

# MY KROBS



## MYKROBS, C'EST QUOI ?



Pr. Gilbert Greub  
Institut de Microbiologie de  
l'Université de Lausanne,  
Suisse

MyKrobs, c'est un jeu de cartes qui parle des microbes, ceux que l'on vient de découvrir et dont nous ne connaissons pas encore la dangerosité et ceux que nous connaissons déjà depuis longtemps.

Ce jeu, nous l'avons voulu éducatif mais avant

tout amusant. Nous avons souhaité que vous preniez plaisir à jouer tout en étant sensibilisés à quelques-uns des microbes qui nous entourent. Ainsi, sans même y prendre garde, vous apprendrez quels sont dans la vie quotidienne les comportements qui sont sans danger, ceux qui présentent des risques et surtout que faire pour les éviter.



Le jeu comporte des cartes de 5 couleurs différentes ; chacune représente un type de situation dans laquelle on peut être en contact avec des microbes :



- par des aliments
- par de l'eau souillée par nos déjections,
- par des gouttelettes (voire aérosols) que l'on produit lorsqu'on parle, on chante ou on respire,
- lors d'expositions aux animaux,
- et lors de diverses activités qui peuvent conduire à des blessures.

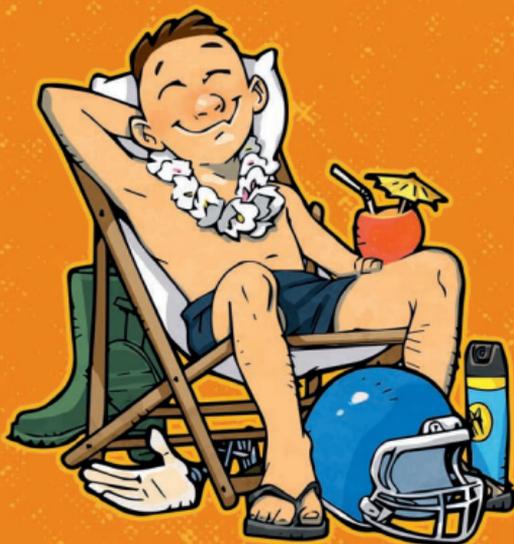
Dans chaque couleur, 5 cartes neutres comportent des illustrations d'activité sans danger et 8 cartes à risques représentent de manière générique, des situations délicates. En jouant ces dernières, vous vous exposerez à une attaque par des microbes et si vous êtes attaqués vous devrez tirer une carte maladie. Ce faisant, vous saurez précisément quelle activité risquée vous aviez entreprise et quel microbe vous a infecté. Vous tomberez malade plus ou moins gravement selon le microbe en cause et vous devrez patiemment attendre votre guérison.



Le nombre de jeton « temps » indiqué sur une carte maladie correspond à la gravité de celle-ci. Ainsi un jeton « temps » correspond environ à une semaine de maladie ; parfois le microbe est peu dangereux, parfois il est mortel. Étant malade, vous devrez renoncer à des activités pendant un certain nombre de semaines.

De surcroît dans ce jeu, nous avons une série de cartes noires qui correspondent soit à des situations nous rendant plus à risque d'infections : l'immunosuppression, la grossesse, l'hôpital, une épidémie ou une activité à risque particulière, soit à des situations favorables : vaccination ou usage de probiotiques.

Ces cartes noires sont une extension taquine (cf. variante) utilisable à la fois avec le jeu Krobs ([www.krobs.ch](http://www.krobs.ch)) et le présent jeu MyKrobs.



## LES CODES QR

Pour jouer, il n'est pas nécessaire d'avoir un smartphone ou un ordinateur. Les codes QR vous dirigent au bon endroit sur le site internet « [www.mykrobs.ch](http://www.mykrobs.ch) » où vous trouverez de nombreuses informations utiles sur les microbes présentés dans le jeu.



