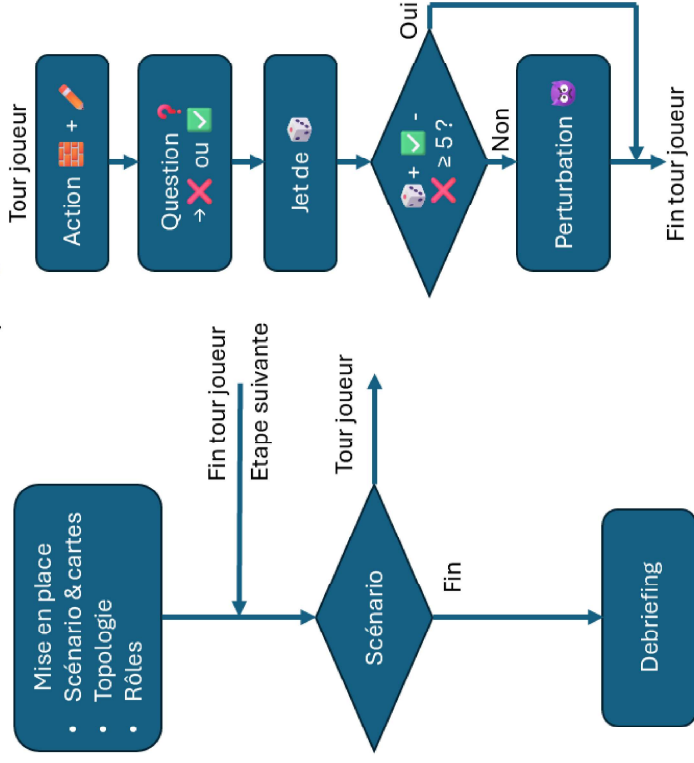


Déroulement

- Les cartes 1-4 plantent le contexte du scénario et le réseau ;
- Les cartes 5-10 introduisent les premières étapes du processus DHCP, à l'image du tutoriel mais rôle par rôle ;
 - Un joueur est le "disruptor" ou maître du jeu, les autres choisissent une machine de la topologie réseau, hérite des informations machines, comme ses adresses MAC et IP.
 - Partager la réponse (en tout ou en partie, avec des indices, ...) afin d'avancer dans le scénario si besoin.
- A partir de la carte 11, le jeu introduit les actions et questions par rôle, le jet de dé et les événements perturbateurs ;

Scénario classique



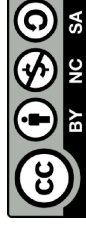
Fiche scénario - DHCP



by Frédéric Senny
2025-2026, v0.8.5



HEL:MO / **GRAMME**
Ecole d'ingénieur.e.s



Objectifs



Objectifs

- Mettre en scène le protocole DHCP
- Exploiter les légos pour matérialiser les échanges
- Interagir avec les joueurs

Ce scénario introduit les composants du jeu petit à petit : d'abord les légos, puis les questions et le jet de dé. **1**

Mise en place

- Prendre le deck de cartes bleues numérotées et triées
- Ces cartes bleues forment le scénario
 - Recto : description/action à réaliser
 - Verso : illustration ou action attendue
- Les autres cartes bleues sont des questions spécifiques aux rôles et entreront en milieu de cette partie
 - Recto : logo du rôle
 - Verso : question et réponse attendue

👉 faire un tas de questions, par rôle, et face cachée.



Concepts essentiels

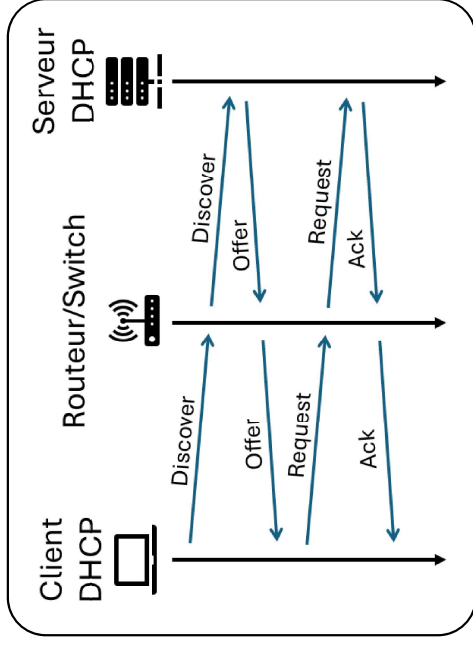
Wikipedia



Principe en video



DHCP = Dynamic Host
Configuration Protocol
Principe : D.O.R.A



TCP vs UDP

IP du client : 0.0.0.0

MAC de diffusion : FF:FF:FF:FF:FF:FF

IP de diffusion : 255.255.255.255

Ports : client (68), serveur (67)

Masque de sous-réseau