



JEU DE PLATEAU CONNECTÉ

WEB RUNNERS

RÈGLES DU JEU

ÉDITION OFFICIELLE



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) qui est accessible en ligne et par des QR codes 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 quiz 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 central 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 4 équipes (un maximum de 2 joueurs par équipe est recommandé)

● DURÉE DE LA PARTIE

Entre 1h15 et 1h30 (prévoir 15 minutes d'explication du jeu lors de la première partie)

● MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Outre le jeu lui-même, les parties nécessitent un smartphone pour flasher des QR Codes imprimés au dos des cartes. Un seul smartphone est nécessaire ! Mais vous pouvez aussi utiliser une tablette, un ordinateur relié – ou non – à un vidéoprojecteur.

DESCRIPTION DU MATÉRIEL

● DESCRIPTION DES CARTES

Il existe 4 types de cartes :

10

des cartes de « **Déplacement** » de valeur **1, 2, 5** ou **10**

(notées **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 cases égal au nombre indiqué.



des cartes « **Pont** »

(notées «  » en haut à gauche des cartes). Elles permettent de passer d'un cercle concentrique à l'autre.



des cartes « **Dégâts** »

(notées «  » en haut à gauche des cartes). Elles permettent d'infliger des « dégâts » aux adversaires.



et des cartes de « **Rétro-Dégâts** »

(notées «  » en haut à gauche des cartes). Elles permettent de retourner les dégâts contre celui qui a voulu les infliger.

● COMPOSITION DU JEU DE CARTES

DÉPLACEMENTS

10× 1

10× 2

10× 5

10× 10

CARTES SPÉCIALES

15× Pont

10× Dégâts

5× Rétro-Dégâts

● 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 4 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).

Certaines 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 jaunes : 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 cartes équivalent dans la pioche.

● CHOIX DU PARCOURS

Le jeu Web Runners propose 4 parcours, chacun étant axé sur un thème particulier. Ces 4 thèmes sont associés à un symbole de couleur (rouge, vert, bleu, jaune) qui apparaît à droite de la carte (à hauteur du centre de la carte). Selon le parcours choisi, les joueurs devront flasher le QR Code imprimé au dos des cartes du jeu. 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 »

Divulgarion de nudes / Pornographie / Enfermement numérique / Trolls et haters / Identité numérique / Amour à distance / Communauté / Cyberviolence / Contre-violence

« Santé physique, mentale et environnementale »

Sédentarité / Lumière bleue / Jeux d'argent en ligne / Victoire au jeu vidéo / Matériel reconditionné / Obsolescence programmée / Contre-obsolescence / Bug / Débug

« Information, technique et esprit critique »

Fake news / Influvoleurs / Données personnelles / Cyberactivisme / Identifiants sécurisés / Hacking / Contre-hacking / Surveillance / Contre-surveillance

« Education et culture »

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

MISE EN PLACE

Les joueurs ou les joueuses se répartissent par tirage au sort ou par consensus les pions de couleurs et les cartes « Personnages ». Les joueurs ou les joueuses peuvent utiliser le pouvoir spécial de leur personnage à n'importe quel moment, mais 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). Le joueur peut utiliser ce pouvoir au début de son tour, après avoir pioché une carte, comme il le fait à chaque tour.

INFLUENCEUSE

Choisissez un joueur à votre droite ou à votre gauche, demandez-lui de vous montrer sa main et piochez une carte de son jeu. La carte prélevée ne sera pas remplacée. Le joueur peut utiliser ce pouvoir au début de son tour.

CYBER-ACTIVISTE

Annulez l'effet d'une carte « Dégâts » ou « Rétro-dégâts » utilisée à votre rencontre. Le joueur peut utiliser ce pouvoir à tout moment du jeu.

GEEKCOLO

Fouillez la défausse et récupérez une carte de votre choix sans défausser de carte de votre main. Le joueur peut utiliser ce pouvoir au début de son tour, après avoir pioché une carte, comme il le fait à chaque tour.

● POSITIONNEMENT DES PIONS ET DISTRIBUTION DES CARTES

Étape 1 – Start : placez tous les pions sur la case « Start ».

Étape 2 – Main de départ : à tour de rôle, chaque joueur pioche 6 cartes (sa main).

Étape 3 – Pioche : posez le reste des cartes face cachée : c'est la pioche.

Étape 4 – Défausse : créez une défausse (cartes jouées, face cachée). Quand la pioche est vide, mélangez la défausse : elle devient la nouvelle pioche.