# MATÉRIEL

87 cartes MyKrobs (en 5 couleurs)

Activité (65x)



## MISE EN PLACE

- 1 Triez les cartes Maladie par couleur. Mélangez chaque couleur séparément. Créez 5 pioches et posez-les face cachée vers le bord de la table.
- 2 Posez les cartes Trophée dans la même file.
- 3 Posez les jetons Temps à proximité.
- 4 Mélangez les cartes MyKrobs et créez une pioche.
- 5 Distribuez 5 cartes à chaque joueur, qui les prend en main.
- 6 Le plus jeune est désigné premier joueur, vous voilà prêts à commencer.

## BUT DU JEU

Être le premier à compléter 3 colonnes de cartes Activité d'une valeur **exacte** de 15 points chacune. Mais, il se pourrait bien que vos adversaires vous mettent des bâtons dans les roues !

## TOUR DE JEU

À votre tour, vous pouvez choisir parmi 2 types d'actions :

### JOUER 1 OU 2 CARTES

Pour :

- A) avancer vos colonnes
- B) lancer une attaque
- C) vous soigner

Puis, piochez **1 seule carte**

(peu importe combien vous en avez joué !).

**Important :** vous ne pouvez **jamais** faire 2 fois le même type d'action (A, B ou C) pendant un même tour.

OU

### REFAIRE VOTRE MAIN

Parce que décidément, rien ne va comme vous le voulez !

## JOUER DES CARTES

### A) Avancer vos colonnes

- Posez la carte devant vous sur la table. Si c'est la première, vous *ouvrez* ainsi une nouvelle colonne.

Bien que le but du jeu soit de terminer 3 colonnes, il est permis d'en ouvrir plus (pour des raisons stratégiques).



- Vous pouvez également continuer une colonne en posant la nouvelle carte sur une colonne déjà existante. Dans ce cas, posez la carte décalée vers le bas, afin que la valeur de chaque carte soit en tout temps visible (pour vous et pour vos adversaires).



- Si la dernière carte d'une colonne est une carte à risque (⚠️), vous vous exposez aux attaques de microbes.



- Il est interdit de poser une carte qui ferait dépasser les 15 points à la somme totale d'une colonne.



## Atteindre 15

Lorsque vous posez une carte et que la somme de la colonne atteint exactement 15 points, il y a deux cas de figure :

- a) **Vous avez joué une carte Activité neutre :**  
Rassemblez et défaussez toutes les cartes de votre colonne et, à leur place, prenez une carte Trophée. Vous approchez du but !
- b) **Vous avez joué une carte Activité à risque :**  
Fermez votre colonne (rassemblez toutes les cartes en un tas, face visible), mais vous devez attendre **votre prochain tour** avant de pouvoir l'échanger contre une carte Trophée. Vos adversaires ont ainsi encore l'opportunité de vous attaquer.



## B) Lancer une attaque

Un adversaire a joué une carte à risque, c'est l'occasion d'essayer de le ralentir (même si ce n'est pas très sympa).

- Pour attaquer, jouez sur la défausse une carte Attaque de même couleur que la carte à risque ciblée.



Carte jouée



Carte visée

- Ensuite, retournez la première carte de la pioche Maladie de couleur correspondante et posez-la sur la colonne visée.



## Précisions :

- Si plusieurs colonnes (y compris parmi les vôtres) sont exposées aux mêmes risques au moment où vous jouez la carte Attaque correspondante, piochez une carte maladie pour **chacune**. (Attribuez-les au hasard, sans les regarder au préalable.)
- La carte Attaque multicolore est un super microbe qui attaque toutes les cartes à risque (⚠️) visibles, sans se soucier des couleurs.



## Conséquences

- Si la carte Maladie indique de 1 à 9 jetons, posez immédiatement dessus un même nombre de jetons Temps. Cela correspond à la gravité de la maladie qui affecte le joueur ; plus il y a de jetons, plus il lui faudra du temps pour se soigner.
- Si la carte présente un squelette accompagné de son orchestre de microbes, ou simplement une croix, le joueur succombe à une maladie mortelle et il est immédiatement **éliminé** !



## C) Se soigner

Si vous possédez une carte Maladie avec encore au moins un jeton dessus, vous êtes *malade*.

