

Le jeu sans nom (pour l'instant)

Histoire du jeu

Dans la petite (très petite) ville de Padebol City, des habitants commencent à avoir un étrange comportement. Alors que personne ne semble s'en préoccuper, un groupe d'amis médecins décide de mener l'enquête pour arrêter le phénomène au plus vite.

Nombre de joueurs:

7 joueurs maximum: 6 amis + 1 joueur M « maladie »

Les joueurs amis peuvent être contaminés! Ils ne peuvent gagner que si au moins 1 joueur n'est pas contaminé.

Tout mot du jeu présentant une astérisque * est défini dans le lexique. Un joueur utilisant une carte avec un mot présentant une astérisque doit lire la définition à voix haute (servira à remplir le bilan à trous).

But du jeu: les amis doivent découvrir toutes les caractéristiques de la maladie en remplissant la fiche d'identité suivante:

Type de microbes: <input type="checkbox"/> virus <input type="checkbox"/> bactérie <input type="checkbox"/> champignon <input type="checkbox"/> parasite pluricellulaire*
Symptômes*:
Sensible aux antibiotiques*: <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
Si oui, l'antibiotique le plus efficace est: <input type="checkbox"/> l'antibiotique A <input type="checkbox"/> l'antibiotique B <input type="checkbox"/> l'antibiotique C
Autres moyens de soigner:
Mode de transmission: <input type="checkbox"/> aérien <input type="checkbox"/> contact de la peau <input type="checkbox"/> sexuel <input type="checkbox"/> sanguin
Moyens de prévention:

Déroulement du jeu:

1- Le joueur M « maladie » tire au hasard une carte maladie pour connaître son rôle. Il possède ainsi toutes les informations que les autres joueurs vont chercher à avoir. Il récupère toutes les cartes d'identification correspondant à sa maladie et les garde secrètes. Elles seront dévoilées au fur et à mesure de l'avancée des joueurs.

2- Le joueur M tire au hasard une carte « comportement » et la lit à tous les joueurs. Le comportement va déterminer des caractéristiques de la contamination et influencer le déplacement des joueurs sur le plateau.

3- les joueurs amis tirent une carte personnages au hasard puis lancent le dé pour déterminer le premier joueur. Le tour se fait dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur M commence puis les 6 joueurs amis jouent en commençant par le joueur qui a eu le meilleur lancer de dé.

Les cases vertes avec une maison sont des zones où les joueurs contaminés ne peuvent pas aller. Tout joueur non contaminé qui entre dans une zone verte est à l'abri.

Tous les deux tours, le joueur M tire une carte « événement ».?

NB: Pour gagner, les amis devront parfois se sacrifier et être contaminés en veillant qu'il en reste toujours un de sain.

Les joueurs peuvent s'échanger des cartes s'ils arrivent à se retrouver sur la même case du plateau.

Face bleu des pions= pion sain face rouge = pion contaminé

Les amis gagnent s'il reste au moins un joueur non contaminé lorsqu'ils ont rempli leurs missions et trouvé toutes les caractéristiques de la maladie.

Le joueur « M » gagne s'il arrive à contaminé tous les amis avant qu'ils aient trouvé toutes les caractéristiques de la maladie.

On ne peut pas traverser une limite rouge de case (sauf indication sur une carte « événement ».) On ne peut traverser la rivière que par les ponts.

On entre par l'entrée dans les bâtiments.

Mission 1: Aller au laboratoire pour avoir des informations sur le microbe.

Mission 2: Faire installer un distributeur de préservatifs à la sortie de la boîte de nuit. Arrête la transmission si elle est sexuelle.

Mission 3: Demander au maire un arrêté obligeant les gens sains à rester 24h chez eux (pas de nouvelles contaminations, les pions sains sont enlevés du plateau)

Mission 4: Distribution de masques et de gants à la sortie du collège. Campagne de sensibilisation des jeunes pour se laver les mains.

Mission 5: Récupérer des médicaments à la pharmacie. Distribution de médicaments aux contaminés (guérit le contaminé: le pion est enlevé du plateau)

Mission 6: Allez à l'hôpital pour lancer une campagne de vaccination massive: Il n'y a plus de nouveaux contaminés.

Avertissement: Afin de ne pas toucher la sensibilité des élèves, aucune des maladies présentées n'est réelle. Elles reprennent cependant les caractéristiques de maladies existant.

Lexique (*fiche d'aide à la compréhension du jeu*)

Antibiotique: molécule chimique capable de tuer certaines bactéries. Les bactéries peuvent être très sensibles à un antibiotique ou pas du tout. Les antibiotiques ne sont efficaces QUE contre les bactéries.

Parasite pluricellulaire: Être vivant composé de plusieurs cellules dont la survie dépend d'un autre être vivant (appelé hôte). Le survie du parasite se fait au dépens de l'hôte car il peut affaiblir l'hôte voire même le tuer.

Symptôme: Signe ou caractéristique observable d'une maladie. Une maladie peut avoir plusieurs symptômes.

NOM DE LA MALADIE

Micro-organisme responsable:

Bidulus vasiscari

Type de micro-organisme: VIRUS

Mode de contamination:

- Aérien (passe dans les voies respiratoires)

Symptômes:

- Crise d'éternuements violente, toux grasse

Lutte:

- Comme c'est un virus, n'est pas sensible aux antibiotiques
- Vaccination possible

Mode de contamination:

- sexuel

Mode de contamination:

- Sanguin (morsure, griffure)

Comportement causé:

→ Les gens imitent des cris d'animaux en lançant leurs chaussures sur les passants.

Conséquences:

- De nombreuses bagarres éclatent dans les rues.

Tout pion sain situé à côté d'un pion malade est contaminé automatiquement.

Comportement causé:

→ Les gens se mettent à marcher lentement en poussant des grognements de zombies.

Conséquences:

- Apeurés, les gens sains évitent les contaminés.

Tout pion sain ne peut pas s'arrêter sur une case adjacente à un pion contaminé.

Comportement causé:

Comportement causé:

Comportement causé:

La sonnerie du collège retentit. Les cours sont finis!

Tous les élèves sortent en courant dans la rue.

Ajouter 6 pions sains sur le plateau de jeu

INFECTION*

(graphique)

Les microbes se multiplient rapidement dans les organismes contaminés.

L'hôpital est encerclé de malades venus se faire soigner. (Ajouter des pions contaminés tout autour de l'hôpital sauf à l'entrée.)

JOURNEE « Portes ouvertes »

Toutes les limites rouges sont maintenant franchissables.

Promenade dans les bois

L'accès à la forêt est autorisé. Vous pouvez couper à travers bois pour atteindre votre destination.

Scooter de mes rêves

Ajouter +2 au lancé de dés

Vous avancez plus vite vers votre objectif.

CONTAMINATION*

5 nouveaux cas de contamination apparaissent (à positionner par le joueur M)

Ils seront contagieux au prochain tour.

CONTAMINATION*

5 nouveaux cas de contamination apparaissent (à positionner par le joueur M)

Ils seront contagieux au prochain tour.