

BACTTLE

un jeu de société sur la microbiologie

créé par Tania Miguel Trabajo

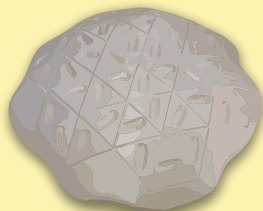
illustré par Philippe Piccardi

avec le soutien de NCCR Microbiomes et l'Université de Lausanne

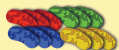


OBJECTIF ET COMPOSANTES DU JEU

Dans **BACTTLE**, vous incarnez une espèce bactérienne qui tente de survivre dans la nature. Le plateau représente l'environnement dans lequel vous vivez, et chaque tuile représente un membre de votre espèce. Votre objectif est de peupler le plateau avec autant de tuiles de votre couleur que possible, et d'éviter de disparaître !



1 plateau



24 jetons



80 cartes bactériennes

16 cartes d'action
52 cartes de caractéristiques



17 cartes défi

PRÉPARATION DU JEU

- 1 Placez le plateau au centre de la table.
- 2 Mélangez les cartes défi et les cartes bactériennes séparément et placez-les en deux piles, face cachée, à côté du plateau de jeu.
- 3 Choisissez une couleur de jetons. Ce sera votre espèce bactérienne.
- 4 Chaque joueur place trois jetons de sa couleur sur le plateau.
→ Quel que soit l'endroit où vous les placez, ils doivent se mélanger !
- 5 Distribuez *quatre* cartes bactériennes à chaque joueur. Chaque joueur ne peut voir que ses propres cartes !
→ Chaque fois que vous jouez une carte, vous pouvez en tirer une autre de la pioche.
- 6 Laissez un espace devant chaque joueur pour qu'il puisse y placer les cartes bactériennes qu'il choisit de jouer.
→ Chaque joueur peut avoir un maximum de *trois* cartes en jeu. À partir de là, vous devez remplacer la carte que vous voulez jouer par une carte déjà en jeu.
- 7 Le plus jeune joueur commence à jouer !



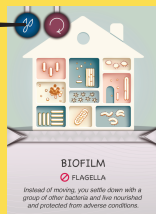
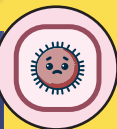
COMMENT JOUER

1 Révéler la première carte défi



Assurez-vous qu'il est visible par tous les joueurs.

3 Résoudre le jeu



2 Jouez une carte de votre main

1, 2, 3!



Une fois que vous avez choisi la carte de votre main que vous voulez jouer, comptez jusqu'à trois et placez-la en même temps devant vous, face visible.

3.1

Si le défi présente , vos bactéries sont en danger.

- ➔ Jouez une carte de votre main qui contient le même symbole que la carte défi (dans ce cas, ). Votre espèce est ainsi protégée.
- ➔ Les cartes d'action peuvent également vous protéger dans certains cas !
- ➔ Si vous ne pouvez pas vous défendre contre le défi, votre espèce perd un membre. Retirez l'un de vos jetons du plateau.

3.2



Si le défi présente , vos bactéries peuvent bénéficier de leur environnement.

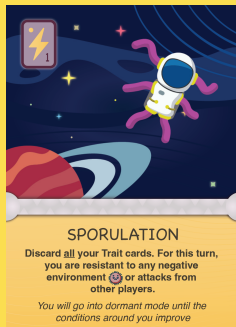
- ➔ Jouez une carte de votre main qui contient le même symbole que la carte défi (dans ce cas, ). Ainsi, votre espèce peut se multiplier ! Ajoutez une bactérie de votre couleur sur le plateau.
- ➔ Les cartes d'action peuvent également être utiles dans ces cas.
- ⚠ Vous ne pouvez ajouter qu'une seule bactérie par tour, quel que soit le nombre de cartes bénéfiques en jeu.

3.3



Si la carte défi présente , la bataille est engagée. Il est temps de jouer une carte de votre main qui contient le symbole , que vous souhaitiez défendre ou attaquer.

- ➔ Si vous jouez une carte d'attaque (dans ce cas, ) , sélectionnez le joueur que vous voulez attaquer. Il doit retirer un jeton de sa couleur du plateau de jeu.
- ⚠ L'ordre d'attaque est déterminé par le nombre de pions que chaque joueur a sur le plateau ; celui qui a le plus de pions commence l'attaque.
- ➔ Si vous jouez une carte de défense, vous pouvez vous défendre contre les attaques du même symbole.



Vous avez également la possibilité de jouer une carte d'action de votre main avec ⚡. Son effet n'est valable que pour un tour.

➡ Pour jouer cette carte, vous devez avoir de la place disponible devant vous, ou remplacer une carte en jeu par cette carte. Cette carte est défaussée immédiatement après avoir été jouée.

