

# Les mystères du réseau

## Règles du jeu

Le but du jeu est de déchiffrer les messages codés envoyés par les Montagnes Poilues !

Les messages sont cachés dans les **paquets de données** que l'on obtient en livrant les colis requêtes au bon serveur.



### EQUIPES

Le jeu se joue à 4 équipes de 1 à 4 joueurs.  
Chaque équipe est basée dans une **box**, c'est son point de

### ETAPES DU JEU

#### 1 - REQUETE

Au début du jeu chaque équipe reçoit deux paquets de données et une carte Mission. L'équipe doit livrer ses deux paquets au **serveur** indiqué sur la carte Mission en se déplaçant à travers le réseau.

#### 2 - REPONSE

Lorsque les deux paquets sont livrés au serveur, l'équipe reçoit deux paquets réponses qu'elle doit rapporter à sa box.

#### 3 - DECHIFFREMENT

Quand l'équipe a rapporté ses deux paquets réponses à la box, elle doit les ouvrir et déchiffrer les **rubans** codés en binaires qu'ils contiennent et les assembler pour trouver le message codé !

01000011 01001000

UN3



### DEPLACEMENTS

Chaque équipe lance les **dés** à tour de rôle. Elle compte la somme des points obtenus et avance ses paquets d'autant de **routeurs**. Les points sont à partager entre les deux paquets (par exemple, avec 7 points, un paquet avance 4 routeurs et l'autre de 3).

Un paquet ne peut pas passer ou s'arrêter sur un routeur où un paquet est arrêté.



### CARTE PANNE



### PANNES

A chaque tour de jeu une **carte panne** est retournée. Le temps de ce tour tous les routeurs de la couleur de la carte sont en panne. Quand un routeur est en panne, les paquets ne peuvent plus y passer et les paquets déjà arrêtés ne peuvent plus bouger. La panne prend fin au tour suivant, lorsqu'une carte panne d'une autre couleur est retournée.

*Les mystères du réseau* est un jeu de société tiré de la pièce de théâtre *Il était une fois l'Internet*.

Le temps d'une partie les joueurs deviennent des porteur de paquet de données, ces livreurs de l'Internet qui permettent aux humains de perdre du temps sur Youtube.

Le jeu est à fabriquer soi-même (impression, découpage, pliage, collage de papier) en suivant le kit de fabrication.

Retrouvez les règles du jeu et le kit de fabrication en accès libre à :

[iletaitunefoisinternet.fr/jeu](http://iletaitunefoisinternet.fr/jeu)

## Contacts

[hello@iletaitunefoisinternet.fr](mailto:hello@iletaitunefoisinternet.fr)

07 68 60 12 85

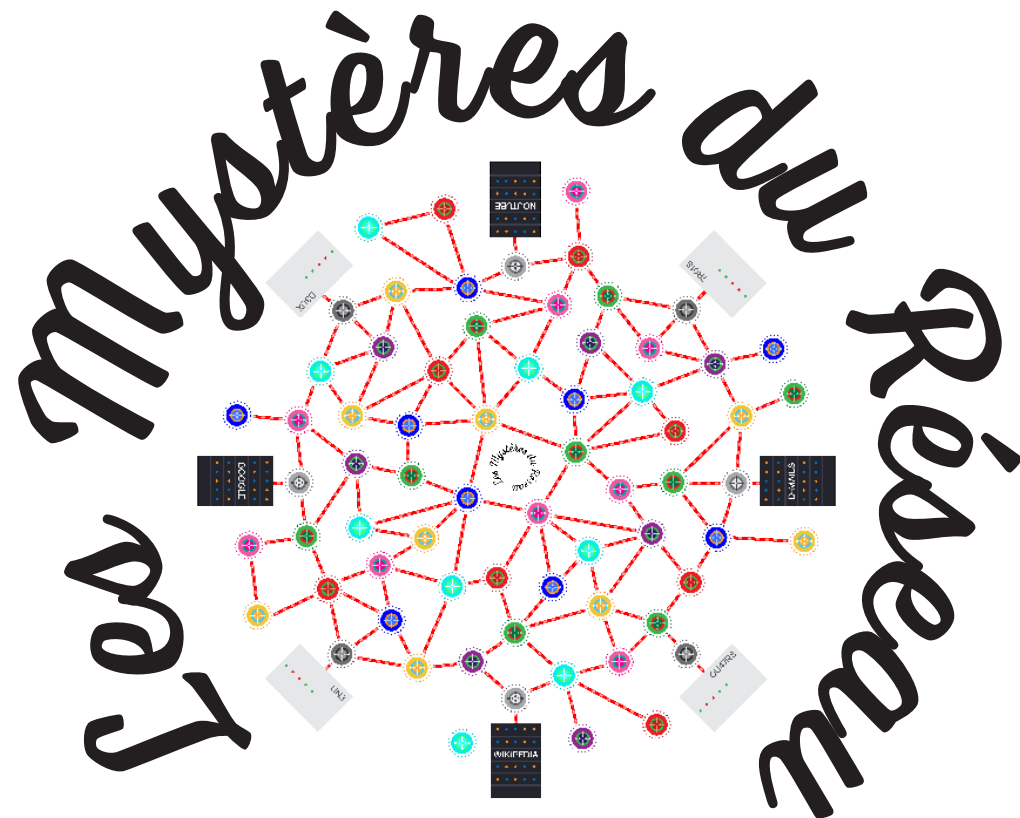
[facebook.com/iletaitunefoisinternet](https://facebook.com/iletaitunefoisinternet)

[iletaitunefoisinternet.fr](http://iletaitunefoisinternet.fr)

*Il était une fois l'Internet* est un curieux conte connecté qui mêle théâtre et technologie pour expliquer le fonctionnement d'Internet à tous !

L'histoire suit les aventures de Data, une porteuse de paquets de données curieuse de comprendre son monde : l'Internet. Tous les jours elle voyage de box en serveurs, en filant de routeurs en routeurs via les routes de fibres optiques pour livrer ses précieux colis. Jusqu'au jour, où elle commence à se demander ce que contiennent ses colis, et pourquoi et pour qui elle les livre...

*Il était une fois l'Internet* est projet de la compagnie 13R3P, sur une idée originale d'Elodie Darquie et Maryse Urruty.



Un jeu de société pour voyager à travers l'Internet !