

# Le jeu du Gnou : protégeons-nous contre les dangers du numérique

## Règles du jeu

version 0.10.1.1 du 25 juillet 2023 – État expérimental.

## Présentation

Le jeu du Gnou est un jeu **coopératif** et **pédagogique** dont l'objectif est de sensibiliser le grand public aux enjeux du numérique (libertés vs servitudes, protections contre les dangers).

Le jeu est diffusé sous **licence libre** Creative Commons, avec attribution à son auteur l'association April, et obligation de diffuser les dérivés sous la même licence (cc:by-sa). Cette licence vous autorise donc, sous réserve des deux obligations précédentes, à copier et diffuser le jeu ainsi qu'à en faire des dérivés, eux-mêmes diffusables.

Nombre de joueurs : 2 à 6, plus un meneur de jeu (facultatif).

Age minimum : entrée au collège (10-12 ans).

## Principes d'un jeu coopératif

Tous les joueurs font partie d'une seule et même équipe. Ils gagnent collectivement s'ils réussissent à atteindre l'objectif dans le temps imparti (nombre de tours de jeu limité).

Les joueurs peuvent s'entraider pour atteindre cet objectif collectif.

## Objectif et principe du jeu

L'équipe doit atteindre la fin du parcours en un nombre de tour (d'actions) pré-défini. Au passage elle se trouve confrontée à des dangers, qui peuvent être éliminés à l'aide de protections. Ces protections peuvent être acquises à certains endroits du parcours (les cases « sensibilisation ») ou transmises par un autre joueur. Cette acquisition nécessite de répondre correctement à un quiz.

## Matériel du jeu

Un plateau représentant un parcours de 42 cases, dont :

- 30 cases " danger ", de couleur rouge clair, réparties en 5 types d'enjeux :
  - 6 cases caméra représentant le danger " traceurs sur l'Internet " ;
  - 6 cases boulet représentant le danger " logiciels privateurs " ;
  - 6 cases balance déséquilibrée représentant le danger " action liberticide " ;
  - 6 cases trou noir représentant le danger " centralisation et monopoles " ;
  - 6 cases menottes représentant le danger " restrictions d'usage " .

Remarque : lorsque le danger est éliminé, la case devient une case " alternative libre ", vert clair.

- 4 cases " libertés ", de couleur bleue, représentées symboliquement par un personnage.
- 1 case " GULL " (Groupe d'Utilisateurs de Logiciels Libres), bleue, portant le logo de l'association éditrice.
- 1 case " communauté du libre ", de couleur bleue, réunissant 4 mascottes.
- 5 cases " sensibilisation ", de couleur verte, réparties entre :
  - 3 cases représentant la mascotte du projet GNU : " Gnou "
  - 2 cases représentant la mascotte du noyau Linux : " Tux "
- 1 case arrivée " société libre ", de couleur verte

Un compteur de tours, un pion « tour » et un pion « dernier tour ».

*Un emplacement " recyclage " destiné à accueillir des dangers éliminés.*

Pour chaque joueur (maximum 6) : une fiche avatar, enregistrant les protections acquises au fil du jeu.

10 séries de cartes quiz correspondant à chacune des 5 protections (" dispositifs anti-espion ", " logiciels libres ", " œuvres sous licence libre ", " services décentralisés ", " action citoyenne "), des 4 libertés (" utiliser ", " étudier ", " diffuser ", " modifier ") et 1 de " culture générale ", avec les réponses au verso. Les cartes se différencient également en fonction du niveau de difficulté de la question.

*1 livret explicatif décrivant chacune des cases du plateau (description succincte et description détaillée avec des exemples).*

*9 fiches « sensibilisation » correspondant à chacun des 5 enjeux et des 4 libertés.*

1 règle du jeu.

2 dés à six faces.

# Variantes et niveau de difficulté

## Variantes pour une partie courte ou prolongée

En fonction du temps disponible choisir la variante rapide “ Gnou galopant ” qui se joue en lançant simultanément deux dés, ou la variante lente “ Tux trottant ” qui se joue en lançant un seul dé.

## Niveau de difficulté

Celui-ci peut être réglé de deux façons différentes :

- 1 – en réglant le nombre de tours maximal au bout desquels les joueurs doivent avoir atteint l’objectif (cf. plus bas).
- 2 – en choisissant le niveau de difficulté des cartes quiz. Ce niveau peut être le même pour tous les joueurs ou, si les joueurs sont de niveaux différents les uns des autres, il est possible d’appliquer un handicap : dans ce cas les joueurs plus au fait des enjeux du numérique devront tirer des cartes ayant un niveau de difficulté plus important.