- Pour vous soigner, défaussez une carte Activité (neutre ou à risque, **peu importe sa couleur**) et retirez de votre carte maladie autant de jetons Temps que ce qu'indique la carte jouée.
- Si vous éliminez le dernier jeton, vous êtes guéri et à nouveau opérationnel à 100%.



En défaussant cette carte...



...éliminez 2 jetons.

## N. B. :

- Il est permis de se soigner avec une carte dont la valeur est plus élevée que le nombre de jetons restants.
- Lorsque vous êtes guéri, laissez la carte maladie en place dans votre colonne, ainsi la carte à risque qui est juste derrière ne peut plus être attaquée.

## Attention

- Tant que vous êtes malade, vous ne pouvez **pas** avancer vos colonnes. Malade, vous ne pouvez donc qu'attaquer, vous soigner, ou refaire votre main (expliqué à la page suivante).



## REFAIRE SA MAIN

- Vous pouvez défausser de votre main de 0 à 5 cartes **Attaque** avant de compléter votre main à 5 cartes.

Ex. 1



Vous avez 4 cartes en main et votre main vous paraît trop faible. Vous décidez de vous séparer de vos 2 attaques vertes pour piocher 3 nouvelles cartes.

Ex. 2



Comme votre main ne contient plus que 2 cartes, vous décidez de passer votre tour pour en piocher 3. Vous auriez également pu vous séparer de l'attaque bleue avant de refaire votre main à 5 cartes.

## FIN DE LA PIOCHE

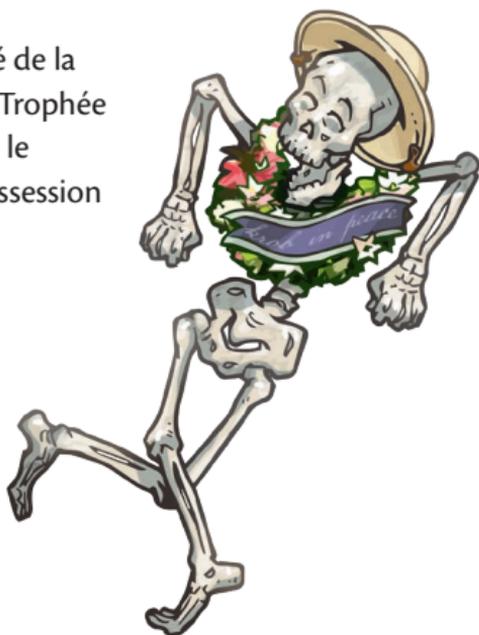
Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour créer une nouvelle pioche. Par la suite, si une carte maladie apparaît au sommet de la pioche, ignorez-la et défaussez-la.

## FIN DE LA PARTIE

La partie est **immédiatement** gagnée par le joueur qui peut poser une 3<sup>e</sup> carte Trophée.

### Cas spécial :

Après qu'un joueur a été éliminé de la partie, le **premier** qui gagne un Trophée remporte la partie, peu importe le nombre de Trophées déjà en possession des adversaires.



## LE JEU A DEUX

À deux, vous jouez contre un troisième adversaire fictif, Gilbert.

Le jeu est le même, avec les aménagements suivants :



- Gilbert ne reçoit pas de cartes lors de la mise en place.
- Vous commencez **chacun** de vos tours en incarnant brièvement Gilbert ; tirez à cet effet une carte de la pioche et jouez-la immédiatement ainsi :



- Si c'est une carte Activité neutre ou à risque, avancez les colonnes dans l'espace de jeu de Gilbert.

Si la carte est de valeur trop élevée pour être jouée dans une colonne en cours, ouvrez-en une nouvelle.



- Si c'est une carte Attaque, elle est automatiquement jouée contre toutes les cartes attaquables de la bonne couleur (y compris celles de Gilbert).

Si personne n'est attaquant, la carte est défaussée.



- Si Gilbert est *malade*, il doit se soigner avant de pouvoir avancer ses colonnes. Il peut néanmoins attaquer si la situation le permet.

Ensuite, jouez votre tour normalement.

Puis, c'est à votre adversaire d'incarner brièvement Gilbert avant de jouer son tour, etc.

