

Règles du jeu

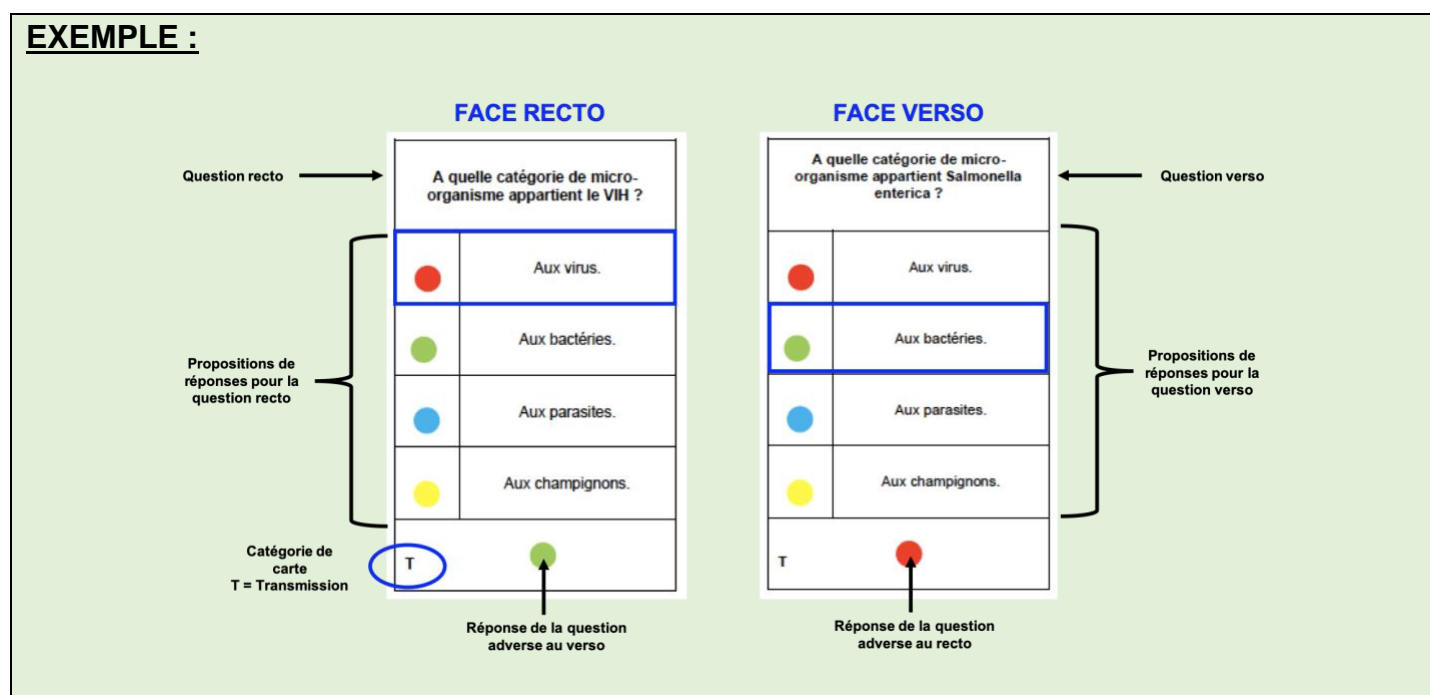
MASTER-MICROBE

Dans Master-Microbe, vous incarnez une équipe de détectives scientifiques dont la mission est d'empêcher la propagation de microbes pathogènes dans la population. Vous mettez en commun vos connaissances pour trouver trois combinaisons secrètes qui vous permettront de protéger la population des maladies microbiennes !

MATERIEL NECESSAIRE

- 3 écrans porte-cartes : transmission, contamination, infection.
- 18 cartes recto-verso, réparties en 3 catégories :
 - 5 cartes « transmission » (marquées T).
 - 6 cartes « contamination » (marquées C).
 - 7 cartes « infection » (marquées I).

Chaque face de carte comporte une question et 4 propositions de réponses, ainsi qu'une pastille de couleur, en bas, correspondant à la réponse correcte à la question de la face opposée.



- Une grille de réponses par équipe.
- 4 crayons de couleurs par équipe (bleu, rouge, vert et jaune).

