

Règlements pour le jeu : « Attrapez-les toutes » [2 à 6 joueurs]

1. But

Le but du jeu est d'infecter suffisamment son/ses adversaire(s) pour être le dernier à posséder encore des points de qualité de vie. En commençant la partie, les joueurs ont par défaut 20 points de qualité de vie. Il est possible de jouer avec 10 points de qualité de vie pour une partie plus courte. On infecte un joueur en lui infligeant des dommages à l'aide de cartes microbes (voir la section 4.1). Les microbes représentent les ITSS les plus courantes (bactéries et virus) (voir 3.1). Lorsqu'un joueur effectue une attaque avec un microbe sur un joueur adverse qui ne possède pas de cartes microbes déposées, ce dernier perd directement les points de qualité de vie. Lorsqu'un joueur n'a plus aucun point de qualité de vie, il est éliminé.

2. Déroulement

2.1 Préparation de partie

- a. Brasser l'ensemble des cartes. Mettre le paquet de pique de façon à ce qu'il soit accessible pour tous les joueurs.
- b. Chaque joueur pique un total initial de 6 cartes.
- c. Le joueur le plus jeune commence la partie (les taux d'infections aux ITSS sont les plus élevés chez les 15-24 ans).
- d. Au premier tour, appelé « tour de placement », un joueur ne peut pas infecter son ou ses adversaires. Il ne peut que déposer des cartes venant de son jeu initial de 6 cartes. Il n'y a pas de limite de cartes que l'on peut déposer durant un tour.
- e. Durant le tour de placement, l'usage d'antibiotiques est aussi interdit. Par contre, les cartes abstinence et dépistage (voir section 3.6 et 3.7) peuvent être jouées.
- f. La défausse est l'endroit où vont les microbes morts (voir section 4.3) ainsi que les cartes à usage unique utilisées (dépistage, antibiotique, brise-condom, etc.). Toutes les cartes qui ne seront plus utilisées doivent être envoyées sur le paquet de la défausse. On place la défausse à côté du paquet de la pique (où l'on prend les cartes brassées).
- g. Lorsque le tour de placement est terminé, il est possible d'infecter les joueurs adverses.

2.2 Déroulement d'un tour

- a. Un joueur doit toujours entamer son tour en faisant ces deux actions obligatoires :
 - Piquer une seule carte;
 - Réinitialiser chacune de ses cartes comportements utilisées sur la table (c'est-à-dire ramener en position verticale les cartes comportements et microbes utilisées dans le tour précédent) (voir section 3.1 et 3.2).
- b. Ensuite, le joueur peut disposer des cartes qu'il a en main. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'il peut jouer.
- c. Lorsque le joueur indique à son adversaire sur sa gauche que son tour est achevé, ce dernier peut jouer. En effet, le jeu se déroule dans le sens horaire.

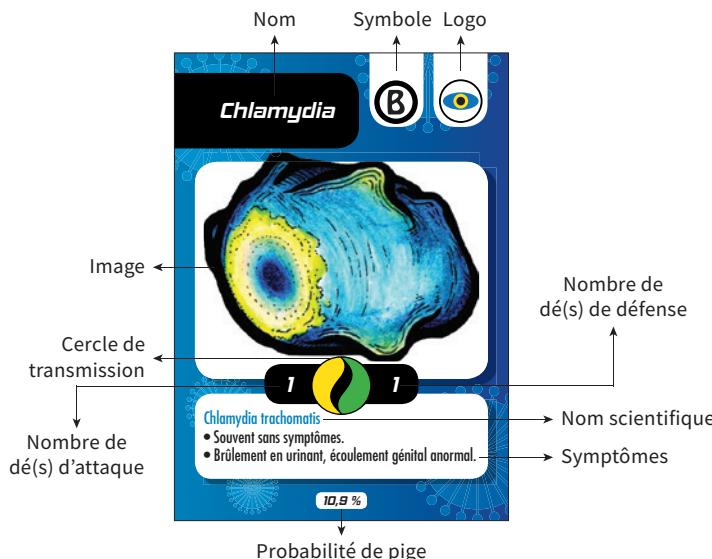
2.3 Fin d'une partie

La partie s'achève lorsqu'il ne reste qu'un seul joueur qui possède des points de qualité de vie. Il remporte alors la partie!

3. Type de cartes

3.1 Cartes Microbes

Les cartes microbes sont les cartes avec lesquelles il est possible d'infliger des dommages infectieux à son/ses adversaire(s). Il est aussi possible de détruire les microbes adverses avec ses propres cartes microbes. Il faut d'ailleurs détruire toutes les cartes microbes d'un adversaire avant de l'attaquer directement. Les cartes microbes se divisent en deux catégories : virus et bactérie. Le cercle de transmission d'un microbe contient des couleurs associées aux comportements sexuels représentés par les cartes comportements.



