NUMÉVILLE

Les éclaireurs du numérique

Règles du jeu



Chers éclaireurs et éclaireuses du numérique,

Bienvenue dans **NUMÉVILLE**, votre terrain d'aventure pour explorer un numérique plus responsable ! Derrière ce jeu se cache l'**Institut du Numérique Responsable (INR)**, un collectif d'experts et de passionnés qui œuvre chaque jour pour un usage du numérique respectueux de notre planète et des Hommes. Notre mission ? Accompagner entreprises, écoles, collectivités et administrations dans la compréhension des enjeux environnementaux et sociétaux du numérique.

Dans **NUMÉVILLE**, chaque question est une occasion de devenir un guide du numérique. En jouant, vous découvrirez comment vos gestes du quotidien peuvent avoir un impact positif.

Au-delà du plaisir de la partie, l'INR espère que vous, futur.e.s éclaireurs et éclaireuses, trouverez ici l'inspiration pour imaginer et construire le monde numérique de demain.

À vous de jouer !

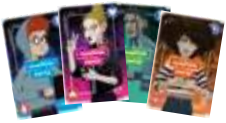
INR ISIT ISIT

Les règles de NUMÉVILLE sont disponibles en vidéo. Scannez le QR Code pour les découvrir !

Présentation du jeu

Numéville est un jeu coopératif où **2 à 4 joueurs incarnent les Éclaireurs du Numérique, de jeunes héros déterminés à libérer leur ville** de l'emprise du redoutable **Dark Master**. Ce dernier et ses **4 complices diffusent de mauvaises pratiques numériques** pour mieux contrôler les habitants. Ensemble, les joueurs devront parcourir la ville et **répondre correctement à des questions** afin de propager de **bonnes pratiques** et ainsi ramener à la raison les complices du Dark Master. *Pour découvrir l'histoire des personnages rendez-vous page 18.*

Matériel de jeu



50 cartes par complice (25 faciles + 25 difficiles), soit 200 au total



13 cartes « Pouvoir » + 1 pion Pouvoir et 13 cartes « Objet » + 1 pion Objet *



10 cartes « Dark Master - Fin de manche » et 15 cartes « Dark Master - Attaque »



2 dés (1 blanc et 1 noir)



10 jetons Bonnes/Mauvaises Pratiques Stalky



1 plateau de jeu



10 jetons Bonnes/Mauvaises Pratiques Hyperco



10 jetons Bonnes/Mauvaises Pratiques Datata



10 jetons Bonnes/Mauvaises Pratiques Hacker



4 cartes « Éclaireur » + 4 pions





1 livret maître du jeu



1 livret de règles



4 fiches « Complice »



12 jetons blancs

** Les cartes Objet et Pouvoir et les pions associés sont à utiliser en mode avancé, page 11.*

But du jeu

Sur chaque fiche Complice, vous posez des :

› Jetons bleus = Bonnes pratiques
› Jetons rouges = Mauvaises pratiques

Niveau Standard (4 joueurs) :

› 4 jetons bleus sur une fiche Complice, le **Complice est SAUVÉ**
› 5 jetons rouges sur une fiche Complice, le **Complice est PERDU**

Vous gagnez si,
vous avez sauvé au moins 3 Complices sur 4

.....

Vous perdez si,
2 Complices ou plus sont perdus

Lecture des questions

Avec un maître du jeu (recommandé) : Une personne non joueuse lit les cartes Questions aux joueurs et donne ensuite les bonnes réponses en se référant au Livret maître du jeu.

