

KROBS



IMUL
LAUSANNE

**GAME
WORKS**



WAT IS KROBS?



Prof. Gilbert Greub
Instituut voor Microbiologie
Universiteit van Lausanne
Zwitserland

KROBS is een kaartspel over 'microben': Van nieuw ontdekte microben waarvan we nog niet weten hoe gevaarlijk ze zijn, tot en met welbekende die we steeds vaker tegenkomen in ons dagelijks leven. Dit laatste komt voornamelijk door twee oorzaken; ten eerste onze veranderende levensstijl in de laatste decennia en ten tweede de opwarming van de aarde.

Dit spel heeft een educatieve instelling, maar daarnaast is het ook erg leuk om te spelen. We willen dat je plezier hebt tijdens het spelen, en ondertussen meer leert over de microben die rondom ons aanwezig zijn.



Tijdens het spel leer je welk gedrag in het dagelijks leven risicovol is, welke microben gevaarlijk zijn, en het meest belangrijke: hoe kun je ze vermijden?



Het spel heeft kaarten in vijf kleuren. Elke kleur staat voor een situatie die ons in aanraking kan brengen met microben: Voedsel, contact met dieren, water deeltjes, teken die in de natuur leven, en als laatste reizen naar een tropische bestemming.

Voor elke kleur zijn er vijf neutrale kaarten die ongevaarlijke situaties uitbeelden en negen kaarten die juist gevaarlijke situaties laten zien. Wanneer je deze kaarten speelt word je bloot gesteld aan een aanval van een microbe, en zal je misschien een zieke kaart moeten trekken. Hierdoor ontdek je of je je risicovol hebt gedragen, en welke ziektekiem jou heeft geïnfecteerd.



De ernst van de ziekte varieert per ziektekiem, en je moet rustig afwachten totdat je weer beter bent. De tijdmunten op de kaart komen overeen met de ernst van de ziekte. Bijvoorbeeld, 1 tijdmuut correspondeert met ongeveer 1 week ziekte.

Sommige microben zijn totaal onschuldig, terwijl andere dodelijk kunnen zijn. En soms zul je wanneer je ziek bent andere activiteiten moeten overslaan.



DE QR CODES

Het is niet nodig om een smartphone of een computer te hebben om het spel te kunnen spelen. De QR codes in het spel leiden je naar de goede pagina op de website « www.krobs.ch » waar je meer nuttige en belangrijke informatie kunt vinden over de microben in het spel.



GROTE DANK VOOR ONZE SPONSOREN

We zijn erg dankzaam voor al onze sponsors, welke hieronder staan vermeld. Hun donaties hebben de realisatie van dit project mogelijk gemaakt.



« Gold » Sponsors

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

« Silver » Sponsors

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



MATERIAAL

96 Krobs kaarten (in 5 kleuren)

Activiteit (70x)

Achterkant



Neutraal (25x)



...

Risico (45x)



...

Aanval (21x)



...

Supervoorzichtig (5x)



...

50 Ziekte kaarten

(in 5 kleuren)

Achterkant



...

Voorkant



...

9 Winst kaarten

Achter/Voorkant



...

20 Tijdmunten



SPEL UITLEG

- Sorteer de Ziekte kaarten per kleur. Schud elke kleur apart en maak 5 stapels. Plaats ze afgedekt aan de rand van de tafel.
- Plaats de Winst kaarten naast de stapels met Ziekte kaarten.
- Houdt de tijdmunten binnen handbereik.
- Schud de Krobs kaarten en leg ze afgedekt in het midden van de tafel.
- Iedere speler begint met 5 kaarten in de hand.
- Bepaal willekeurig de eerste speler, en het spel kan beginnen!

DOEL VAN HET SPEL

Wees de eerste die drie complete rijen met Activiteiten kaarten heeft, met elk een **exacte** waarde van 15 punten. Maar, kijk uit, je tegenstanders zullen proberen je dwars te zitten!

SPELRONDE

Wanneer het jouw beurt is, zijn er twee mogelijke acties:

SPEEL 1 OF 2 KAARTEN

Om

- A) je kolommen te verbeteren
- B) een aanval in te zetten
- C) jezelf te genezen

Trek vervolgens **1 kaart**.

(Ongeacht of je 1 of 2 kaarten hebt gespeeld).

Belangrijk: Je kan **nooit** dezelfde actie (A,B of C) tweemaal uitvoeren tijdens dezelfde beurt.

OF

WISSEL JE KAARTEN

Omdat niets loopt zoals je wilt!

KAARTEN SPELEN

A) Verbeter je kolommen

- Plaats de kaart open voor je op de tafel. Je kan de kaart gebruiken om een nieuwe kolom te starten.

Het doel van het spel is om 3 complete kolommen te hebben.

