

Métanoïa

Règles du jeu

Matériel :

- Une boîte du jeu "Métanoïa"
- Une roue
- Un jeu de 60 cartes (50 cartes de Quizz et 10 cartes mystères)
- Feuille pour noter les points (non fournie)

Joueurs :

Ce jeu peut être joué de 2 à 6 joueurs.

Mise en place

- Poser la roue "Métanoïa" au centre de la table.
- Poser les cartes sur le côté du plateau
- Commencer le jeu !

But du jeu :

Le but du jeu est de répondre à des questions liées à la cybersécurité.

Les questions sont divisées en 5 grandes catégories ; (Les bonnes pratiques ; Les types d'attaques ; le matériel informatique ; le réseau informatique et l'histoire de la cybersécurité).

Chaque carte de questions comportera trois niveaux de difficulté (Facile, Normal, Difficile), rapportant logiquement 1 point, 2 points et 3 points pour une catégorie de question, le but étant de récolter le maximum de points en 10 tours !

Il y a des cartes "mystères" avec divers effets !

Départ du jeu

- Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre (de droite à gauche)
- le joueur le plus jeune commence la partie

Déroulé du jeu :

Le joueur lance la roue.

Si la roue tombe sur une case question :

Le joueur choisit une difficulté de 1 à 3 étoile

La personne suivant le joueur qui lance la roue lit la carte pour lui.

Le joueur gagnera des points en fonction de la difficulté de la question si il répond juste.

si la roue tombe sur la case "?"

le joueur pioche une carte "?"

Le joueur suit les indications de la carte "?" et le tour continu.

Cartes mystères

- La case mystère donne le droit de piocher une carte du même nom qui va avoir divers effets positifs et/ou négatif, voici la liste :

1 : Relance la roulette jusqu'à tomber sur une nouvelle couleur La récompense sera doublé si la réponse est bonne.

2 : Fait perdre deux points au prochain joueur dans la catégorie de votre choix si mal répondu

3 : Choisissez un joueur, il sélectionne la catégorie et la difficulté. Si vous répondez correctement, vous lui volez des points, mais si vous vous trompez, c'est lui qui te vole des points.

4 : Relancez la roue, la difficulté de la question est choisie par le joueur qui vous suit.

5 Change le sens du tour

6 : Choisissez un joueur qui passera son tour

7 : Choisissez la difficulté de la question du joueur suivant. Si il répond mal vous gagnerez un

point dans la catégorie de votre choix.

8 : Voler deux points au joueur de votre choix (Un seul joueur)

9 : Donner un point au joueur de votre choix

10 : Relancez la roue jusqu'à tomber sur une nouvelle couleur et oblige le joueur à prendre un question difficile mais qui rapportera 4 points en cas de bonne réponse.

Fin du jeu :

Le jeu se termine automatiquement au bout de 10 tours, le gagnant est celui qui aura récolté le plus de points pendant la partie.

Remerciements et crédits :

Merci à toute l'équipe des petits débrouillards pour leur aide lors de l'élaboration de ce jeu et de la médiation associée !

Jullian, Flora, Evan M, Yann