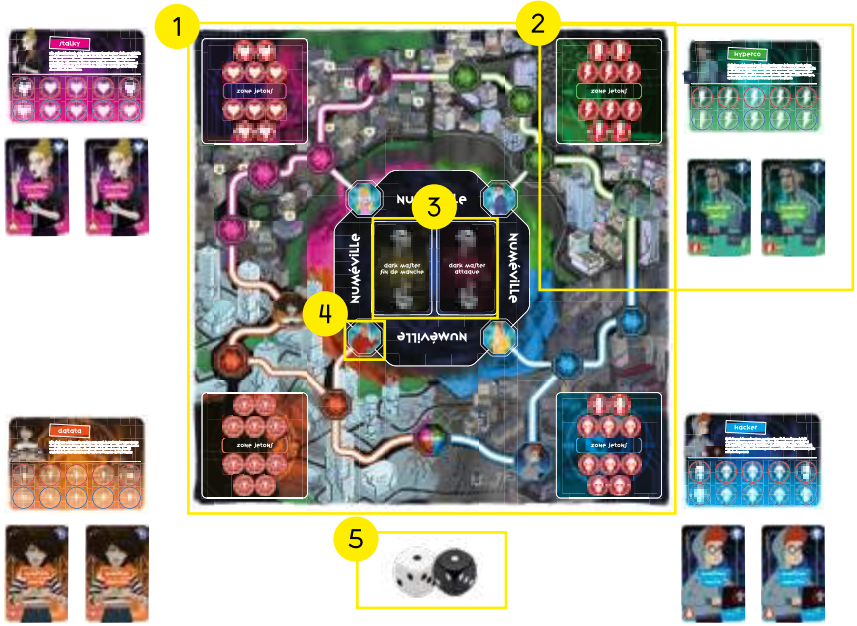
En autonomie : Les joueurs lisent les cartes Questions à tour de rôle. Celui qui pose la question donne ensuite la bonne réponse en se référant au Livret maître du jeu.

Il est conseillé de lire les réponses détaillées quand la question a suscité un débat ou que les joueurs veulent en apprendre plus sur le sujet.
La durée indiquée pour une partie ne tient pas compte de la lecture des réponses détaillées.

Mise en place du jeu

1. Placez le plateau
2. **Pour chaque Complice (Stalky, Hacker, Datata, Hyperco) :**
   › posez sa fiche Complice à côté de son quartier,
   › placez ses 10 jetons dans sa zone jetons,
   › faites 1 pioche Questions faciles face cachée (25 cartes),
   › faites 1 pioche Questions difficiles face cachée (25 cartes).
3. Prenez les cartes Dark Master et créez 2 pioches :
   › 1 pioche « Attaque » (utilisée pendant les tours),
   › 1 pioche « Fin de manche » (1 carte révélée à la fin de chaque manche),
   › mélangez chaque paquet et placez les faces cachées.
4. Chaque joueur choisit un pion Éclaireur et le place sur une case départ.
5. Placez les 2 dés à proximité du plateau.
6. **Choisissez un niveau de difficulté** ***(voir niveaux de difficulté page 10)***.

Vous êtes prêts à commencer !



Tour de jeu

Début de partie - choisir le premier joueur

Tous les joueurs lancent le dé blanc ; celui qui obtient le résultat le plus élevé commence. En cas d'égalité, les joueurs concernés relancent.

Le jeu se poursuit ensuite dans le sens horaire (sens des aiguilles d'une montre).

Chaque joueur, à son tour, effectue exactement dans cet ordre :

1. Déplacement 

1.1 Lancez le dé blanc

1.2 Avancez votre pion du nombre exact de points indiqués.

Vous choisissez un sens (horaire/anti-horaire), puis vous avancez exactement du nombre indiqué, en comptant une case par point (vous ne pouvez pas vous arrêter avant). Vous avez le droit de traverser une case déjà occupée, en revanche si votre déplacement se termine sur une case occupée vous devez vous rendre à la prochaine case libre.
La case d'arrivée indique dans quel quartier vous vous trouvez.



Si vous terminez votre déplacement sur une case avec le portrait d'un Complice, appliquez la règle face-à-face (voir page 8).



Si vous terminez votre déplacement sur la case Place, appliquez la règle correspondante (voir page 9).

