

Les bactéries de Thiercelieux

De 6 à 24 joueurs à partir de 10 ans. Entre amis ou en famille.



Matériel

24 cartes :

- 14 cartes humains
- 2 cartes *Bactérie A sensible*
- 2 cartes *Bactérie A résistante*
- 2 cartes *Bactérie B sensible*
- 1 médecin
- 1 infirmier
- 1 inspecteur sanitaire
- 1 chercheur



But du jeu

Les joueurs sont divisés en deux camps : les humains (certains d'entre eux jouant un rôle spécial) et les bactéries. Le but des humains est de découvrir et d'éliminer les bactéries, et le but des bactéries est de ne pas se faire démasquer et d'éliminer tous les humains.



Règles générales

Les tours de jeu sont rythmés par une période de jour et une période de nuit.

Durant la nuit, tous les joueurs ont les yeux fermés. Appelés par le meneur de jeu, les bactéries se réveillent, mais une seule souche de bactérie pourra infecter un humain qui sera sa victime. Les humains qui ont des capacités spéciales (médecin, infirmier...), sont également appelés tour à tour pour utiliser leurs pouvoirs respectifs.

Le jour revenu, tout le monde se réveille et ouvre les yeux et le meneur de jeu révèle l'identité de la personne infectée ainsi que les caractéristiques de la bactérie responsable. Les victimes n'interviennent plus jusqu'à la fin du jeu mais pourront garder les yeux ouverts et y assister. Les humains vont tenter de découvrir qui sont les bactéries par déductions, discours, révélations et questions. Les bactéries (qui participent aux débats, bien sûr) doivent éviter de se faire incriminer en détournant les soupçons sur d'autres personnes. Il y a donc un temps de discussion au cours duquel chacun tente de découvrir la véritable identité de chaque joueur. L'identification des bactéries est aidée par des questions : chaque matin, un joueur peut demander à un autre « **Si je t'administre l'antibiotique adapté, que se passe t-il ?** ». L'autre joueur doit répondre honnêtement : s'il est une bactérie alors il meurt, sinon il guérit.

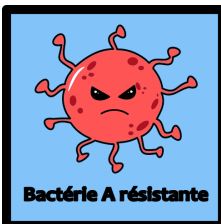
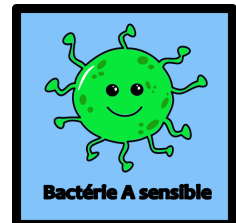
À la fin du débat, chaque joueur pointe du doigt une personne qu'il suspecte d'être bactérie. Celui étant désigné par la majorité est « tué » et le meneur montre son identité. Il est donc éliminé, puis le jeu recommence à la tombée de la nuit.

Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus que des humains ou plus que des bactéries.



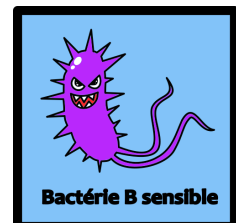
Personnages

Bactéries sensibles A : Elle se réveille toutes les nuits et peut infecter un villageois lorsque c'est à elle de jouer. Elle est sensible à l'antibiotique A administré par le médecin et ne peut pas infecter un humain immunisé grâce au vaccin anti-A procuré par l'infirmier.

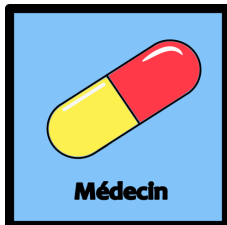
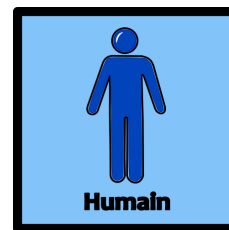


Bactéries résistantes A : Elle se réveille toutes les nuits et peut infecter un villageois lorsque c'est à elle de jouer. Elle est résistante à l'antibiotique A qu'administre le médecin mais elle ne peut pas infecter un humain immunisé grâce au vaccin anti-A procuré par l'infirmier.

Bactéries résistantes B : Elle se réveille toutes les nuits et peut infecter un villageois lorsque c'est à elle de jouer. Elle n'est sensible ni à l'antibiotique A ni au vaccin anti A. La seule manière de l'éliminer est lors des votes.

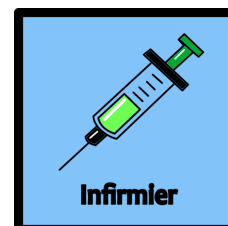


Humains : Ils n'interviennent qu'au matin pour le vote et pour poser les questions qui permettront d'identifier les bactéries.



Médecin : Il dispose de 2 antibiotiques anti-A. L'un peut être utilisé 1 fois pour sauver un des patients infectés et l'autre peut être utilisé après l'un des votes, pour tuer un joueur soupçonné d'être une bactérie. *Attention !* Ces antibiotiques sont rares et doivent être utilisés à bon escient : ils ne peuvent sauver que des patients infectés par A sensible et ne tuer que A sensible et seront inutiles sur les autres joueurs. Il faut donc que le médecin parvienne à identifier la bactérie A sensible avant d'utiliser son pouvoir.

Infirmier : Il peut au cours de la nuit, vacciner un joueur contre la bactérie A. S'il administre un vaccin à un villageois, celui-ci devient immunisé contre A mais reste sensible à B. En revanche, s'il administre le vaccin à une bactérie, rien ne se passe car l'action d'un vaccin est préventive.

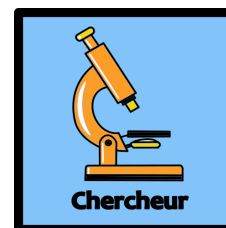


Extensions



Inspecteur sanitaire : Tous les soirs, il y a une visite et au matin, le maître du jeu annonce « l'inspecteur sanitaire est en zone contaminée » ou « l'inspecteur sanitaire se trouve en zone saine » si l'inspecteur sanitaire se situe ou non à côté d'une bactérie. Les autres joueurs ne connaissent pas son identité.

Chercheur : Il peut observer discrètement la nuit, au moment où les bactéries infectent. Il a alors identifié la bactérie responsable de l'infection et peut orienter le vote des autres joueurs au matin.





Instructions pour le maître du jeu

Le maître du jeu connaît l'identité de chaque joueur.

Il réveille dans l'ordre :

- l'infirmier : il vaccine une personne de son choix.
- les bactéries : toutes se réveillent mais la première nuit, seules la A sensible infecte une victime puis la nuit suivante c'est au tour de la A résistante, puis à celui de la B, etc. Le maître du jeu doit annoncer la nature de la bactérie responsable de l'infection afin de guider les autres joueurs dans les votes et l'administration des antibiotiques le lendemain matin.
- le médecin : le maître du jeu lui indique la victime propose au médecin d'utiliser ou non l'un de ses 2 antibiotiques.

Le lendemain matin, le maître du jeu désigne le joueur qui aura le droit de poser la question « **Si je t'administre l'antibiotique adapté, que se passe-t-il ?** » à un autre joueur de son choix.

Après les délibérations, si les joueurs choisissent de tuer une bactérie le maître du jeu annonce : « Bravo, vous avez réussi à identifier le pathogène, l'épidémie est maintenant ralentie/ arrêtée ».

DUVAL Delphine, EMERIT Julia, LEI Sophie, N'DIAYE Anne-Betty

Remerciements à nos encadrantes : DAVOUST Nathalie, CHEDID Carole

UE Immunologie, Licence Biosciences