3.2 Cartes Comportements

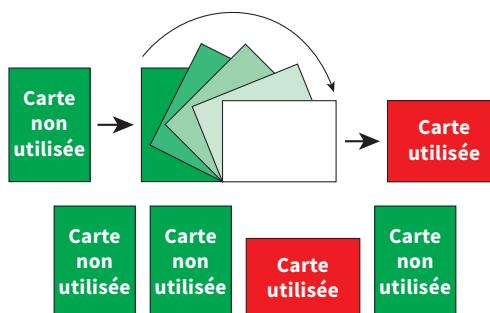
Les cartes comportements permettent de déposer des cartes microbes.

Les microbes nécessitent des cartes comportements pour être mis sur le jeu. Si une carte microbe possède dans son cercle de transmission la même couleur que la carte comportement, on peut déposer ce microbe sur la table en utilisant cette carte comportement. Bref, si un microbe a du jaune dans son cercle, alors on peut le mettre sur la table avec une carte jaune (pénétration vaginale ou anale). Les modes de transmission d'un microbe (avec tel comportement, on attrape tel microbe) sont fidèles à la réalité. Par exemple, il est bel et bien possible d'attraper l'herpès avec une fellation.

Il est possible de déposer autant de cartes comportements qu'on le souhaite lors de son tour. Lorsqu'on dépose une carte comportement, celle-ci peut être utilisée le tour même afin de contracter (mettre sur le jeu) un microbe.



Pour « activer » une carte comportement, un joueur la retourne en position horizontale. Il peut alors déposer un microbe qui correspond à la carte comportement déposée. De cette façon, les cartes déjà utilisées durant un tour sont clairement identifiables. Chaque carte comportement ne peut servir qu'une fois par tour. Elle peut toutefois être utilisée au tour suivant, étant renouvelable. Une fois que le microbe est mis sur la table, la carte comportement qu'on a utilisée peut servir pour un autre microbe au tour suivant.



3.3 Cartes Condom

Il y a deux façons d'utiliser la carte condom selon la stratégie que l'on veut adopter. Lorsque c'est son tour, un joueur peut donner une carte condom à un autre joueur. Le joueur qui reçoit la carte condom doit la laisser devant lui sur la table. Tant qu'il a la carte condom, le joueur ne peut attaquer aucun joueur. Par contre, il peut continuer à jouer (piger et déposer des cartes, utiliser des antibiotiques, faire persister ses microbes : voir section 4.2) et il peut aussi être attaqué par son/ses adversaire(s).

« OU »

Lorsque c'est son tour, un joueur peut aussi choisir de se donner la carte condom. Ce faisant, il est protégé de toutes attaques des autres joueurs pendant le prochain tour. Lorsqu'un tour est écoulé, la carte condom qu'il a utilisée doit être mise à la défausse.

3.4 Cartes brise-condom
Pour annuler l'effet d'une carte condom, il faut recourir aux cartes suivantes : *Calendrier, Oubli du condom ou Ouverture avec les dents*. Ces cartes illustrent les causes les plus fréquentes de mauvais usage ou de non-utilisation du condom.

En déposant l'une des trois cartes mentionnées ci-haut sur la carte condom, le joueur ayant reçu la carte condom peut la retirer du jeu et recommencer à attaquer. Les cartes brise-condom sont à usage unique. En les utilisant, la carte brise-condom et la carte condom vont dans la défausse. Le tour même de la destruction du condom, le joueur libéré peut attaquer.

3.5 Cartes antibiotiques et antiviraux

Ces cartes permettent de tuer instantanément un microbe. Chaque carte antibiotique possède un ou des logos de microbes. Chaque microbe a son logo spécifique (qui figure dans le coin supérieur droit de sa carte microbe). Si un antibiotique possède ce logo, c'est qu'il détruit instantanément le microbe associé. Comme c'est le cas dans la réalité, ce ne sont pas tous les microbes qui peuvent être tués par des antibiotiques ou des antiviraux. De plus, certaines infections n'ont tout simplement pas de traitement.

Une carte antibiotique peut tuer un seul microbe d'un seul adversaire. Cette carte ne peut être jouée que durant le tour du joueur qui la possède. Après utilisation, la carte antibiotique doit être mise dans la défausse avec le microbe qu'elle a tué.

Les antibiotiques peuvent être utilisés contre des microbes d'un joueur portant un condom. Un joueur portant un condom peut aussi utiliser des antibiotiques contre les microbes de son/ses adversaire(s).