⚠ Si plusieurs joueurs jouent une carte d'action, voici l'ordre de priorité :

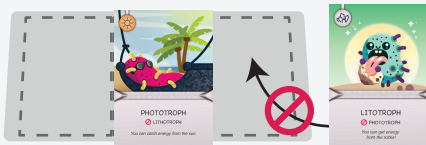


Sporulation > Mutation > Transformation > Conjugaison

⊘ LETTRES BACTÉRIENNES INCOMPATIBLES

Certaines cartes bactériennes sont incompatibles. Vous ne pouvez pas les avoir en jeu en même temps. L'incompatibilité entre les cartes est indiquée par le symbole ⊘.

EXEMPLE :



Dans ce cas, vous ne pouvez pas jouer la carte LITHOTROPHE car vous avez la carte PHOTOTROPHIE en jeu. Si vous voulez jouer la carte LITHOTROPHE, défaussez simplement la carte PHOTOTOTROPHOUS et jouez cette carte à la place.

Fin d'un tour

Une fois qu'un équilibre a été pris sur qui gagne ou perd des pions du plateau, un nouveau tour commence en ①.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque :

- A** Il n'y a plus de cartes défi à révéler. Dans ce cas, le joueur qui a le plus de tuiles sur le plateau gagne.
- B** Toutes les espèces bactériennes ont été éliminées, sauf une. C'est cette espèce qui a gagné !

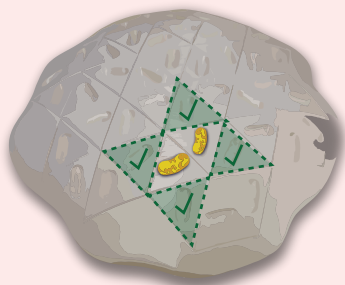
RÈGLES AVANCÉES

Si vous souhaitez rendre le jeu plus complexe et plus stratégique, vous pouvez appliquer les règles suivantes. Dans ce cas, il est important de savoir où vous placez vos bactéries au début du jeu.

1

Limites de la multiplication

Lorsque vous multipliez, vous ne pouvez le faire que sur les cases adjacentes à l'un de vos pions sur le plateau. S'il n'y a pas de place disponible autour d'un de vos pions, vous ne pouvez pas multiplier !



Exemple d'espaces adjacents à l'espèce jaune (en vert)

2

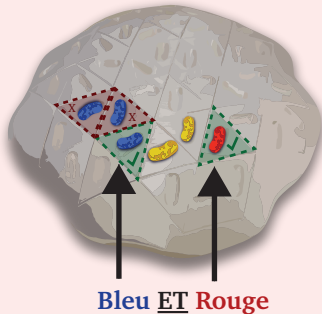
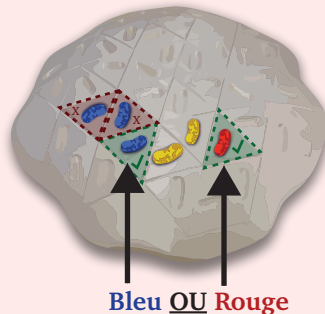
Portée des attaques



ARMES DE PONCTION :

Vous pouvez attaquer un adversaire qui se trouve sur une case adjacente à l'un de vos jetons.

2.1



2.2



ANTIBIOTIQUES :

Éliminez les adversaires adjacents à l'un de vos pions sur le plateau. Les pions de votre propre espèce ne sont pas affectés.

BACTERIONCINS : Sa portée d'attaque est la même ; elle attaque un pion où qu'il se trouve.

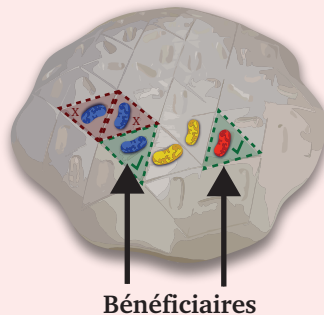
3

Avantages supplémentaires



DÉGRADEUR DE CONTAMINANTS :

L'effet de cette carte bénéficie à son joueur et à tous les joueurs ayant des pions adjacents.



NE NÉGLIGEZ PAS...

- Vous ne pouvez attaquer qu'une seule fois, quel que soit le nombre d'attaques que vous avez !
- Assurez-vous que votre adversaire n'a pas de défense contre votre attaque. Si ce n'est pas le cas, votre attaque n'aura aucun effet et vous aurez perdu votre chance !
- Si vous n'avez plus de cartes bactériennes, mélangez la défausse et utilisez-la à nouveau.

CREDITS

CRÉATION ET CONCEPTION DU JEU

TANIA MIGUEL TRABAJO

FINANCEMENT PAR

NCCR MICROBIOMES

CONCEPTION DE LETTRES ET

ILLUSTRATIONS

PHILIPPE PICCARDI

AVEC LE SOUTIEN DE

NCCR MICROBIOMES
UNIVERSITY OF LAUSANNE

Merci de jouer à **BACTTLE** et de soutenir les jeux à des fins éducatives.

Si vous avez des suggestions ou si vous avez détecté un bug dans le jeu, n'hésitez pas à nous contacter à l'adresse suivante :

contact.bacttle@gmail.com



10-20
min



2-4 joueurs



Avertissement. Ne convient pas
aux enfants de moins de 36 mois.