2. Question / Action 

2.1 Lancez le dé noir :

› Vous faites **1 - 2 ou 3 : prenez 1 carte dans la pioche Question facile** du quartier dans lequel vous vous trouvez.

› Vous faites **4 ou 5 : prenez 1 carte dans la pioche Question difficile** du quartier dans lequel vous vous trouvez.

› **Vous faites 6 (Attaque du Dark Master) :**
prenez 1 carte dans la pioche **Question difficile** du quartier dans lequel vous vous trouvez.
Puis, après avoir répondu à la question, prenez 1 carte dans la pioche « Dark Master - Attaque » et appliquez son effet.
Si l'effet concerne un Complice déjà sauvé ou perdu, reprenez une carte.



2.2 Répondez à la question :

Bonne réponse : prenez 1 jeton bonne pratique (bleu) et placez-le sur la fiche du Complice concerné.

Mauvaise réponse : prenez 1 jeton mauvaise pratique (rouge) et placez-le sur la fiche du Complice concerné.

Rappel : si vous avez fait 6 avec le dé noir vous subissez une attaque du Dark Master.

Puis c'est au joueur suivant de démarrer son tour.

Mémo

Dé blanc : je me déplace.
Dé noir : je détermine le niveau de difficulté de la question puis je réponds.
Je fais 6 au dé noir : je réponds à une question difficile
et je pioche une carte « Dark Master - Attaque ».
Bonne réponse = je place **1 jeton bleu** sur la fiche du Complice.
Mauvaise réponse = je place **1 jeton rouge** sur la fiche du Complice.

Les cases spéciales



Case Complice : Face-à-face avec un Complice

Chaque Complice est présent sur une case de son quartier.

Si vous terminez votre déplacement sur la **case du Complice** :

› jouez votre tour normalement (lancez le dé noir puis répondez à la question),
› **mais le résultat de la question compte double :**
  › **bonne réponse : placez 2 jetons bleus** sur la fiche de ce Complice,
  › **mauvaise réponse : placez 2 jetons rouges** sur la fiche de ce Complice.

Case « Place » : Choix de la question



La Place est une case particulière située en bas du plateau.

Si un joueur termine son déplacement sur cette case, il peut choisir de répondre à **une question du Complice de son choix - niveau difficile** (il n'est pas nécessaire de lancer le dé noir donc pas d'attaque du Dark Master via un 6 ce tour-là). La question est ensuite résolue normalement.

Fin de manche



Quand tous les joueurs ont joué, la manche se termine :

› **piochez 1 carte « Dark Master - Fin de manche »,**
›**appliquez son effet.** Si cela concerne un Complice déjà sauvé ou perdu, reprenez une carte.

Conditions de victoire et de défaite

La partie se termine soit :

› dès que les **4 Complices sont sauvés,**
› dès que **2 Complices sont perdus,**
› **quand la pioche « Dark Master - Fin de manche » est épuisée :** à la fin d'une manche, si vous devez piocher une carte « Dark Master - Fin de manche » et que le paquet est vide, la partie s'arrête immédiatement. Vous évaluez ensuite le nombre de Complices sauvés / perdus.

À chaque fois qu'un Complice est sauvé vous devez retourner sa fiche sur la face sauvé.e et retirer tous ses jetons. Vous pouvez continuer de traverser son quartier mais vous ne pouvez plus répondre à des questions le concernant.



Niveaux de difficulté (recommandation)

Tableau des niveaux de difficulté pour sauver ou perdre un Complice			
Nombre de joueurs	Niveau Découverte	Niveau Standard	Niveau Expert
2 ou 3 joueurs	3 bleus / 4 rouges	4 bleus / 4 rouges	5 bleus / 3 rouges
4 joueurs	3 bleus / 5 rouges	4 bleus / 5 rouges	5 bleus / 4 rouges

Mise en place des fiches Complice

Choisissez le nombre de joueurs et le niveau (Découverte, Standard ou Expert).

