

Jeu interaction hôte microbiote

But du jeu :

Le but du jeu est d'avoir accumulé le plus de points de santé à la fin de la partie. Ces points sont représentés par des+1 (zone 2).

Déroulement de la partie :

Le jeu se déroule en deux manches.

Au début de chaque manche, l'ensemble des cartes est distribué aux joueurs. A chaque tour, les joueurs prennent connaissance de leurs cartes, en choisissent une qu'ils peuvent jouer et la posent face cachée devant eux. Quand tous les joueurs ont choisi, ils retournent leur carte en même temps. Puis ils font passer leur paquet à leur voisin (dans le sens horaire pour la manche I puis anti-horaire pour la manche II): un enjeu est ainsi de choisir sa carte en sachant que les cartes non choisies seront disponibles pour les autres joueurs ! Si un joueur ne peut jouer aucune carte, ou tout simplement si l'envie lui prend, il peut défausser une carte au lieu d'en jouer une. Cela signifie que la carte choisie est ôtée du jeu définitivement. Cela ne fait pas gagner de points de santé, mais peut être intéressant pour empêcher les autres joueurs de jouer certaines cartes.

Une fois qu'une carte est jouée, elle reste devant le joueur et lui appartient durant toute la partie. Notamment, les cartes jouées lors de la manche I sont toujours utilisables et disponibles pour le joueur lors de la manche II.

Pour 5 joueurs : Il y a 30 cartes à la manche I, et 35 cartes à la manche II.

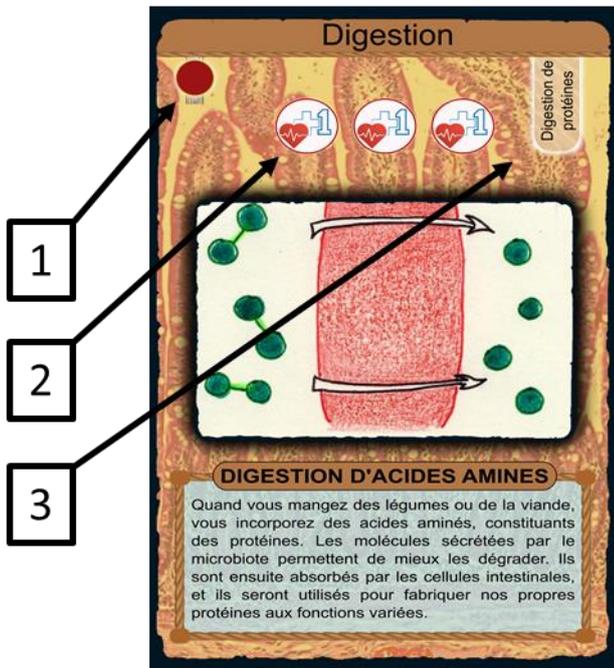
Pour 4 joueurs : Il y a 25 cartes à la manche I, et 30 cartes à la manche II. Manche I : Oter une carte Bacteroides, Prevotella, Ruminococcus, Clostridium, Digestion de sucres simples, et Stimulation de récepteurs immunitaires. Manche II : Oter une carte Double Bacteroides, Double Ruminococcus, Digestion de sucres complexes, Tolérance du microbiote, Production d'anticorps, et Traitement aux antibiotiques.

Description des cartes :

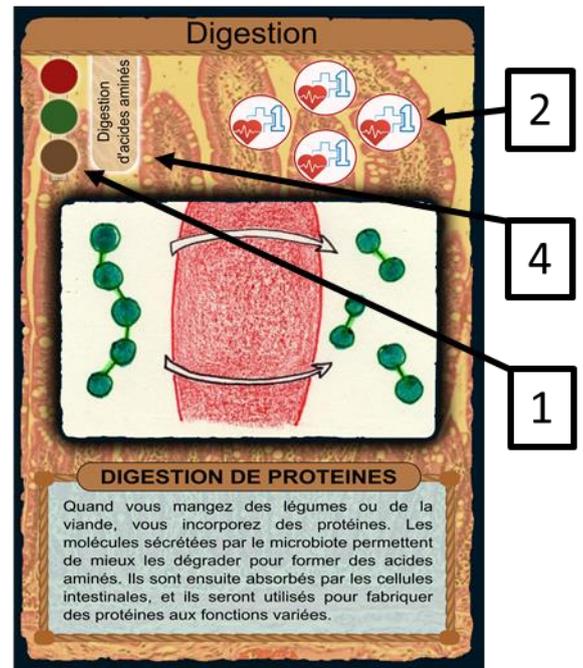
Cartes de fonctions de l'organisme : Ces cartes donnent des points de santé (zone 2). Elles ont un coût en microorganismes-ressources, indiqué en haut à gauche (zone 1) par une pastille de la couleur du microorganisme-ressource nécessaire. Si deux microorganismes-ressources sont indiqués, il faut avoir les deux pour pouvoir acheter la carte. De même pour plus de ressources.

Il y a trois types de cartes de fonctions de l'organisme : digestion, éducation du système immunitaire, et faim/satiété. A la manche II, les joueurs peuvent poser certaines cartes gratuitement s'ils ont la carte de la manche I correspondante. Ainsi sur les cartes de la manche I est indiqué en haut à droite (zone 3) le nom de la carte de la manche II correspondante, qui sera alors gratuite. Et sur les cartes de la manche II est indiqué en haut à gauche (zone 4) un cout en microorganismes-ressources et le nom de la carte de la manche I correspondante. Si le joueur a cette carte de la manche I, il n'a pas besoin d'avoir les microorganismes-ressources nécessaires pour la carte de la manche II : elle est « gratuite ».

Manche I



Manche II



Cartes ressources : Ces cartes permettent d'acheter des cartes de fonctions de l'organisme ou des cartes événements. Elles sont presque toujours gratuites. Une fois jouées, elles restent devant le joueur, elles ne sont pas consommées lorsque le joueur achète d'autres cartes avec et restent utilisables toute la partie.

Cartes événements : Ces cartes permettent de générer des interactions entre les joueurs. Leur effet est décrit en bas de la carte, il faut faire attention lorsqu'on les joue puisque parfois la carte peut avoir un effet délétère sur tous les joueurs, y compris celui qui met la carte en jeu ! Elles sont parfois gratuites, ou peuvent avoir un coût en ressources. Une pastille avec un point d'interrogation symbolise un microorganisme-ressource, quel qu'il soit. Parfois une carte événement peut avoir pour effet de faire perdre des ressources à un joueur. Cela ne lui fait en revanche pas perdre les cartes de fonctions de l'organisme achetées grâce à ces ressources.

Memo :

Installation de la partie : Distribuer toutes les cartes aux joueurs.

A chaque tour : Tous les joueurs prennent connaissance de leur carte et en choisissent une qu'ils placent devant eux face cachée. Quand tous les joueurs ont choisi, ils retournent tous en même temps leur carte.

Fin de la partie : A la fin de la manche II, chaque joueur fait la somme des +1 et -1 qu'il a obtenus au cours de la partie. Celui qui obtient le plus de points remporte la partie.