### FIN DE PARTIE À DEUX JOUEURS :

On joue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur ait pu poser 3 Trophées.

- Si c'est Gilbert qui y parvient, les deux joueurs ont perdu.
- Si l'un des trois joueurs est éliminé, c'est comme de coutume la course à la prochaine colonne terminée.
- Si un joueur est éliminé, la partie se termine en tête-à-tête entre l'adversaire et Gilbert (qui peut être incarné par le joueur éliminé).

# VARIANTE CARTES SPÉCIALES

Sur une idée de G. Greub

- Pour une version un peu plus taquine et stratégique permettant d'embêter vos adversaires, vous pouvez ajouter au jeu les 24 cartes spéciales (dos noir).



- Lors de la mise en place, mélangez-les entre elles pour former une pioche séparée, que vous pouvez poser à côté des pioches Maladie.

- Le jeu se déroule normalement, mais à chaque fois que vous avancez une de vos colonnes en jouant une carte de valeur identique à la dernière carte jouée d'une **autre** colonne, vous pouvez piocher une carte spéciale et en appliquer l'effet.



- Voici les effets des cartes expliqués en détail :



2x  
Posez cette carte à côté d'une de vos colonnes, qui est dorénavant immunisée contre toute attaque de carte spéciale.



2x  
Posez cette carte sur une de vos colonnes. Cela lui ajoute au choix une valeur de 1, 2 ou 3. Cette valeur peut changer selon les cartes posées ensuite.



5x  
Cette carte est un *Super-prudent*. Posez-la à côté d'une de vos colonnes, qui est dorénavant immunisée contre toute attaque dans la couleur indiquée.



2x  
Défausser cette carte et choisissez un joueur qui doit défausser la dernière carte d'une colonne de votre choix.



2x  
Défausser cette carte et nommez une couleur. Un joueur de votre choix doit défausser toutes les cartes de cette couleur qu'il a en main (sans repiocher).



1x  
Posez cette carte à côté de la dernière carte de la colonne de votre choix. Plus aucune carte de cette couleur ne peut être jouée dans cette colonne.



1x  
Posez cette carte à côté d'une colonne de votre choix. On ne peut plus y jouer deux cartes de même couleur à la suite.



2x  
Posez cette carte sur un Trophée adverse. Ce Trophée ne compte plus jusqu'à ce que l'adversaire défausse un 3.



2x  
Posez cette carte à côté d'une colonne adverse. On ne peut plus y jouer de cartes de valeur 4 ou 5.

2x



Attribuez cette carte à une colonne de votre choix. Cette colonne doit atteindre 20 points au lieu de 15 pour rapporter un Trophée.

2x



Défaussez cette carte, ainsi que **toutes** vos cartes en main, puis piochez 5 nouvelles cartes. Applicable sur vous ou sur un adversaire.

1x



Choisissez une colonne (chez vous ou un adversaire). Toutes les cartes spéciales présentes sont défaussées.

- Il ne peut jamais y avoir plus de 2 cartes spéciales qui visent simultanément une même colonne, et ces cartes ne peuvent pas être strictement identiques.
- Si l'effet d'une carte spéciale n'est pas immédiatement applicable, elle est simplement défaussée.





# MY KROBS

Un projet de : **Gilbert Greub**, Institut de Microbiologie, Lausanne

Game design : **M. Braff - B. Cathala - S. Pauchon & G. Greub**

Illustrations :

**Vincent Dutrait**

([www.vincentdutrait.com](http://www.vincentdutrait.com))

Conseils scientifiques :

**Carole Kebbi**, Institut de Microbiologie, Lausanne

Ludographie :

**Ulrich Schädler**, Musée Suisse du Jeu, La Tour-de-Peilz

Édition :

**JeuPRO Sàrl**

Chemin des Peupliers 13

1073 Mollie-Margot - Suisse

[www.jeupro.ch](http://www.jeupro.ch)

Infos :

**Institut de Microbiologie**

Rue du Bugnon 48

1011 Lausanne - Suisse

[www.mykrobs.ch](http://www.mykrobs.ch)