Règles du jeu

But du jeu :
AVOIR LE PLUS DE POINTS A LA FIN DE LA PARTIE.
Pour marquer des points, les joueurs doivent trouver des stratégies adaptées pour résister ou combattre un certain nombre de maladies, réelles ou imaginaires, et trouver les réponses à des quizz.

Organisation du jeu :
Les élèves constituent des équipes de 2 (il y aura 3 ou 4 binômes par jeu)
Dans la suite, le mot joueur désignera un binôme.
Remarques :

La défausse ne reconstitue pas la pioche.

Les points sont comptés à la fin de la partie (les cartes gagnées et mises de côté apportent des points, les cartes encore en main ou posées devant le joueur en enlèvent sauf les cartes vaccin)

Mise en place du jeu :

Les cartes métiers sont choisies par les binômes. Ils les posent sur la table devant eux et dévoilent les atouts de leur profession.
Chaque binôme se voit distribuer 5 cartes, le reste des cartes constitue la pioche.
Le binôme à qui le plus de cartes maladies ont été distribuées commence.

Si il y a égalité du nombre de cartes, alors, c'est le dernier joueur à avoir été absent parce qu'il était malade qui commence (carnet de correspondance pour départager en cas de doute!)

Si aucun joueur n'a tiré de cartes maladies, chaque binôme tire une carte à tour de rôle et la conserve dans son jeu jusqu'à ce qu'une carte maladie soit tirée. Le dernier joueur à avoir été malade commence à tirer des cartes.

Premier tour :
Lors du premier tour, avant de tirer une carte dans la pioche, le joueur pose les cartes maladies et les cartes vaccins qui lui ont éventuellement été distribuées sur la table, si il possède ou tire des cartes stratégies adaptées, il les pose à côté de la carte maladie. Dans ce cas, la carte maladie et les stratégies adaptées sont mises de côté par le joueur.

Déroulement de la partie :
A chaque tour , chaque binôme pioche une carte
- si c'est une carte maladie , il la pose devant lui et la lit à l'ensemble des joueurs, puis :

- soit il s'en débarrasse immédiatement à l'aide des cartes stratégie associées et présentes dans son jeu. Une fois qu'une maladie a été guérie en y associant une carte stratégie adaptée, la carte maladie et ses remèdes sont mis de côté par le joueur et ne réintègrent pas la pioche. Elles seront comptabilisées en fin de partie. En cas de doute sur la pertinence de la stratégie proposée par le joueur, l'ensemble des participants discute pour s'assurer que la stratégie est adaptée avant que le joueur suivant ne commence à jouer.
- soit un autre binôme possède une carte stratégie adaptée et la propose au binôme. Dans ce cas les joueurs doivent négocier en échange une carte stratégie susceptible de convenir au binôme qui vient à son secours. *(Remarque : cette coopération permet d'éviter qu'il n'y ait trop de cartes maladies à affronter au dernier tour...)*
- soit, si il ne possède aucune stratégie permettant d'éviter la maladie, il est immobilisé le temps indiqué par la carte. Pendant l'immobilisation, le joueur ne pioche pas de carte et ne participe pas aux défis. A l'issue de l'immobilisation, la carte est placée sous la pioche et non pas dans la défausse : le joueur n'ayant apporté aucune stratégie particulière, elle ne lui apporte donc aucun point.

- **si c'est une carte stratégie :** le joueur la pose devant lui
  Le joueur a la possibilité de jouer une carte défi présente dans son jeu.
- **si c'est une carte défi :**
  soit on la joue immédiatement et on la jette
  soit on la conserve dans son jeu pour la jouer plus tard.

Remarques :

Les cartes défi permettant de contrer le jeu d'un adversaire (ex :résistance aux AB, oublis de rappels,...) peuvent être jouées pendant le tour d'un adversaire, si on n'est pas immobilisé. Après avoir été jouée, le joueur qui a contré l'action récupère à son profit et met de côté la carte défi, la carte maladie et les cartes stratégie à laquelle elle a été associée.