Sur chaque fiche Complice :
› identifiez le nombre d'emplacements bleus indiqué dans le tableau (par exemple 4 emplacements pour le Niveau Standard à 4 joueurs),
› identifiez le nombre d'emplacements rouges indiqué (par exemple 5 emplacements pour le Niveau Découverte à 4 joueurs).
› les autres emplacements (bleus ou rouges) sont inutiles pour cette partie (vous pouvez placer des jetons blancs dessus).



Mise en place de Stalky
Niveau Découverte
pour 4 joueurs



Mise en place de Stalky
Niveau Standard
pour 4 joueurs



Mise en place de Stalky
Niveau Expert
pour 4 joueurs

Mode avancé

En mode avancé, tout le jeu de base reste identique :

› même mise en place,
› même tour de jeu,
› mêmes cartes Dark Master (Fin de manche et Attaque),
› mêmes conditions de victoire / défaite.

On ajoute simplement des Objets et des Pouvoirs, liés à 1 case Objet et 1 case Pouvoir choisies au début de la partie.

Matériel du mode avancé

En plus du jeu de base :

› 1 paquet de 13 cartes Objet,
› 1 paquet de 13 cartes Pouvoir,
› 1 pion Objet,
› 1 pion Pouvoir.



Mise en place du mode avancé

En plus de la mise en place de base :

› les joueurs se mettent d'accord pour transformer une case quelconque du plateau en **case Objet :**
  › placez le **pion Objet** sur cette case.
› les joueurs choisissent ensuite une autre case du plateau comme **case Pouvoir :**
  › placez le **pion Pouvoir** sur cette case.

Ces 2 pions **ne bougeront plus de toute la partie.** Ils indiquent simplement l'emplacement de **l'unique case Objet et de l'unique case Pouvoir.**

› mélangez les **cartes Objet** et formez 1 pioche face cachée,
› mélangez les **cartes Pouvoir** et formez 1 pioche face cachée.

Ajuster la difficulté en mode avancé

Puisque les joueurs sont plus puissants avec les Objets et Pouvoirs, vous devez impérativement **jouer avec le niveau Standard ou Expert.**

Case Objet

Si vous terminez votre déplacement sur **la case où se trouve le pion Objet :**

› **piochez 1 carte Objet :**

› **effets ponctuels,** à usage unique,
› à jouer **au moment indiqué** sur la carte,
› après utilisation, **défaussez** la carte,
› si l'objet concerne un Complice déjà sauvé ou perdu, reprenez une carte,
› vous pourrez **échanger votre objet** en retombant sur cette case.

› puis **jouez votre tour normalement** (dé noir, question, éventuelle carte Attaque).

Limites :

› vous pouvez avoir **au maximum 1 carte Objet** en main.
› si vous en piochez une deuxième, défaussez celle de votre choix sans appliquer son effet.

Case Pouvoir

Si vous terminez votre déplacement sur **la case où se trouve le pion Pouvoir :**

