEMENT DES PIONS ET DISTRIBUTION DES CARTES

- Les pions sont positionnés sur la case «**START**» du plateau de jeu.
- A tour de rôle, chaque joueur (ou joueuse) prend 6 cartes pour constituer sa «**MAIN**» de départ.
- Le reste des cartes est positionné, face cachée à droite du plateau, pour constituer la «**PIOCHE**».
- A côté de la «**PIOCHE**», une «**DÉFAUSSE**» sera créée pour recevoir les cartes utilisées, qui seront positionnées face cachée. Quand il n'y a plus de carte dans la pioche, la défausse devient la nouvelle Pioche.

## CHOIX DU JOUEUR QUI DÉBUTE

C'est le joueur qui a le moins de compte sur les réseaux sociaux qui commence. Au cas, où plusieurs joueurs auraient un même nombre réduit de comptes, c'est celui qui a eu son premier téléphone portable à l'âge le plus tardif qui commence.

## RÈGLES DE DÉPLACEMENTS SUR LES CASES DES TROIS PREMIERS CERCLES :

**DÉPLACEMENTS SUR LES CASES DU PLATEAU** : Pour se déplacer, le joueur sélectionne une carte «**DÉPLACEMENT**» (1, 2, 5, 10) et avance son pion d'autant de cases qu'indiquer sur la carte, dans le sens d'une aiguille d'une montre. Après s'être déplacé, il défausse sa carte et en récupère une autre dans la pioche.

Si un joueur n'a pas de carte déplacement (ou s'il juge inopportun de se déplacer), il peut, quand vient son tour de jouer, rester sur place : dans ce cas, il défausse l'une de ses cartes et pioche une nouvelle carte.

**FRANCHISSEMENT DES PONTS** : Pour passer d'un cercle concentrique à l'autre, il faut franchir des ponts symbolisés par des traits qui les relient. Les ponts sont symbolisés par **1, 2** ou **3** traits qui symbolise le coût de franchissement du «**PONT**» (de 1 à 3 cartes «**PONT**»).

Pour les franchir, le joueur doit disposer de cartes «**PONT**», notée «**P**» en haut à gauche de la carte.

### **COÛT DE FRANCHISSEMENT SELON LES TYPES DE PONTS :**

«**PONT**» à 1 trait : Jouer 1 carte «**PONT**» puis la défausser / Se positionner sur la case de sortie du «**PONT**» / Piocher 1 carte.

«**PONT**» à 2 traits : Jouer 2 cartes «**PONT**» puis les défausser / Se positionner sur la case de sortie du «**PONT**» / Piocher 1 carte.

«**PONT**» à 3 traits : Jouer 3 cartes «**PONT**» puis les défausser / Se positionner sur la case de sortie du «**PONT**» / Piocher 1 carte.

Au tour suivant, le joueur continue de se déplacer dans le sens d'une aiguille d'une montre.

### **AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS DES PONTS :**

- Les cases **PONTS 1** n'offrent pas de raccourcis sur le parcours mais permettent d'utiliser moins de cartes.

- Les cases **PONTS 2** ou **3** offrent des raccourcis sur le parcours et affaiblissent la main du joueur en raison du nombre de cartes à défausser.

- D'où l'intérêt de se positionner sur les cases jaunes du plateau de jeu afin d'obtenir des cartes supplémentaires et renforcer sa Main.

# RÈGLES DE DÉPLACEMENTS DU QUATRIÈME CERCLE :

Après avoir franchis le Pont, le joueur se positionne sur la case «1»

**DEPUIS LA CASE «1», LE JOUEUR PEUT :**

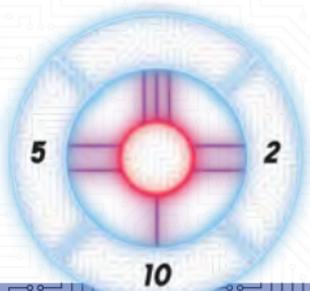
- Jouer une carte «2» et se positionner sur la case «2»
- Jouer une carte «5» et se positionner sur la case «5»
- Jouer une carte «10» et se positionner sur la case «10»
- Jouer 3 cartes «PONT» pour se rendre sur le centre et gagner la partie.

**DEPUIS LES CASES «2» ET «5», LE JOUEUR PEUT :**

- Jouer une carte «10» pour se déplacer sur le côté vers la case «10»
- Jouer 2 cartes «PONT» pour se rendre sur le centre et gagner la partie.

**DEPUIS LA CASE «10», IL FAUT :**

- Jouer 1 carte «PONT» pour se rendre sur le centre et gagner la partie.



## LES CARTES DÉGÂTS

Les joueurs peuvent utiliser une carte **DÉGÂTS** quand c'est à leur tour de jouer.