● GAMIFICATION

Vous pouvez introduire – ou pas – les règles suivantes : lorsqu'une carte doit être flashée parce qu'en lien avec le parcours choisi, le joueur pioche une carte supplémentaire s'il répond correctement à la question du quiz. Par contre, si une carte identique réapparaît au cours du jeu elle n'est plus flashée et la question du quiz ne peut être posée.

RÈGLES DE DÉPLACEMENTS SUR LES CASES DES TROIS PREMIERS CERCLES

Lorsqu'arrive son tour, le joueur pioche une carte. Il ne peut jouer qu'une seule carte par tour sauf lors de l'utilisation des pouvoirs de son personnage ou en cas d'arrêt sur une case « rejouer ». S'il ne souhaite pas – ou se trouve dans l'impossibilité de se déplacer ou d'infliger des dégâts aux autres joueurs, il est tenu de défausser l'une des cartes en sa possession.

Tous les déplacements s'effectuent dans le sens des aiguilles d'une montre.

● 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'indiqué sur la 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 symbolisent le coût de franchissement du « Pont » (de 1 à 3 cartes « Pont »).

Pour les franchir, le joueur doit disposer de cartes « Pont », notées « P » en haut à gauche de la carte. Une fois le pont franchi, il se positionne sur la case de sortie du pont.

COÛT DE FRANCHISSEMENT SELON LES TYPES DE PONTS :

-  Pont à 1 trait : Défausser 1 carte Pont et se placer sur la case de sortie.
-  Pont à 2 traits : Défausser 2 cartes Pont et se placer sur la case de sortie.
-  Pont à 3 traits : Défausser 3 cartes Pont et se placer sur la case de sortie.

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

LES CARTES RÉTRO-DÉGÂTS

Les cartes « Rétro-dégâts » sont jouées lorsqu'un joueur est menacé de se voir infliger des « 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.

● CONTRE-VIOLENCE



La carte « Contre-violence » peut être activée par n'importe quel joueur pour empêcher une attaque contre un autre joueur. Il n'est donc pas nécessaire d'être soi-même visé. Si le joueur attaquant 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 à 1 trait du cercle où il se trouve.

● CONTRE-HACKING



Le joueur qui joue la carte « Contre-hacking » peut prélever jusqu'à 2 cartes de la main du joueur qui a attaqué en les remplaçant par un nombre équivalent de cartes issues de sa propre main. L'opération doit prendre une minute maximum, sinon l'action est annulée.

● CONTRE-OBSOLESCENCE



Exige du joueur qui a menacé d'infliger des « DÉGÂTS » de type Obsolescence 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 tenté d'infliger des « DÉGÂTS » de type « bug », de 1 à 8 cases, tout en restant sur le cercle concentrique où il se trouve. C'est le joueur qui utilise la carte « Débug » qui choisit le nombre exact de cases dont il souhaite le faire reculer.

● CONTRE-SURVEILLANCE



N'importe quel joueur qui dispose de la carte « contre-surveillance » peut annuler l'utilisation d'une carte « Surveillance ». Il prend alors 5 cartes dans la pioche. Il peut en conserver 1 ou 2, à condition de les échanger contre le même nombre de cartes de sa propre main. Les cartes non conservées sont replacées dans la pioche, dans l'ordre de son choix. Cet ordre est stratégique, car il influencera la pioche des prochains joueurs. L'opération doit durer moins d'une minute, sinon l'action est annulée.

LES CARTES DÉGÂTS

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

Après avoir infligé des dégâts, le joueur défausse sa carte.

Il y a 5 types de cartes « Dégâts » :

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 » produisent des effets identiques, mais les joueurs n'ont pas de restriction concernant les joueurs qu'ils peuvent attaquer.

● CYBERVIOLENCE



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 à 1 trait du cercle sur lequel il se trouve.

● HACKING



Exige du joueur ciblé qu'il montre sa main. L'attaquant peut alors échanger jusqu'à 2 cartes de la main de l'autre joueur avec le même nombre de cartes de sa propre main. L'échange doit être effectué en moins d'une minute, sinon l'action est annulée.

● OBSOLESCENCE PROGRAMMÉE



Exige du joueur ciblé qu'il montre sa main et qu'il défausse toutes ses cartes de « déplacement » de valeurs « 5 », « 10 » et « Pont ». Le joueur ciblé 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. C'est le joueur qui utilise la carte « Bug » qui choisit le nombre exact de cases dont il souhaite faire reculer le joueur visé.

