

KROBS



IMUL
LAUSANNE

**GAME
WORKS**

KROBS, C'EST QUOI ?



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

KROBS est un jeu de cartes qui parle de « mikrobs » : Des nouveaux microbes, ceux que l'on vient de découvrir et dont nous ne connaissons pas encore la dangerosité, et de ceux que nous connaissons déjà depuis longtemps mais auxquels nous sommes confrontés de plus en plus souvent aujourd'hui. Ceci essentiellement

pour deux raisons : les changements importants qui sont intervenus ces dernières décennies dans nos modes de vie et le réchauffement climatique.

Ce jeu, nous l'avons voulu éducatif mais avant tout amusant. Nous avons souhaité que vous preniez plaisir à y jouer tout en étant sensibilisé 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 cinq couleurs différentes. Chacune représente un type de situations dans laquelle on peut être en contact avec des microbes : par les aliments, par contact avec des animaux, par les aérosols d'eau, en forêt par l'intermédiaire

des tiques et finalement en voyageant dans les pays tropicaux.

Dans chaque couleur, 5 cartes « neutres » comportent des illustrations d'activités sans danger et 9 cartes à risque représentent, de manière générique, des situations délicates. En jouant ces dernières, vous vous exposez à une attaque par un microbe et, si vous êtes attaqué, vous devez 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 patiem-

ment attendre votre guérison. Le nombre de jetons Temps indiqué sur une carte maladie correspond à la gravité de celle-ci. Ainsi 1 jeton Temps correspond à environ 1 semaine de maladie. Parfois le microbe est totalement inoffensif, parfois il est mortel. D'autres fois, étant malade, vous devrez renoncer à des activités.



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.krobs.ch » où vous trouverez de nombreuses informations utiles et importantes sur les microbes présentés dans le jeu.



UN GRAND MERCI À NOS SPONSORS

Nous tenons à remercier chaleureusement l'ensemble de nos sponsors, listés ci-dessous, qui ont rendu possible ce projet par leurs dons :



Sponsors « Gold »

- Becton Dickinson (CH, USA)
- bioMérieux Suisse (CH)
- Debiopharm International (CH)
- Office fédéral de la santé publique (CH)
- Sysmex Suisse (CH)

Sponsors « Silver »

- Accelerate Diagnostics (F)
- Axon Lab (CH)
- DiaSorin Switzerland (CH)
- Fondation Egon NAEF (CH)
- Resistell (CH)
- SUEZ Groupe (F)



MATÉRIEL

96 cartes Krobs (en 5 couleurs)

Activité (70x)

Dos Neutre (25x) À risque (45x) Attaque (21x) Superprudent (5x)



...



...



...



...

50 cartes Maladie

(en 5 couleurs)

Dos

Faces

Dos/face



...



...



...

9 cartes Trophée

20 jetons Temps



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 Krobs et créez une pioche au centre de la table.
- 5 Distribuez 5 cartes à chaque joueur, qui les prend en main.
- 6 Déterminez un premier joueur au hasard, 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 2 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 n'indique pas de jeton, il ne se passe rien, laissez-la simplement sur votre colonne. (Il y a eu exposition au microbe, mais sans maladie déclarée.)



- 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, 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).

Et les Superprudents ?

Un Superprudent se joue comme une carte **Activité** dans une colonne. Il a deux effets :

- Il protège l'éventuelle carte à risque précédente.
- Il protège dorénavant toutes les cartes à risque de même couleur que vous poserez dans cette colonne.



Le 4 violet est ainsi protégé, et la colonne est désormais inattaquable en marron.

REFAIRE SA MAIN

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



Votre main vous paraît trop faible. Vous décidez de défausser les 2 attaques et le Superprudent pour piocher 3 nouvelles cartes.



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

FIN DE LA PIOCHE

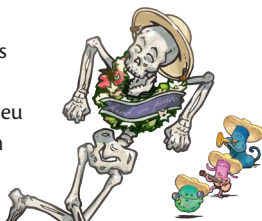
Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour créer une nouvelle pioche. Par la suite, si une carte maladie apparaît au sommet de la pioche, ignorez-la et défaussez-la.

FIN DE LA PARTIE

La partie est **immédiatement** gagnée par le joueur qui peut poser une 3^e carte Trophée.

Cas spécial :

Si suite à une élimination il ne reste plus que 2 joueurs en lice, le **premier** qui gagne un Trophée remporte la partie, peu importe le nombre de Trophées déjà en possession de son adversaire.



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 attaquable, la carte est défaussée.



- Si c'est une carte **Superprudent**, elle est jouée dans une colonne au choix.



- 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).



KROBS

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

Game design : **Malcolm Braff - Bruno Cathala - Sébastien Pauchon**

Illustrations :

Vincent Dutrait

(www.vincentdutraite.com)

Conseils scientifiques :

Carole Kebbi, Institut de Microbiologie, Lausanne

Ludographie :

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

Édition :

GameWorks Sàrl
Rue du Collège 14
1800 Vevey - Suisse

Infos :

Institut de Microbiologie
Rue du Bugnon 48
1011 Lausanne - Suisse

www.gameworks.ch

www.krobs.ch