Pour obtenir un niveau de difficulté encore supérieur ajouter la règle suivante :

Lorsqu’un joueur souhaite utiliser sa protection, que ce soit pour éliminer un danger ou pour transmettre cette protection à un autre joueur, il doit piocher une carte quiz correspondante et y répondre *seul*. S’il échoue il perd sa protection et ne peut donc l’utiliser.

## Préparation du jeu

### Préparation des fiches avatar (une par joueur)

Chaque joueur choisi un avatar (un Gnou ou un Tux). Ce choix est sans conséquence sur le déroulement de la partie.

1. Pliage selon les traits pointillés : les textes sont repliés sur le dessin de l’avatar, puis la moitié externe des textes est repliée vers la droite et collée. Ainsi l’avatar apparaît à demi masqué par les bandelettes dangers. Les protections sont à l’envers des dangers (non visibles au départ).
2. Découpage entre les textes suivant les traits pleins : cela créé 5 bandelettes retournables séparément (au moment où le joueur acquiert la protection correspondante).
3. La fiche avatar peut être coloriée par le joueur.

### Pion de l’équipe

Les joueurs peuvent utiliser le pion fourni ou un pion de leur fabrication\*.

\* Exemple : utiliser un bouchon en liège, un dé à coudre... le colorier et le décorer avec du carton découpé et collé.

### Mise en place initiale

Le nombre maximum de tours est déterminé en fonction de la variante et du niveau de difficulté global choisi :

	GNOU galopant (partie courte – 2 dés)	TUX trottant (partie prolongée – 1 dé)
facile	14 tours	20 tours
intermédiaire	13 tours	18 tours
difficile	12 tours	16 tours

Le pion “ tour ” est placé sur le compte-tour, au tour 1. Le pion “ dernier tour ” est placé sur le dernier tour.

Le pion de l’équipe est placé sur l’emplacement de départ (case 0) au centre du parcours.

Chaque joueur garde devant lui sa fiche avatar.

Les cartes quiz sont placées en dix piles (5 protections, 4 libertés, 1 culture générale), faces visible (! le verso contient les réponses). Éventuellement encore réparties selon leur niveau de difficulté si plusieurs niveaux coexistent.

# Déroulement du jeu

S'il y a un meneur de jeu, le joueur situé à sa droite commence. (Sinon l'équipe choisit le joueur qui commence, éventuellement par tirage au sort.) Ensuite les joueurs se succèdent en tournant dans le sens de la spirale du parcours (sens anti-horaire = vers la droite).

Remarque : si vous enchaînez plusieurs parties, changez le sens de rotation ou faites se déplacer les joueurs autour de la table pour leur éviter de retomber sur les mêmes séries de questions.

*Le meneur de jeu ne joue pas.*

## Principe du parcours :

Les cases favorables (vertes ou bleues) donnent accès à un quiz. Si le joueur donne la bonne réponse il gagne soit une protection, soit la possibilité d'avancer plus loin.

Les cases défavorables (rouge) font reculer sauf si l'équipe dispose d'une protection adéquate.

Chaque joueur n'effectue qu'une action, celle correspondant au type de case sur laquelle se trouve le pion. Il en applique l'éventuelle conséquence. Ensuite on passe au joueur suivant qui enchaîne avec l'action suivante.

Lorsqu'on passe au joueur suivant, le meneur de jeu (à défaut le joueur qui s'apprête à jouer) **avance le pion " tour "** d'une case sur le compte-tour.

## Séquence de jeu d'un joueur

### Action de la case départ

Le joueur qui commence la partie effectue l'action de jeter le(s) dé(s).

### Action de jeter le(s) dé(s)

Le joueur jette un ou deux dés à 6 faces (selon la variante choisie au départ). Il avance le pion sur le parcours d'autant de cases qu'indiqué par le jet de dé(s), puis effectue l'action de la case sur laquelle il a avancé.

