



Règles du jeu


Les cartes sont déposées face cachée dans l'ordre croissant, seul le numéro au dos est visible. Lorsqu'une carte révélée comporte des numéros correspondant à d'autres cartes du paquet, il faut aller les chercher et les révéler.


Il est possible d'ajouter les numéros de cartes comportant des pièces puzzle complémentaires :





12  +  43

Il faut alors révéler la carte 55.


Défausser les cartes (dont le numéro est barré) lorsque c'est indiqué.


 Dans l'application, il faut entrer le code indiqué sur la carte pour avoir accès à la ressource.

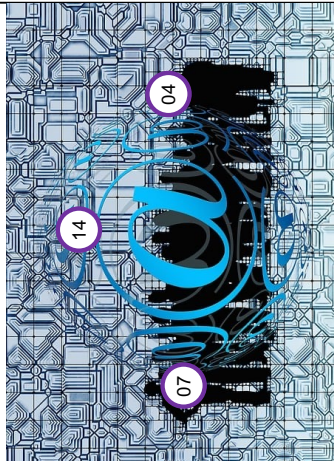
 Dans l'application, il faut taper le numéro de l'indice de la carte utilisée pour avoir des informations complémentaires importantes.

27     



 Entrez le code ENIGME 1

00 



MESSAGERIE

07 




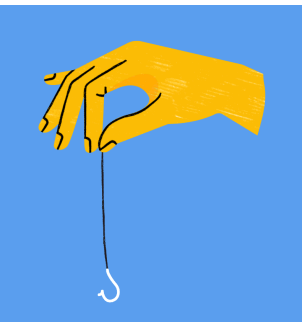
Logiciel libre de site d'hébergement de fichiers et plateforme de collaboration


16   


VOTRE SÉCURITÉ


<http://stagiairefou.com/etc.php>


18 





 Entrez le code TEST


14 






 Entrez le code PHISHING

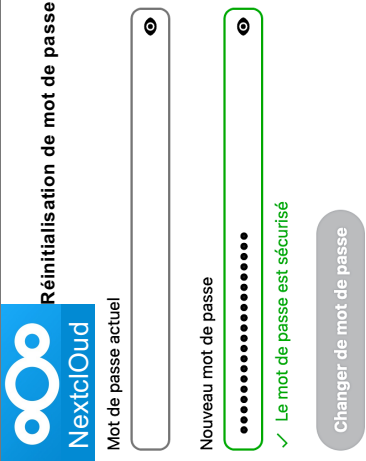
04 




 Entrez le code MAIL

11   

Réinitialisation de mot de passe

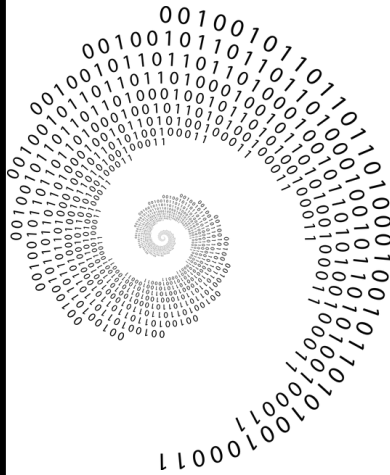


 Entrez le code MDP

00



27



Vous disposez de 30 minutes pour aider m. Tuteur de Terrain à déjouer les pièges tendus par m. Stagiaire Fou.

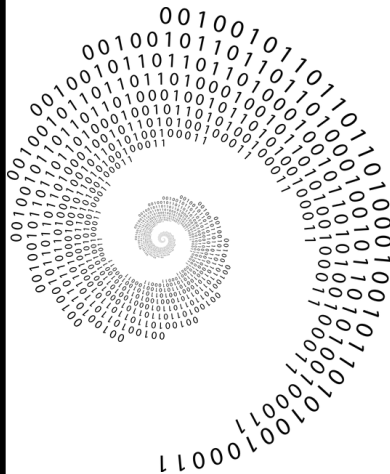


Munissez-vous d'une feuille, d'un crayon et de tablettes par équipe. Lorsque vous êtes prêts, retournez cette carte pour lire les règles du jeu.

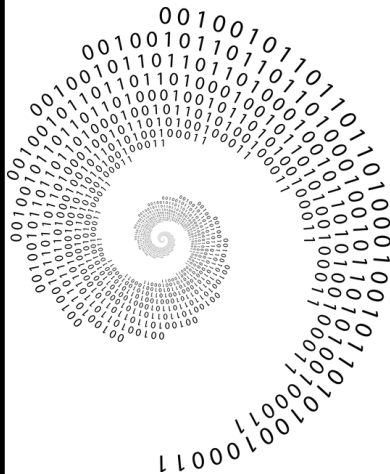
18



16



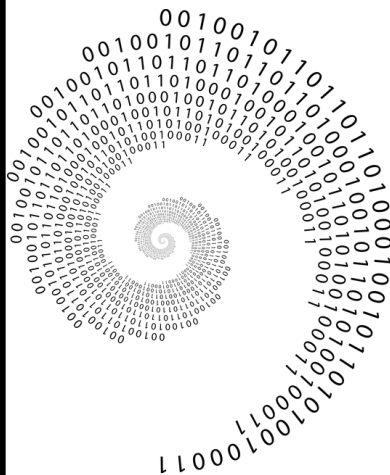
07



11



04



14