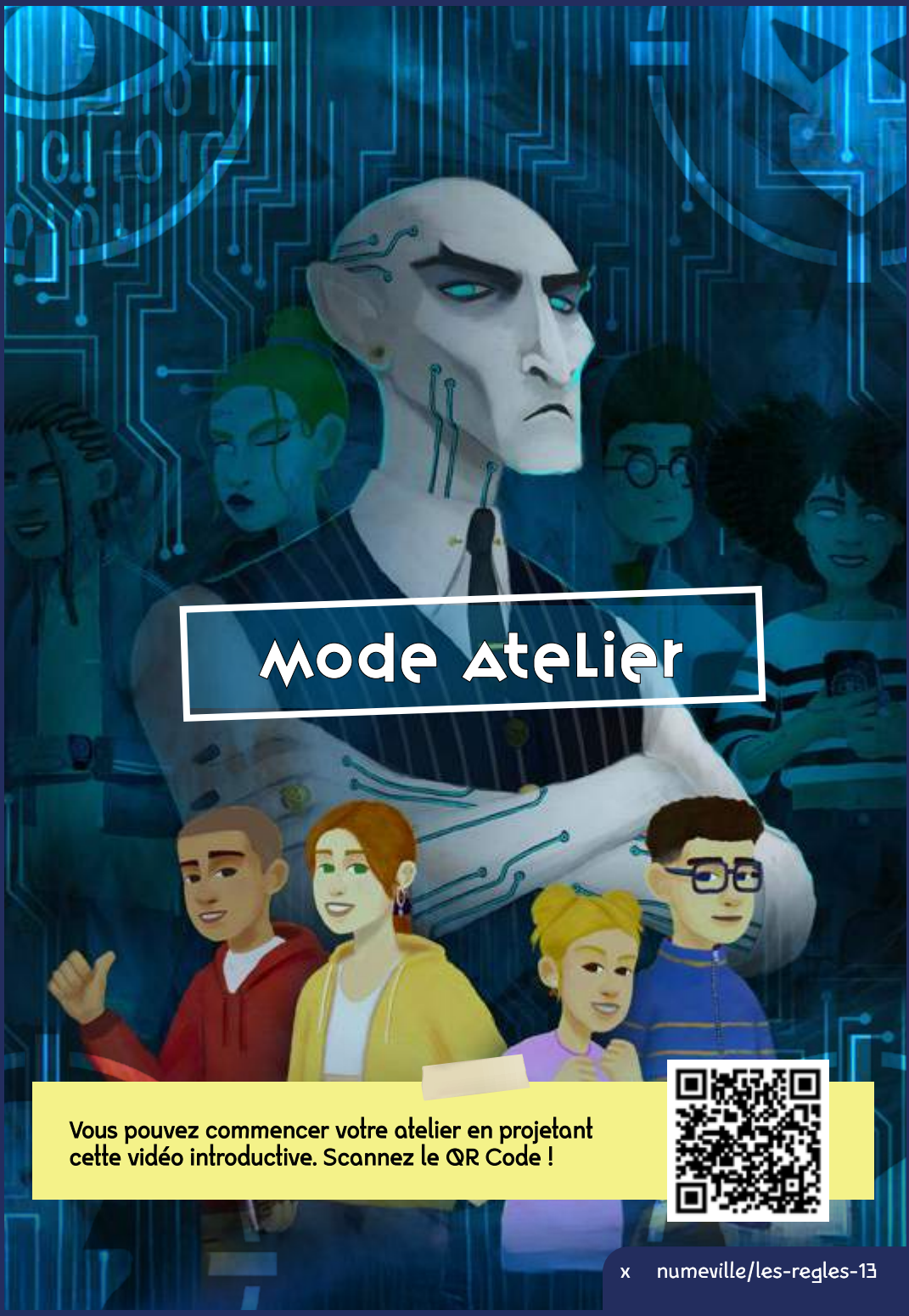
› **piochez 1 carte Pouvoir :**

› capacités spéciales **permanentes** (ou à quelques utilisations),
› elles restent actives tant que vous conservez la carte,
› si le pouvoir concerne un Complice déjà sauvé ou perdu, reprenez une carte,
› vous pourrez **échanger votre pouvoir** en retombant sur cette case.

› puis **jouez votre tour normalement** (dé noir, question, éventuelle carte Attaque).

Limites :

› vous pouvez avoir **au maximum 1 carte Pouvoir** en main.
› si vous en piochez une nouvelle, choisissez entre :
› garder l'ancien pouvoir et défausser le nouveau
› ou défausser l'ancien pouvoir et garder le nouveau.