Ils peuvent les utiliser s'ils sont positionnés sur des cases immunités.

Après avoir infligé des dégâts, le joueur défausse sa carte et en pioche une autre.

Il y a 5 types de cartes «**DÉGÂT**» et 5 cartes «**RÉTRO-DÉGÂT**»

Dans une configuration avec 4 joueurs (ou 4 équipes de joueurs), les règles sont les suivantes : les dégâts peuvent être infligés, soit au joueur situé à gauche, soit au joueur situé à droite. Si l'on joue à 2 ou 3 joueurs, les cartes «**DÉGÂTS**» et de «**RÉPARATION**» produisent des effets identiques, mais les joueurs n'ont pas de restriction concernant les joueurs qu'ils peuvent attaquer.



### CYBER-VIOLENCE

Si le joueur visé est sur le cercle extérieur, il retourne à la case «**START**» ; s'il se trouve sur un autre cercle, il retourne à la case de sortie du **PONT «1»** du cercle où il se trouve.

### HACKING

Exige du joueur qui a attaqué qu'il montre sa Main. Peut prélever jusqu'à 2 cartes de sa Main en les remplaçant par un nombre équivalent de cartes issues de sa propre Main. La transaction doit prendre une minute maximum, sinon l'action est annulée.





### **OBSOLESCENCE PROGRAMMÉE**

Exige du joueur visé qu'il montre sa Main et qu'il défausse toutes ses cartes de «**DÉPLACEMENT**» de valeurs «**5**», «**10**» et «**PONT**». Le joueur récupère un nombre équivalent de cartes dans la pioche.

### **BUG**

Fait reculer de 1 à 8 cases le joueur visé, tout en restant sur le cercle concentrique sur lequel il se trouve.



### **SURVEILLANCE**

Prendre 5 cartes dans la pioche : possibilité d'en garder 2 maximum à condition de les remplacer par un nombre équivalent de cartes issues de sa propre Main.

L'opération doit prendre une minute maximum, sinon l'action est annulée.

## LES CARTES RÉTRO-DÉGÂTS

Les cartes «**RÉTRO-DÉGÂTS**» sont jouées, par le joueur menacé de se voir infliger un «**DÉGÂTS**». La carte «**RÉTRO-DÉGÂT**» annule l'attaque et retourne les «**DÉGÂTS**» sur l'envoyeur. Le joueur joue sa carte «**RÉTRO-DÉGÂT**» au moment de l'attaque, inflige les «**DÉGÂTS**» prévus, puis défausse sa carte et en récupère une nouvelle dans la pioche.

**AVEC UNE CARTE RETRO-DEGAT LE JOUEUR QUI ÉTAIT MENACÉ DE SE VOIR INFLIGER DES DÉGÂTS, ANNULE L'ATTAQUE ET OPÈRE UN «RETOUR À L'ENVOYEUR».**



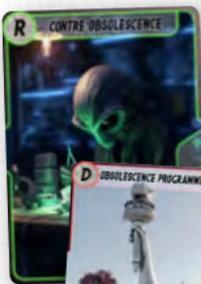
### CONTRE-VIOLENCE

Si le joueur visé est sur le cercle extérieur, il retourne à la case «**START**» ; s'il se trouve sur un autre cercle, il retourne à la case de sortie du **PONT 1** du cercle où il se trouve.

### CONTRE-HACKING

Exige du joueur qui a attaqué qu'il montre sa main. Peut prélever jusqu'à 2 cartes de sa main en les remplaçant par un nombre équivalent de cartes issues de sa propre main. La transaction doit prendre une minute maximum, sinon la mesure de réparation est annulée.





## CONTRE-OBSOLESCENCE

Exige du joueur qui a menacé d'infliger des «**DÉGATS**» de type Obsolésence programmée qu'il montre sa Main, qu'il défausse toutes ses cartes de valeurs «**5**», «**10**» et «**PONT**» et qu'il reprenne un nombre équivalent de cartes dans la pioche.

## DÉBUG

Fait reculer le joueur qui a menacé d'infliger des «**DÉGATS**» de type "BUG" de 8 cases maximum (mais sans le faire rétrograder à un cercle inférieur).



## CONTRE-SURVEILLANCE

N'importe quel joueur qui dispose de la carte «**CONTRE-SURVEILLANCE**» peut annuler l'utilisation d'une carte «**SURVEILLANCE**» par un autre joueur. Prendre 5 cartes dans la pioche : possibilité d'en garder 2 maximum à condition de les remplacer par un nombre équivalent de cartes issues de sa propre Main.

L'opération doit prendre une minute maximum, sinon l'action est annulée.