

Règles du jeu

~ Version alpha ~

Principe du jeu

Vous vous apprêtez à vous glisser dans la peau (ou plutôt dans la paroi) d'une bactérie. Pour gagner une partie, deux issues possibles : atteignez la taille maximum de votre colonie, ou réduisez à néant les bactéries concurrentes !

Choisissez bien vos armes... Résister aux antibiotiques ? S'équiper de plasmides ? Collaborer avec les autres bactéries ?... Autant de stratégies inventées par les bactéries pour se développer dans les milieux les plus hostiles !

Inspiré du vivant

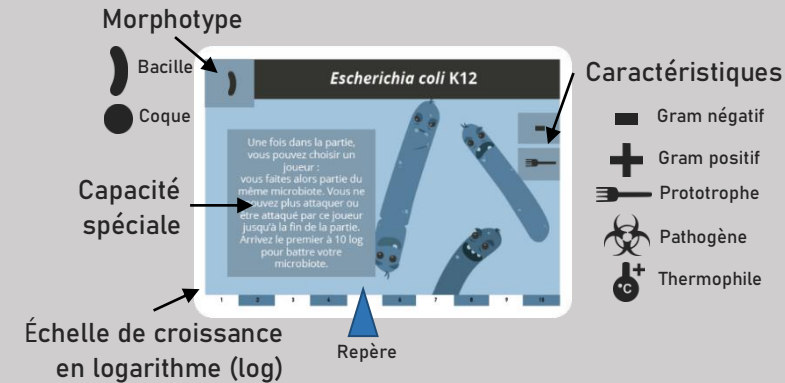
Chaque carte contient des mécaniques de jeu inspirées de réelles propriétés du vivant.

Vous êtes curieux d'en savoir plus sur vos cartes préférées ? Venez consulter notre site internet ! Vous y trouverez une description scientifique approfondie de chaque carte du jeu dans le Micropédia !

Les types de cartes

Les bactéries (x6)

Durant ce jeu, vous incarnez une bactérie. Chacune possède ses propres forces et faiblesses, à vous d'en tirer le meilleur parti ! Elles peuvent partager des **morphotypes** et des **caractéristiques**, identifiables par des symboles. Chacune possède aussi une **capacité spéciale** qui lui est propre ! Les bactéries forment des colonies de plusieurs milliers d'individus. Déplacez le repère sur l'**échelle de croissance (en logarithme)** pour représenter l'état de votre colonie !



Les milieux (x9)

Lors d'une partie, les bactéries partagent le même milieu de culture. Si le **milieu de départ (LB)** semble accueillant pour tous, attention ! Il peut changer à tout moment et devenir très hostile à certaines bactéries ! Lorsque la carte « repiquage » est jouée, retournez la première carte de la pile milieux. Ce nouveau milieu devient le milieu de culture commun jusqu'à ce qu'une autre carte « repiquage » soit jouée.



La pioche :

Les plasmides (x21)

Équipez des cartes plasmides à votre colonie, celles-ci vous donneront des avantages durant toute la partie !

Familles de plasmides : chaque carte plasmide appartient à une famille. Il existe 3 familles de plasmides représentées par la couleur de leur symbole :



Une colonie ne peut pas posséder plusieurs plasmides de la même famille ! Pour remplacer un plasmide attaché à votre colonie par un plasmide de votre main de la même famille, tirez au sort celui qui sera équipé, l'autre sera défaussé.

Les événements (x16)

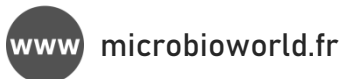
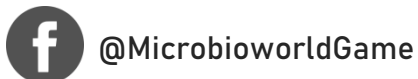
La microbiologie n'est pas un long fleuve tranquille ! Des événements peuvent venir perturber le déroulement du jeu et donner du fil à retordre à vos paisibles colonies. Attention, contrairement aux plasmides, les cartes événements sont éphémères ! Elles sont défaussées après avoir été jouées.

Note des créateurs

- **Qui sommes - nous ?** Doctorants en microbiologie, biochimie, bioinformatique, web designers, ou encore graphistes, notre équipe est composée d'étudiants passionnés par les jeux et hyper motivés pour révéler au grand public l'univers fascinant des micro-organismes !
- **Microbioworld : les origines !** Nous avons créé ce jeu en 2017 dans le cadre d'un concours d'innovation en biologie synthétique (l'iGEM). Et figurez-vous que Microbioworld a séduit le jury et a obtenu une nomination comme meilleur projet pédagogique à Boston lors du concours !
- **Vers une version β !** L'univers microscopique est infiniment riche, et nous sommes déjà en train d'inventer de nouvelles cartes pour compléter ce jeu... Vous avez des suggestions de cartes ? Des remarques sur le jeu en général ? Ou vous voulez tout simplement discuter sciences ? Alors n'hésitez pas à nous contacter et à répondre au **micro-questionnaire disponible sur notre site web !**



Laissez un avis et aidez-nous à améliorer Microbioworld !



Déroulement d'une partie

1. Mise en place

- Chaque joueur pioche une carte bactérie au hasard. Celle-ci doit être posée devant lui face visible. Placez le repère à 5 log sur l'échelle de croissance.
- Le milieu LB doit être placé face visible au centre de la table (c'est le milieu de départ), et le reste des cartes milieux est mélangé et posé face cachée à côté.
- Le reste des cartes (événements et plasmides) est mélangé pour constituer une pioche. Une main de départ de 3 cartes est distribuée à chaque joueur.



exemple de mise en place pour 3 joueurs

2. Jouer son tour

1 : PHASE D'ADAPTATION.

Piocher 1 carte OU jouer 1 carte de votre main.

- **Cartes Événements :** déclenchez un événement, puis défaussez la carte.
- **Cartes Plasmides :** équipez votre bactérie avec le plasmide. Son effet est permanent tant que le plasmide est attaché à votre bactérie. Attention ! N'oubliez pas de respecter la règle des familles de plasmides : 1 seul par famille !

* Cf « Types de cartes » :

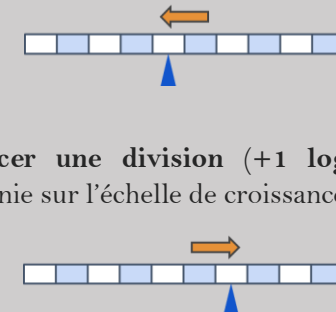


2 : PHASE D'EXPANSION.

- **Attaquer** une colonie adverse (-1 log pour la colonie adverse sur l'échelle de croissance)

OU

- **Lancer une division** (+1 log pour votre colonie sur l'échelle de croissance)



3. Gagner la partie

Pour gagner la partie, deux possibilités : soyez le premier à atteindre 10 log sur l'échelle de croissance de votre colonie, ou réduisez à néant toutes les autres colonies (quand l'échelle de croissance d'une colonie est de 0 log, celle-ci est éliminée de la partie) !

Cas particulier ? Vous vous posez une question qui n'a pas été abordée dans les règles ou sur les cartes ? Répondez au micro-questionnaire disponible sur notre site web ! Cette démarche va nous aider à améliorer Microbioworld !