Mode Atelier

Vous pouvez commencer votre atelier en projetant cette vidéo introductive. Scannez le QR Code !

x numeville/les-regles-13

Mode Atelier (Animation en groupe)

Le Mode Atelier permet d'animer une séance collective pour une classe ou un groupe jusqu'à 28 personnes.
Il repose sur un système rotatif où toutes les équipes répondent à des questions provenant des 4 Complices, afin que chacune explore l'ensemble des thématiques du jeu.

Objectif de l'atelier

L'ensemble du groupe joue en coopération pour :

› **sauver au moins 2 Complices,**
› **avant que 2 Complices ne soient perdus.**

Un Complice est :

› **Sauvé** dès qu'il atteint **3 jetons bleus (bonnes pratiques)**
› **Perdu** dès qu'il atteint **3 jetons rouges (mauvaises pratiques)**

Si le groupe **sauve 2 Complices ou plus**, Numéville résiste au Dark Master.
Si **2 Complices sont perdus**, Numéville bascule définitivement du côté obscur.

Mise en place

1. **Former 4 équipes** équilibrées. Les équipes ne sont associées à aucun Complice en particulier : elles répondront successivement à des questions issues des 4 Complices.

2. **Chaque équipe reçoit :**

› une ardoise ou une feuille,
› un stylo ou feutre.

3. **L'animateur conserve :**

› les cartes Questions préalablement sélectionnées,
› le livret du maître du jeu (avec les réponses et explications détaillées),
› les jetons bleus et rouges (voir correspondance des jetons et des Complices page 19),
› un tableau ou paperboard permettant d'afficher la progression des Complices.

Seul l'animateur manipule les jetons afin d'assurer la clarté de l'atelier.

Déroulé d'une manche

Une manche comporte **4 questions**, une pour chacun des Complices : Stalky, Hacker, Datata, Hyperco.

Chaque équipe reçoit une question d'un Complice.

La manche suivante, l'équipe répondra à une question d'un autre complice. L'animateur distribue donc 4 cartes (Stalky, Hacker, Datata, Hyperco) et les remet de façon à ce que chaque équipe change de Complice à chaque manche.

Système de rotation

Le système de rotation garantit que chaque équipe réponde à une question de chacun des Complices.

Voici un exemple sur 4 manches :

Équipe	Manche 1	Manche 2	Manche 3	Manche 4
Équipe 1	Stalky	Hyperco	Hacker	Datata
Équipe 2	Hyperco	Stalky	Datata	Hacker
Équipe 3	Hacker	Datata	Hyperco	Stalky
Équipe 4	Datata	Hacker	Stalky	Hyperco

Ce tableau est fourni à titre d'exemple. L'animateur peut utiliser cette rotation ou en créer une équivalente.

Étape A — Réflexion en équipe (≈ 1 minute)

Chaque équipe lit la question du Complice qu'elle a reçu pour cette manche. Elle dispose de 30 à 60 secondes pour discuter et écrire sa réponse sur l'ardoise.

Étape B — Correction collective (≈ 2 minutes par question)

L'animateur corrige ensuite Complice par Complice, dans l'ordre recommandé :

› Stalky,
› Hyperco,
› Hacker,
› Datata.

Pour chaque Complice :

› l'équipe concernée **lit sa question et montre sa réponse,**
› l'animateur donne la **bonne réponse,**
› puis lit **l'explication détaillée** du livret du maître du jeu.

Ainsi, **le groupe profite de l'apport pédagogique** car les questions sont différentes d'une équipe à l'autre.

Étape C — Attribution des jetons

Après la correction d'une question :

› **Bonne réponse : +1 jeton bleu**
› **Mauvaise réponse : +1 jeton rouge**

L'animateur place les jetons sur le tableau, permettant à tout le groupe de suivre l'évolution de Stalky, Hacker, Datata et Hyperco au fil des manches.

Progression des Complices

› **3 jetons bleus : Complice sauvé**
› **3 jetons rouges : Complice perdu**

Lorsqu'un Complice est sauvé ou perdu, son sort est scellé.
Les questions peuvent continuer d'être posées pour le plaisir et l'apprentissage, mais elles n'influencent plus le résultat final.