RESUME DU JEU

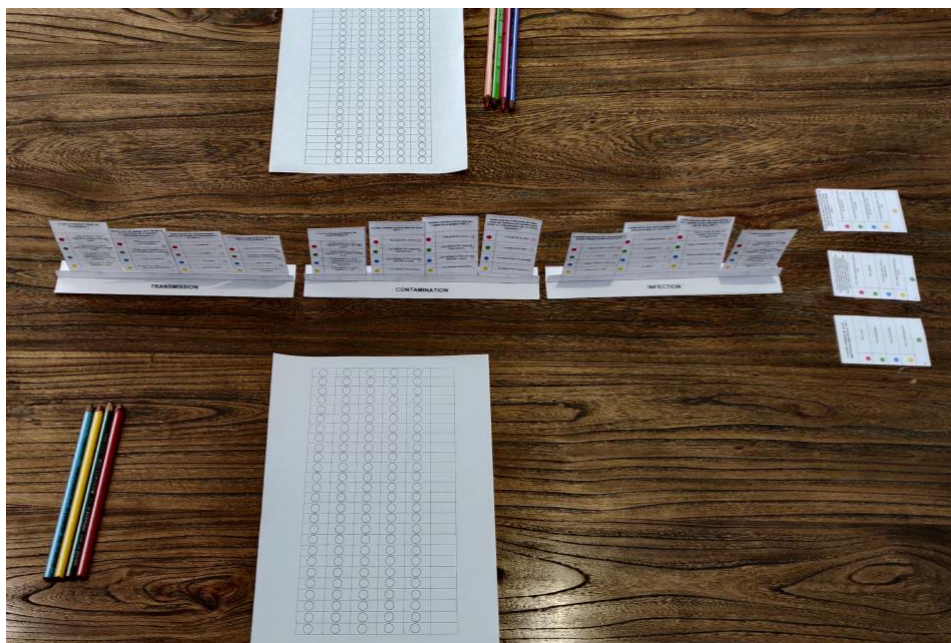
Au cours de la partie, chaque équipe doit identifier les réponses correctes à trois séries de questions successives, portant chacune sur l'une des étapes nécessaires pour qu'un microorganisme exerce son pouvoir pathogène : la transmission, la contamination et l'infection. Chaque série de réponses forme une combinaison colorée. L'équipe ayant identifié les trois combinaisons correctes est déclarée victorieuse.

PREPARATION DE LA PARTIE

Définissez deux équipes de joueuses et joueurs.

Chaque équipe place devant elle une grille de réponses, ainsi qu'un crayon de chaque couleur. Placez les écrans porte-cartes au milieu, entre les deux équipes.

Mélanger les cartes « transmission », et en placer 4 sur le porte-carte correspondant. Faire de même avec les cartes « contamination » et « infection ».



DEROULEMENT DE LA PARTIE

Déterminez quelle équipe commence.

Les équipes jouent à tour de rôle. Chaque tour de jeu est décomposé en trois phases :

1. Prendre connaissance de la série de questions en cours

L'équipe lit sa 1^{ère} série de questions (en commençant par la série T) : ces questions sont celles écrites sur les faces des cartes visibles par l'équipe.

EXEMPLE :

L'équipe 1 lit les questions de la série T écrites sur les faces des cartes visibles par cette équipe :









<p>A quoi correspond l'étape de transmission ?</p> <p>● C'est quand un micro-organisme pénètre dans le corps.</p> <p>● C'est quand un micro-organisme se multiplie dans le corps.</p> <p>● C'est quand un micro-organisme passe de l'environnement à une personne.</p> <p>● C'est quand un micro-organisme mute.</p>	<p>A quelle catégorie de micro-organisme appartient le VIH ?</p> <p>● Aux virus.</p> <p>● Aux bactéries.</p> <p>● Aux parasites.</p> <p>● Aux champignons.</p>	<p>A quelle catégorie de micro-organisme appartient H1N1 ?</p> <p>● Aux virus.</p> <p>● Aux bactéries.</p> <p>● Aux parasites.</p> <p>● Aux champignons.</p>	<p>A quelle catégorie de micro-organisme appartient Salmonella enterica ?</p> <p>● Aux virus.</p> <p>● Aux bactéries.</p> <p>● Aux parasites.</p> <p>● Aux champignons.</p>
---	---	---	--

2. Proposer une combinaison

Les membres de l'équipe se concertent et proposent une combinaison de réponses en coloriant de la couleur adéquate chacune des pastilles correspondantes de la grille de réponses.

EXEMPLE :

L'équipe 1 propose la combinaison de réponses suivante :

3. Faire vérifier la combinaison proposée

L'équipe dont c'est le tour demande alors à l'équipe adverse de vérifier sa combinaison de réponses. L'équipe adverse compare la combinaison proposée à la combinaison de bonnes réponses visible de son côté de l'écran porte-cartes.

Si la combinaison est correcte :

L'équipe adverse indique que la combinaison est correcte. L'équipe dont c'est le tour vient de résoudre la série de cartes ! Elle pourra passer à la série suivante lors de son prochain tour (cartes C puis I).

Si la combinaison proposée est incorrecte :









L'équipe adverse indique le nombre de bonnes réponses, sans préciser desquelles il s'agit. L'équipe dont c'est le tour note ce nombre à droite de sa grille de réponses et son tour se termine. Elle devra faire de nouvelles propositions aux prochains tours, jusqu'à identifier la bonne combinaison, pour pouvoir passer à la série de cartes suivante.

EXEMPLE :

L'équipe 2 compare la combinaison proposée à la combinaison de bonnes réponses visible sur son écran porte-cartes et annonce :

" Cette combinaison contient 3 bonnes réponses".

L'équipe 1 note ce nombre à droite de sa grille de réponses :

				3
				

C'est maintenant au tour de l'équipe 2.

FIN DE LA PARTIE

La première équipe à avoir identifié ses trois combinaisons remporte la partie.