



Narration

Les joueurs incarnent de **2 à 4 équipes engagées dans des projets numériques** — existants ou en cours de développement — **souhaitant y intégrer l'accessibilité**.

Chaque équipe est **composée de 1 personne ou plus**.
En début de partie, chaque équipe peut choisir un

projet à représenter (ex. : un site de vente de literie, un portfolio d'agence d'architecture, un site vitrine de brasserie...).

But du jeu

L'objectif est de faire progresser l'accessibilité numérique de votre projet en appliquant les bonnes pratiques représentées par les cartes **Steps** — ◆◆◆.

L'équipe qui remporte la partie est :

- Soit la **première à atteindre 100 Steps**.
- Soit celle qui a **cumulé le plus de Steps** lorsque la pioche est vide.

Les Thèmes

Les cartes **Bloquantes** — ●, **Solution** — ● et **Bouclier** — * sont organisées autour de **cinq grands thèmes** essentiels à l'accessibilité numérique.

Ces thèmes **représentent les leviers et les freins** que l'on peut rencontrer dans un projet.

Ressources — ●
Sensibilisation — ●
Législation — ●
Documentation — ●
Surveillance — ●

Les Type de cartes

→ ● Cartes Bloquantes :

Elles représentent les **freins rencontrés lors de la mise en œuvre de l'accessibilité numérique**.

Lorsqu'une carte de ce type est posée sur votre jeu, **vous ne pouvez avancer que du nombre de Steps indiqué** en bas de cette carte. — 8 20 20

→ * Cartes Bouclier :

Elles représentent des **pratiques qui vous protègent contre les cartes bloquantes** du même thème.

Une fois posée sur votre jeu, elle vous protège **jusque la fin de la partie**.

→ ● Cartes Solution :

Elles représentent des **pratiques concrètes permettant de lever les blocages**.

Elles ne peuvent résoudre **que les cartes bloquantes du même thème**.

→ ● Cartes Action :

Elles représentent des **actions fortes qui apportent des bonus stratégiques**, qui permettent d'avancer plus vite.

Suivez les instructions de la carte.

→ Cartes Steps :

Elles représentent des **bonnes pratiques à mettre en œuvre** (UI-UX, développement, management, communication).

Elles vous **font progresser de 5, 10 ou 20 Steps**.

 Chaque carte renvoie à une **notion détaillée que vous pouvez consulter sur le site Inclusive Steps via le QR code présent sur la carte.**

→ Cartes Malus — :

Elles représentent les situations où il y a un **retour arrière sur les progrès**.

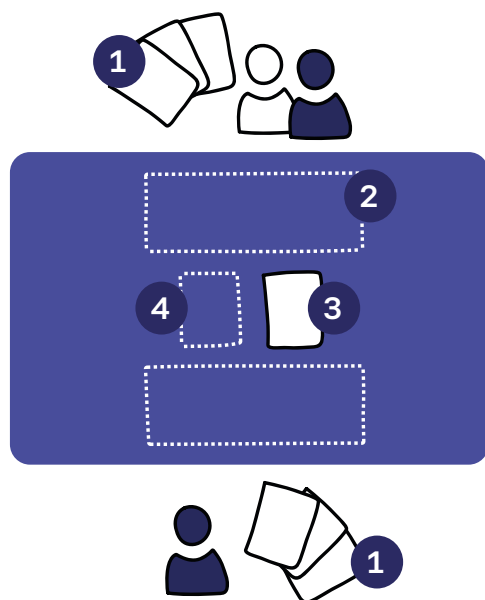
Elles vous **font reculer** du nombre de Steps indiqué.

 Si vous piochez une carte Malus, **vous devez immédiatement la poser sur votre jeu** et votre tour est terminé.

Déroulement d'une partie

① Mise en place

- Mettre les cartes **Malus** —  de côté.
- Mélangez toutes les autres cartes.
- Distribuez 6 cartes à chaque équipe.
- Réintégrez les cartes **Malus** dans le reste du paquet, puis mélangez à nouveau pour créer la pioche.
- Placez maintenant la pioche, au centre de la table.



- 1 La main
- 2 Le jeu
- 3 La pioche
- 4 La défausse

② Tour de jeu

Chaque équipe joue à tour de rôle.
À chaque tour vous devez :

1. Piocher une carte.
2. Si la carte piochée n'est pas une carte malus — , choisir une action parmi les suivantes :
 - Poser une carte **Steps** —  sur votre jeu pour faire progresser votre score d'accessibilité.
 - Si une carte **Bloquante** —  est posée sur votre jeu, votre avancée est bloquée ou limitée;
 - Poser une carte **Bloquante** —  sur le jeu d'une autre équipe.
Elle sera bloquée ou ralentie jusqu'à ce qu'elle joue la carte **Solution** —  ou **Bouclier** —  correspondante.
 - Jouer une carte **Solution** —  pour lever une carte **Bloquante** —  correspondante.
Défaussez ensuite la carte **Solution** et la carte bloquante.
 - Poser une carte **Bouclier** —  sur votre jeu pour vous protéger définitivement contre les cartes **Bloquantes** —  du même thème.
 - Jouer une carte **Action** —  en suivant ses instructions.
 - Défausser une carte de votre main si vous ne pouvez rien jouer.
3. A chaque fin de tour vous devez **posséder 6 cartes dans votre main**.