Fin de l'atelier

L'atelier s'arrête lorsque :

Victoire : le groupe a **sauvé au moins 2 Complices**
Défaite : 2 Complices ou plus sont perdus

Durée de l'atelier

Chaque question dure environ 3 minutes :

› 1 minute de réflexion en équipe,
› 2 minutes d'explication détaillée,

4 questions par manche = 12 minutes.
Format 3 manches = 45 à 55 minutes (installation et transitions comprises).
Format 4 manches (recommandé) = 60 à 70 minutes (installation et transitions comprises).

Glossaire

Complice : personnage influencé par le Dark Master (Stalky, Hacker, Datata ou Hyperco).

Sauvé : un Complice qui atteint le seuil de jetons bonnes pratiques (bleus). Il est ramené à la raison.

Perdu : un Complice qui atteint le seuil de jetons mauvaises pratiques (rouges). Il bascule définitivement du côté obscur.

Jetons bonnes pratiques (bleus) : marquent les progrès positifs des Complices. Obtenus après une bonne réponse.

Jetons mauvaises pratiques (rouges) : représentent les influences du Dark Master. Obtenus après une mauvaise réponse ou via les cartes Dark Master.

Face-à-face : case spéciale illustrée par la tête du Complice. Les jetons gagnés ou perdus sont doublés.

La Place : case spéciale située en bas du plateau. Si un joueur termine son déplacement sur cette case, il peut choisir de répondre à la question de son choix (niveau difficile) sans devoir lancer le dé noir.

Cartes Questions – Faciles / Difficiles : questions classées par Complice et par niveau. Elles influencent la difficulté de la manche.

Carte « Dark Master – Fin de manche » : carte révélée à la fin de chaque manche. Certaines modifient la manche suivante.

Carte « Dark Master – Attaque » : carte piochée si le résultat du dé noir est 6. Cette carte déclenche un effet négatif immédiat.

Zone jetons : emplacement servant de réserve pour les jetons des Complices.

Case Objet / Case Pouvoir (mode avancé) : cases spéciales choisies au début de la partie qui permettent d'obtenir des cartes spéciales.

Qui est qui dans Numéville ?

Les Éclaireurs et Éclaireuses du Numérique

Face à l'inefficacité de la police de Numéville, dépassée par la ruse et la puissance du Dark Master et de ses Complices, les Éclaireurs et Éclaireuses du Numérique ont décidé d'agir. Jadis amis avec ces esprits égarés, ils se sont donnés pour mission de les ramener à la raison. Guidés par leur sens de la justice, ils se dressent désormais contre leurs anciens camarades pour rétablir l'équilibre dans Numéville.



ANA TOM EMILY HAKIM

Le Dark Master

C'est le chef des Complices. Il est arrivé à Numéville, animé par une obsession : prendre le contrôle de ses habitants. Il reste dans l'ombre et agit à travers les cartes Dark Master, activées à la fin de chaque manche ou les cartes Attaque. Pour mener à bien ses plans, il se sert de ses Complices, qui étaient autrefois des adolescents ordinaires.



Les Complices

Les Complices sont les serviteurs du Dark Master. Chacun d'eux incarne une facette sombre du numérique. Ensemble, ils sèment des **mauvaises pratiques** pour affaiblir la ville et renforcer le pouvoir du Dark Master.

Stalky



Stalky règne sur les réseaux sociaux : elle lance des rumeurs, partage de fausses infos et poste des commentaires méchants juste pour faire mal. Elle adore créer des disputes dans les groupes, pousser au cyberharcèlement et faire croire que « tout le monde pense pareil ». Plus un message est toxique, plus ça l'amuse. Le Dark Master compte sur elle pour rendre les habitants de Numéville agressifs.

