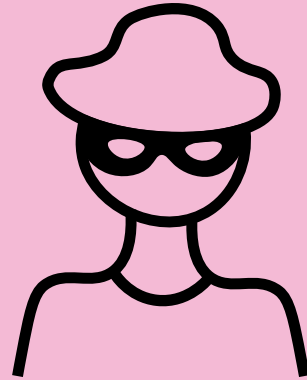




Urgence



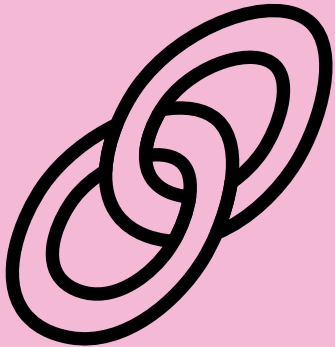
**Protocole
HTTPS**



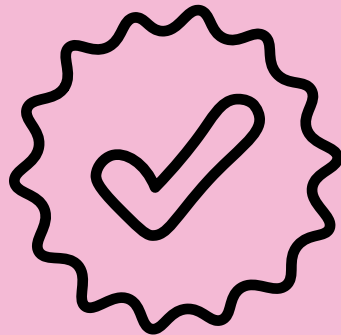
Identité



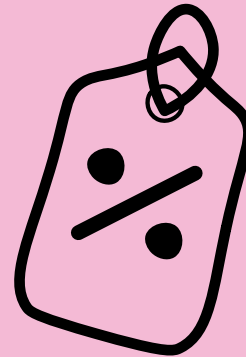
Adresse mail



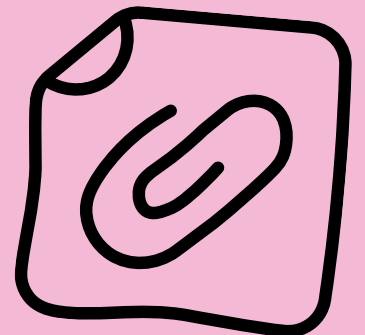
Lien



Certification

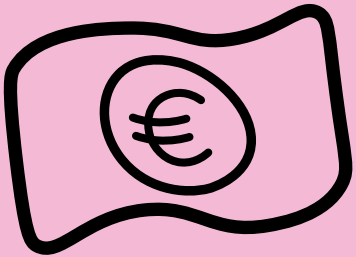


Prix

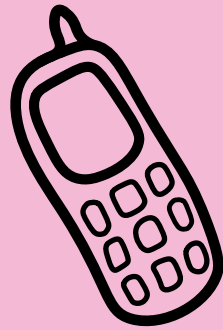


Pièce jointe

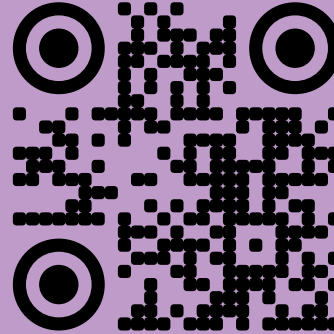




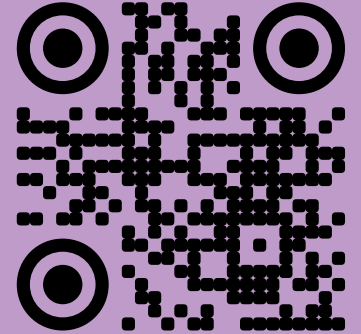
Frais



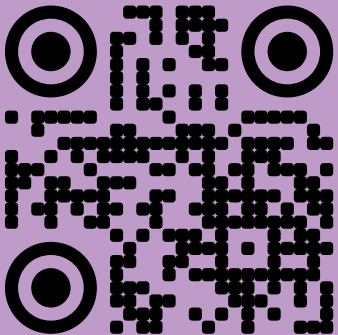
**Numéro
de téléphone**



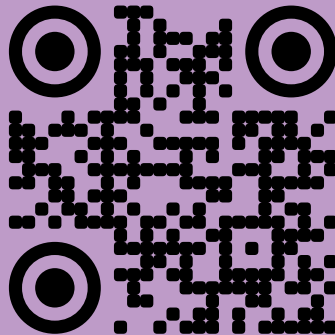
Théo



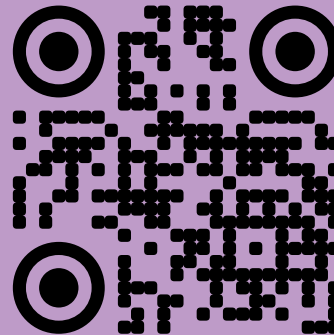
Lola



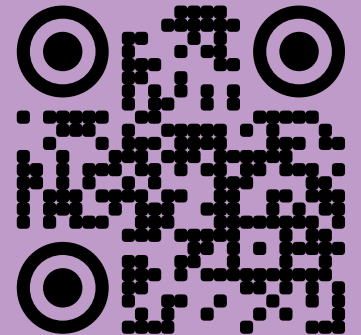
Zoé



Jane



Carla



Liam





100 points



100 points



100 points



100 points



100 points



100 points



50 points



50 points





50 points



50 points



50 points



50 points



50 points



50 points



50 points



50 points





50 points



50 points



50 points



50 points



50 points



50 points



50 points



50 points





50 points



50 points



50 points



50 points

Règles du jeu

Joueurs

1 à 2 joueurs.

Matériel



Théo

6 cartes
Scénario



Urgence

10 cartes
Indice



100 points

6 cartes
100 pts



50 points

22 cartes
50 pts

But du jeu

Remporter le plus de points en analysant les situations et en démantant le vrai du faux.

1/3

Règles du jeu

Préparation du jeu

Mélanger les cartes **Scénario** et les placer en une pile face cachée. Disposer les cartes **Indice** face visible sur la table, à la portée de tous les joueurs. Faire deux piles distinctes avec les cartes **100 points** et **50 points**.

Le jeu

Le joueur le plus jeune commence. Il pioche une carte **Scénario**, scanne le QR code et analyse la situation sur son smartphone. Le joueur doit déterminer s'il s'agit d'un cas de phishing ou non.

2/3

Règles du jeu

Pour cela, il sélectionne les indices pertinents sur la table (jusqu'à 5 maximum) qui justifient son choix. Sur le site, il clique sur **Phishing** s'il pense qu'il s'agit d'une arnaque, ou **Pas suspect** s'il juge la situation fiable.

Si la réponse est correcte, il reçoit une carte **100 points**. Pour chaque bon indice trouvé, il reçoit **50 points**. C'est au tour du deuxième joueur de piocher une carte **Scénario**.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque **tous les scénarios** ont été analysés. Le joueur avec **le plus de points** remporte la partie !

3/3

