

Jeu interaction hôte microbiote

But du jeu :

Le but 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 : un enjeu est ainsi de choisir sa carte en sachant que les cartes non choisies seront disponibles pour les autres joueurs !

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 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. I) Oter une carte Bacteroides, Prevotella, Ruminococcus, Clostridium, Digestion de sucres simples, et Stimulation de récepteurs immunitaires. II) Oter une carte Double Bacteroides, Double Ruminococcus, Digestion de sucres complexes, Tolerance 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 coût 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.



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.

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.