

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 sur l'image).

Déroulement de la partie :

Le jeu se déroule en deux manches.

Au début de chaque manche, l'ensemble des cartes est distribué aux joueur·ses. A chaque tour, les joueur·ses prennent connaissance de leurs cartes, en choisissent une qu'ils peuvent jouer et la posent face cachée devant elles/eux. Quand tou·tes les joueur·ses ont choisi, iels retournent leur carte en même temps. Puis iels font passer leur paquet à leur voisin·e (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 joueur·ses ! Si un·e joueur·se ne peut jouer aucune carte, ou tout simplement si l'envie lui prend, iel 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 joueur·ses de jouer certaines cartes.

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

Pour 5 joueur·ses : Il y a 30 cartes à la manche I, et 35 cartes à la manche II. Pour la manche II, il faut piocher au hasard 5 cartes événements parmi les 7 disponibles.

Pour 4 joueur·ses : 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, et Production d'anticorps. Pour la manche II, il faut piocher au hasard 3 cartes événements parmi les 7 disponibles.

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 microorganismes.

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. Si le-a joueur-se a cette carte de la manche I, iel n'a pas besoin d'avoir les microorganismes-ressources nécessaires pour la carte de la manche II : elle est « gratuite ».

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-a joueur-se, elles ne sont pas consommées lorsque le-a joueur-se achète d'autres cartes avec et restent utilisables toute la partie.

Cartes événements : Ces cartes permettent de générer des interactions entre les joueur-ses. 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 joueur-ses, y compris celui/celle 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-e joueur-se. 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 joueur·ses.

A chaque tour : Tou·tes les joueur·ses prennent connaissance de leur carte et en choisissent une qu'iels placent devant elles/eux face cachée. Quand tou·tes les joueur·ses ont choisi, iels retournent ensemble 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. Celle/celui qui obtient le plus de points remporte la partie.

Liste des cartes (pour 5 joueur·ses)

Age I 15 Cartes de **bactéries**

- 12 Bactéries fréquentes
 - 3x Bacteroides
 - 3x Prevotella
 - 3x Ruminococcus
 - 3x Clostridium
- 3 micro-organismes rares
 - 1x Escherichia
 - 1x Lactobacillus
 - 1x Candida

Age II 14 Cartes de **bactéries**

- 8 Bactéries fréquentes
 - 1x Double Bacteroides
 - 1x Simple Bacteroides
 - 1x Double Prevotella
 - 1x Simple Prevotella
 - 1x Double Ruminococcus
 - 1x Simple Ruminococcus
 - 1x Double Clostridium
 - 1x Simple Clostridium
- 6 micro-organismes rares
 - 2x Escherichia
 - 2x Lactobacillus
 - 2x Candida

Age I 5 Cartes de **digestion**

- 1x Digestion d'acides aminés
- 2x Digestion de sucres simples (saccharose)
- 1x Digestion d'acides gras à courtes chaînes
- 1x Digestion de vitamines

Age II 6 Cartes de **digestion**

- 1x Digestion de protéines (ronds rouge vert marron)
- 1x Digestion de protéines (ronds jaune violet bleu)
- 1x Digestion de sucres complexes (ronds vert jaune rouge - initiation à la conduite au passage)
- 1x Digestion de sucres complexes (ronds violet vert blanc)
- 1x Digestion d'acides gras à longues chaînes (ronds jaune rouge violet)
- 1x Digestion d'acides gras à longues chaînes (ronds jaune blanc violet)

Age I 5 Cartes d'éducation du SI (ou maintien de l'homéostasie)

- 1x Renforcement du mucus intestinal
- 1x Occupation des niches écologiques
- 1x Développement du système immunitaire intestinal
- 1x Stimulation des récepteurs immunitaires (petit rond bleu en haut à gauche)
- 1x Stimulation des récepteurs immunitaires (petit rond rouge en haut à gauche)

Age II 6 Cartes d'éducation du SI (ou maintien de l'homéostasie)

- 1x Tolérance du microbiote (ronds rouge violet)
- 1x Tolérance du microbiote (ronds rouge blanc)
- 1x Production d'anticorps (ronds rouge violet bleu)
- 1x Production d'anticorps (ronds rouge marron vert)
- 1x Activation de cellules immunitaires
- 1x Limitation des maladies auto-immunes

Age I 3 Bâtiments de recherche = Cartes de régulation de l'appétit

- 1x Signaux bactériens de satiété
- 1x Communication avec les neurones de l'intestin
- 1x Induction d'hormones régulant l'appétit

Age II 4 Cartes de régulation de l'appétit

- 2x Satiété à la fin d'un repas
- 2x Contrôle du niveau de faim

Âge I :

- 1x Traitement aux antibiotiques
- 1x Allergie

Âge II : (en tirer 5 au hasard parmi les 7)

- 2x Traitement aux antibiotiques
- 1x Indigestion
- 1x Tabac
- 1x Alcool
- 1x Greffe fécale
- 1x Allergie