Hacker



Hacker passe ses journées à tester les mots de passe trop simples, envoyer de faux messages et tendre des pièges pour voler des comptes. Il adore quand les habitants cliquent sans réfléchir ou ne mettent pas à jour leurs appareils. Plus il récupère d'infos sensibles, plus il peut ouvrir des portes secrètes pour le Dark Master.

Datata



Datata est obsédée par les infos personnelles. Dès qu'un habitant de Numéville clique, s'inscrit ou télécharge une appli, elle en profite pour récupérer son nom, ses habitudes et ses déplacements. Elle ne demande jamais la permission et ne respecte aucune règle. Ensuite, elle compile toutes ces données et les partage avec le Dark Master. Plus elle en sait sur tout le monde, plus elle peut aider le Dark Master à contrôler la ville.

Hyperco



Hyperco veut que les habitants de Numéville restent connectés tout le temps ! Il les pousse à multiplier les écrans, à regarder des vidéos en très haute qualité pendant des heures, à changer de téléphone trop vite et à laisser les appareils allumés même quand personne ne s'en sert. Tout ça consomme une énergie folle et abîme la planète, mais Hyperco s'en fiche : il veut une ville saturée d'objets numériques pour servir le Dark Master.

Aides de jeu Numéville

Objectif du jeu

Sauvez **au moins 3 Complices sur 4.**

› Jetons bleus = Bonnes pratiques.
› Jetons rouges = Mauvaises pratiques.

Niveau standard

2 joueurs : 4 jetons bleus = Complice sauvé / 4 jetons rouges = Complice perdu.

3 joueurs : 4 jetons bleus = Complice sauvé / 4 jetons rouges = Complice perdu.

4 joueurs : 4 jetons bleus = Complice sauvé / 5 jetons rouges = Complice perdu.

Tour de jeu (rappel rapide)

Chaque joueur fait :

1) Dé blanc : déplacement

› Avancez du nombre exact de points indiqués, sens libre,
› la case d'arrivée = quartier dans lequel vous vous trouvez,
› Case Complice : face-à-face (effet spécial),
› Case Place : question au choix (effet spécial).

2) Dé noir : Question / Action

› **1 - 2 ou 3 :** Question facile (pioche facile du Complice).
› **4 ou 5 :** Question difficile (pioche difficile du Complice).
› **6 :** Question difficile + 1 carte Dark Master - Attaque.

Lecture des questions :
Le jeu peut se jouer entre joueurs ou avec un maître du jeu.

3) Résultat de la question

› **Bonne réponse : 1 jeton bonne pratique (bleu)** à poser sur la fiche du Complice.
› **Mauvaise réponse : 1 jeton mauvaise pratique (rouge)** à poser sur la fiche du Complice.
› **En face-à-face : double effet** 2 bleus ou 2 rouges.

Cartes Dark Master



Fin de manche :

› Retournez **1 carte Fin de manche** et appliquez son effet immédiatement.

Sur un 6 au dé noir :

› Après la question : **piochez 1 carte Attaque.**
› Appliquez son effet immédiatement.

Face-à-face (case du Complice)



› **Bonne réponse : 2 jetons bleus.**
› **Mauvaise réponse : 2 jetons rouges.**

La Place (case spéciale)



Si vous terminez votre déplacement sur **la Place**, vous pouvez répondre à la question de votre choix (niveau difficile). La question est ensuite résolue normalement.

Mode avancé (Objets et Pouvoirs)



Mise en place

› Choisir **1 case Objet + 1 case Pouvoir :** y poser les pions.
› Ces pions ne bougent plus.

Case Objet

› **Piochez 1 carte Objet.**
  › Usage unique.
› **Maximum 1 objet** par joueur.

Case Pouvoir

› **Piochez 1 carte Pouvoir.**
  › Usage permanent.
› **Maximum 1 pouvoir** par joueur.

Fin de partie

4 Complices sauvés : Victoire totale
3 Complices sauvés : Victoire
2 Complices perdus : Défaite