Logos des microbes sensibles à l'antibiotique



3.6 Cartes Abstinence

Cette carte fait passer un tour à l'adversaire qui la reçoit. Un joueur qui pique une carte abstinence peut la conserver et la donner à un adversaire de son choix au moment où il le souhaite.

3.7 Cartes Dépistage

Les cartes de dépistage avec un coton-tige permettent, lorsqu'elles sont utilisées, d'envoyer à la défausse une carte microbe au choix de la main d'un des adversaires. Si vous utilisez votre carte de dépistage, vous pouvez donc regarder toutes les cartes dans la main d'un de vos adversaires et vous choisissez un microbe à sacrifier. Si le joueur n'a aucun microbe, vous pouvez sacrifier une autre carte de votre choix. Ces cartes sont utilisables qu'une seule fois. On les met à la défausse par la suite.

La carte de dépistage par un test d'urine permet de placer dans l'ordre souhaité les cinq (5) prochaines cartes du paquet de pique. Ces cartes ne peuvent être utilisées qu'une seule fois. On les met à la défausse par la suite.

4. Actions possibles

4.1 Infection/attaque



- Au début d'une attaque, le joueur attaquant doit indiquer clairement quel microbe adverse il agresse et avec quel microbe il l'attaque. Le joueur doit posséder le microbe pour attaquer. Ainsi, il fait passer la carte microbe de la position verticale à la position horizontale. Il ne peut faire qu'une seule attaque par tour.

Lorsqu'un microbe attaque, le joueur qui attaque doit lancer le dé le nombre de fois inscrit dans la section gauche de la carte microbe correspondante. Il additionne ensuite les lancers de dés : le total représente la force de l'attaque.

Certains microbes ont un bonus d'attaque indiqué avec un symbole « +1, +2, etc. ». Ces bonus sont additionnés après le lancer des dés. Par exemple, s'il est inscrit « 1 + 2 » dans la section gauche d'une carte microbe, il faut lancer une fois un dé et additionner 2 au résultat pour obtenir la force d'attaque du microbe.

- Le microbe attaqué doit persister (se défendre). Il tente de le faire en lançant le nombre de dés indiqués sur sa carte dans la section droite. (voir section 4.2) On additionne les résultats des lancers de dés pour connaître la force de la défense.

Si le résultat de l'attaque est plus grand que celui de la défense, le microbe attaqué ne peut persister et meurt. Il va dans la défausse.

Exemples

Exemple 1

Un microbe qui attaque a deux dés d'attaque. Il lance donc deux fois le dé et obtient 5 et 3. Sa force d'attaque est donc de 8 ($5 + 3 = 8$). Si le microbe qui tente de persister a 8 ou plus, il persiste effectivement. S'il a moins de 8, il meurt et va dans la défausse.

Si l'adversaire attaqué n'a aucun microbe sur la table au moment d'une attaque, il perd le nombre de points de qualité de vie correspondant à la force d'attaque.

Exemple 2

Pour une force d'attaque de 8, le joueur attaqué perd 8 points de qualité de vie. (Rappel : chaque joueur possède 20 points de qualité de vie, lorsqu'il tombe à 0, il est hors de la partie. La perte de points de qualité de vie est cumulative.) Au tour suivant, le joueur a donc 12 points de qualité de vie.

4.2 Défense

Tous les microbes persistent avec un nombre de dé(s) indiqué sur leur carte respective (dans la section droite). Les microbes peuvent persister (se défendre) en tout temps. S'ils obtiennent au lancer de dé(s) un total supérieur ou égal à la force d'attaque, ils persistent et restent sur le jeu. Sinon, ils meurent instantanément et sont jetés dans la défausse. Pour se défendre, il suffit de lancer le dé. L'action de persister n'empêche pas l'attaque au tour suivant.

4.3 Mort d'un microbe

Lorsqu'un microbe meurt, on envoie sa carte dans la défausse.

4.4 Pige

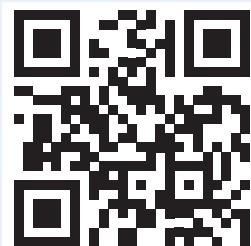
À chaque tour, les joueurs sont tenus de piger une seule carte. Lorsqu'il n'y a plus de cartes à piger, on mélange le paquet de cartes de la défausse, puis on le dépose face cachée. Il devient alors le paquet de pige.

4.5 Échange de carte(s) entre deux joueurs

Au cours de son tour, un joueur peut échanger des cartes avec un adversaire. Il est possible d'échanger des cartes qui se trouvent dans la main. Les cartes déposées sur la table ne peuvent pas être échangées. Les échanges ne peuvent se faire qu'entre deux personnes et d'un commun accord.



Pour télécharger ces instructions :



alt.editionsjfd.com