● SURVEILLANCE



Le joueur qui utilise la carte « Surveillance » pioche 5 cartes. Il peut en conserver 1 ou 2, à condition de les échanger contre le même nombre de cartes de sa propre main. Les cartes non conservées sont ensuite replacées dans la pioche, dans l'ordre de son choix. Cet ordre est stratégique, car il influencera la pioche des prochains joueurs. L'opération doit durer moins d'une minute, sinon l'action est annulée.

● AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS DES PONTS

Les ponts à 1 trait n'offrent pas de raccourcis mais ne réduisent pas le nombre de cartes dont le joueur dispose dans sa main.

Les ponts à 2 ou 3 traits offrent des raccourcis, mais affaiblissent la main du joueur : il ne pioche qu'une carte, mais doit en défausser 2 ou 3. Il se retrouve donc avec moins de cartes en main à la fin de son tour.

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

RÈGLES DE DÉPLACEMENTS DU QUATRIÈME CERCLE

DEPUIS 1

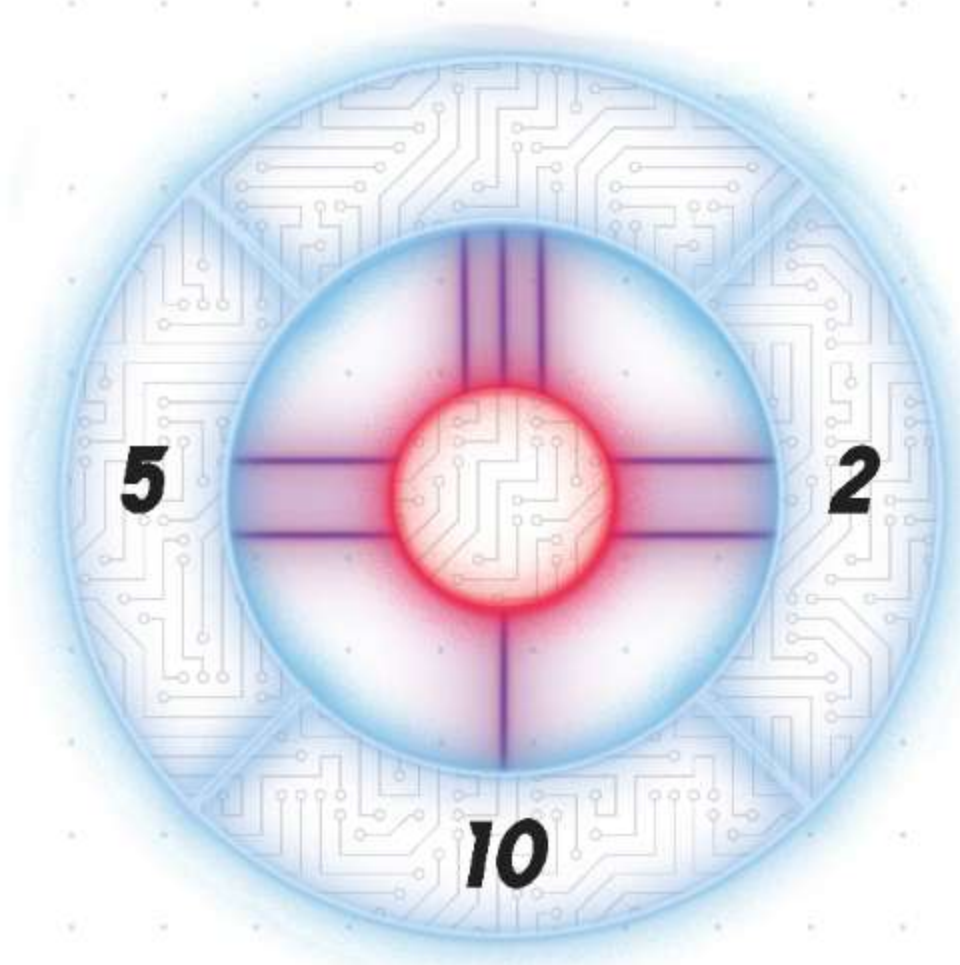
- 2** → case 2
- 5** → case 5
- 10** → case 10
- 3× Pont** → centre

DEPUIS 2 OU 5

- 10** → case 10 (côté)
- 2× Pont** → centre

DEPUIS 10

- 1× Pont** → centre



REJOIGNEZ LE RÉSEAU



webrunners.org

Accédez aux messages de prévention, aux ressources éducatives, aux conseils pour les parents et téléchargez votre diplôme officiel.

INITIATIVE SOUTENUE PAR

seine
saint
denis



an
ct