### Action d'une case " danger "

Le joueur qui arrive sur cette case détache la carte danger et en lit à haute voix la description, au recto puis au verso (les joueurs peuvent découvrir sur la case du plateau ainsi découverte, des exemples d'alternatives libres et éthiques) puis :

- si le joueur possède la protection contre ce type de danger, **le danger est éliminé** : il pose la carte danger sur l'emplacement " recyclage " et on passe au joueur suivant qui jettera le(s) dé(s) ;
- s'il ne possède pas la protection requise, mais qu'un autre joueur la possède, ce dernier peut essayer de lui transmettre la protection (cf. plus bas). Si la transmission réussit, **le danger est éliminé** : il pose la carte danger sur l'emplacement " recyclage " et on passe au joueur suivant qui jettera le(s) dé(s) ;
- si aucun joueur ne possède cette protection (ou si la transmission de la protection a échoué), le joueur **recule** jusqu'à la prochaine case qui ne soit pas un danger actif et on passe au joueur suivant qui effectuera l'action de la case atteinte.

Remarque : si le tirage de dé(s) fait arriver une seconde fois sur le même danger, le joueur retire le(s) dé(s).

### Action d'une case " alternative libre "

(Une case " alternative libre " est une case d'où le danger a déjà été éliminé.)

Le joueur qui débute son tour sur cette case effectue l'action de jeter le(s) dé(s).

Le joueur qui avance sur cette case ré-effectue l'action de jeter le(s) dé(s) une nouvelle fois.

### Action d'une case " sensibilisation " (Gnou ou Tux)

Si le joueur qui débute ou avance sur cette case possède déjà les 5 protections, il effectue (ou ré-effectue) l'action de jeter le(s) dé(s).

Sinon, le joueur décide pour quel type de danger il souhaite essayer d'obtenir une protection. Il pioche une carte quiz dans la pile correspondant à son choix. Il doit y répondre. Les autres joueurs peuvent l'aider. Si les joueurs sont en difficulté, le meneur de jeu peut donner des indices.

Le joueur choisit une réponse puis lit à voix haute la réponse correcte écrite au verso de la carte quiz.

- S'il échoue, on passe au joueur suivant qui tirera le(s) dé(s) ;
- S'il réussit, il **acquiert la protection**. Il déplie la bandelette correspondante de son avatar, puis on passe au joueur suivant qui tirera le(s) dé(s).

La carte quiz tirée est replacée sous la pile d'où elle a été tirée.

### **Action d'une case " liberté "**

Le joueur pioche une carte quiz correspondant à cette liberté. Il doit y répondre. Les autres joueurs peuvent l'aider. Si les joueurs sont en difficulté, le meneur de jeu peut donner des indices.

Le joueur choisit une réponse puis lit à voix haute la réponse correcte écrite au verso de la carte quiz.

- S'il échoue, on passe au joueur suivant qui tirera le(s) dé(s) ;
- S'il réussit il **avance son pion sur la prochaine case " sensibilisation "** (Gnou ou Tux) – et on passe au joueur suivant qui effectuera l'action de la case atteinte.

### **Action de la case 37 : " GULL " et de la case 1 : " la communauté du libre "**

Le joueur pioche une carte quiz de la série " culture générale ". Il doit y répondre. Les autres joueurs peuvent l'aider. Si les joueurs sont en difficulté, le meneur de jeu peut donner des indices.

Le joueur choisit une réponse puis lit à voix haute la réponse correcte écrite au verso de la carte quiz.

- S'il échoue, on passe au joueur suivant qui tirera le(s) dé(s) ;
- S'il réussit il **avance son pion sur la prochaine case " sensibilisation "** (Gnou ou Tux) et on passe au joueur suivant qui effectuera l'action de la case atteinte. Remarque : la case " GULL " fait avancer sur la case finale 42.

### **Fin du parcours, case 42 : " société libre "**

Si le jet de dé(s) amène le pion au-delà de la case 42, il reste sur la case 42.

### **Transmettre une protection**

Lorsqu'un joueur tombe sur une case danger et ne possède pas la protection correspondante, si l'un des autres joueurs possède cette protection, il peut essayer de la transmettre à son coéquipier.

Pour cela il doit expliquer à son coéquipier l'enjeu (le danger et la façon de s'en protéger) en illustrant à l'aide d'un exemple. Pour que la transmission soit réussie, le coéquipier doit répondre *seul* correctement à une carte quiz qu'il pioche, après avoir reçu les explications, dans la pile correspondant à la protection recherchée. S'il répond correctement il acquiert la protection pour lui-même.

Le joueur qui a transmis sa protection la conserve (elle est dupliquée, car elle est sous licence libre !).

### **Fin de la partie et condition de victoire**

L'équipe gagne lorsque le pion a atteint la case 42.

Si le dernier tour s'est terminé sans que la condition précédente ait été réalisée, l'équipe a perdu.

---\*\*\*---