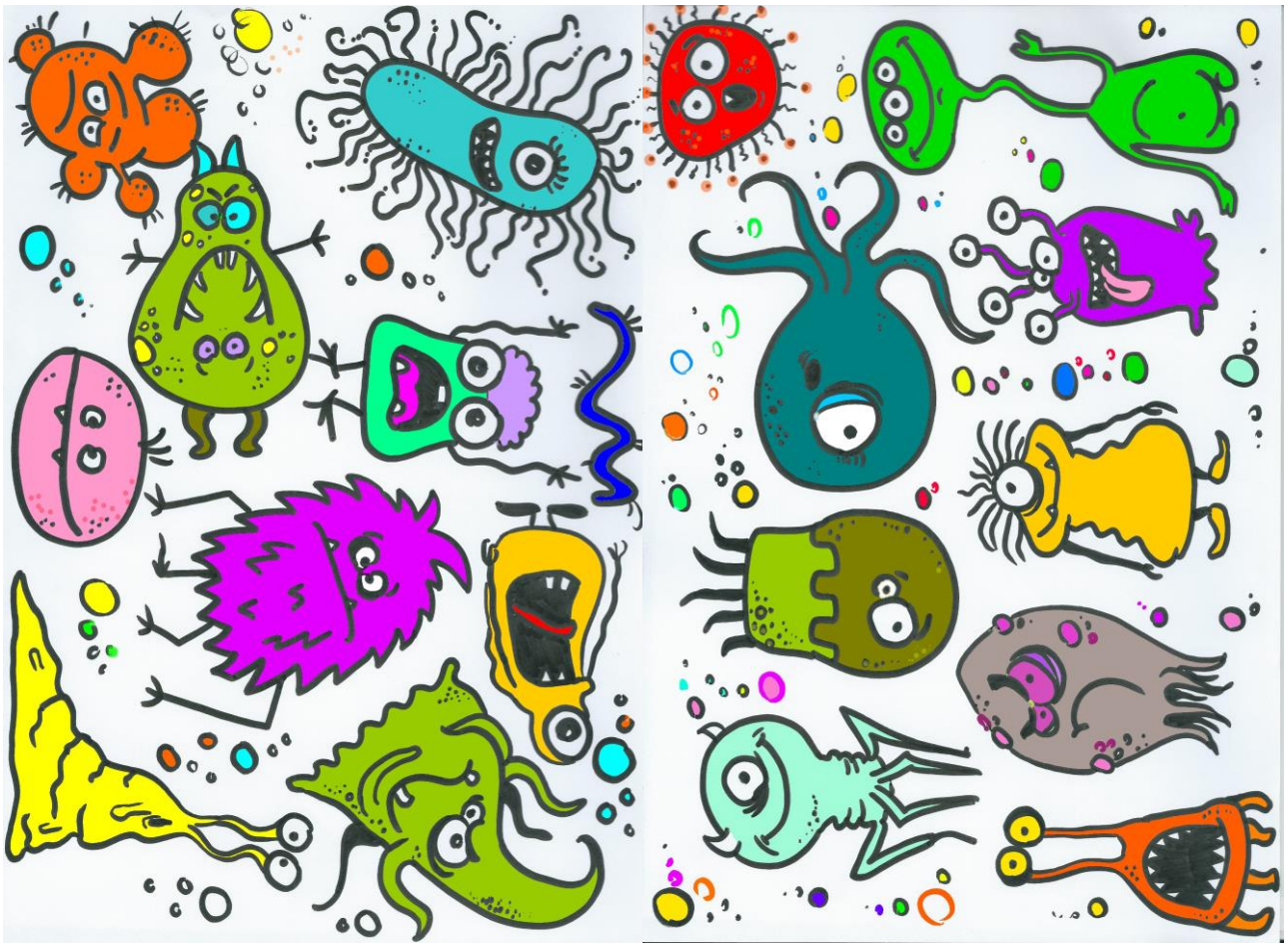
Les cartes défi QUIZZ sont conservées par le joueur qui trouve la bonne réponse, le cas échéant par le joueur qui a tiré cette carte au sort.

Fin de partie :

La partie se termine quand la pioche est épuisée.

Comptage des points en fin de partie :

Pour compter des points, on utilise les chiffres indiqués dans des cercles en haut à droite des cartes.
Les cartes mises de côté sont comptabilisées (il s'agit des maladies combattues et des stratégies qui lui ont été associées, des cartes contre et maladies ainsi enlevées aux adversaires, des cartes quizz remportées)
Les cartes encore en main et les maladies encore exposées sur la table comptent en négatif.



Marie Wylomanski et Charline Aguilera - 2016