Maar je kunt meer kolommen op tafel neer leggen, zodat je meerdere strategieën kunt hebben.



- Je kunt de kaart ook op een al bestaande kolom leggen. Leg de kaart open aan de bovenkant van de gekozen kolom, en zorg er voor dat alle spelers de waarde van alle kaarten in de kolom kunnen blijven zien.



- Wanneer de laatste kaart van een kolom een 'Risico' kaart (⚠️), is, ben je vatbaar voor aanvallen.



- Je mag de kaart **niet** aanleggen, als hierdoor het totaal van de kolom op meer dan 15 uitkomt.



13

Bereiken van 15 punten

Wanneer je een kaart speelt en de totale kolom 15 punten heeft, zijn er twee mogelijkheden:

- a) **De laatste kaart is een Neutrale kaart** – Je legt alle kaarten van de kolom af en neemt een Winst kaart. Je bent 1 stap dichterbij de overwinning!
- b) **De laatste kaart is een Risico kaart** – Je maakt van alle kaarten in de kolom 1 stapel (je laat de Risico kaart bovenop liggen). Je mag pas de **volgende ronde** de Winst kaart claimen, de andere spelers hebben de mogelijkheid om je nog aan te vallen.



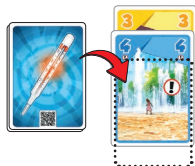
B) Een aanval inzetten

Een speler heeft een Risico kaart gespeeld, waardoor je nu de mogelijkheid hebt hem/haar aan te vallen en te vertragen (ook al is dat niet zo aardig...)

- Om aan te vallen moet je een Aanval kaart spelen (op de aflegstapel), welke dezelfde kleur heeft als de Risico kaart van de speler.



- Pak de bovenste kaart van de Ziekte stapel, van de bijhorende kleur, en leg deze open op de kolom van de aangevallen tegenspeler.



Verduidelijkingen

- Wanneer je een Aanval kaart speelt, en er meerdere kolommen (inclusief die van jezelf!) risico lopen voor de betreffende kleur, zal **elke** vatbare kolom een Ziekte kaart krijgen.

(Verdeel de Ziekte kaarten random over de kolommen, zonder ze eerst te bekijken)

- Er bestaat een super microbe, deze meerkleurige Aanval kaart valt alle zichtbare Risico kaarten (⚠) aan ongeacht hun kleur.



Consequenties

- Wanneer de Ziekte kaart geen munten heeft, gebeurt er niets. Leg de kaart gewoon op je kolom.
(Je bent blootgesteld aan de microbe, maar je bent niet ziek geworden)



- Wanneer de Ziekte kaart wel munten heeft (1 t/m 9), leg het aantal Tijdmunten bovenop de kaart. Het aantal munten op de kaart correspondeert met de ernst van de ziekte; Hoe meer munten, hoe langer het duurt om beter te worden!



- Wanneer er een skelet op de Ziekte kaart staat, omringd door verschillende microben, bezwijkt de speler aan een dodelijke infectie en is direct **geëlimineerd** uit het spel!



C) Genees jezelf

Wanneer je een Ziekte kaart met munten hebt, ben je *ziek*.

- Om jezelf te genezen speel je een Activiteiten kaart (neutraal of een Risico kaart), van **elke mogelijke kleur**. Je haalt het aantal munten weg op je Ziekte kaart, die overeenkomen met het nummer op je gespeelde Activiteiten kaart.
- Wanneer je de laatste munt verwijderd, ben je volledig hersteld en weer helemaal fit!



Speel deze kaart...



...Om 2 munten te verwijderen

NB:

- Het is toegestaan om jezelf te genezen met een Activiteiten kaart met een hogere waarde dan het aantal munten die je nog moet verwijderen.
- Wanneer je volledig genezen bent, laat de Ziekte kaart dan bovenop je kolom liggen (zodat je niet nog een keer aangevallen kan worden).

Let op

- Zolang je ziek bent, mag je geen nieuwe kaarten aanleggen op je kolommen. Je kunt alleen jezelf genezen, aanvallen of nieuwe kaarten pakken (uitgelegd op de volgende pagina).

En de Supervoorzichtig?

Een Supervoorzichtig kaart wordt gespeeld zoals alle andere Activiteiten kaarten en heeft 2 gevolgen:

- Het bedekt een Risico kaart welke bovenop lag.
- Het beschermt de kolom voor alle toekomstige aanvallen van Risico kaarten in dezelfde kleur.



De paarse 4 is nu bedekt, en deze kolom is nu immuun voor aanvallen in de kleur bruin.

WISSEL JE KAARTEN

- Je kunt 0 tot 5 **Aanval** of **Supervoorzichtig** kaarten afleggen, en vervolgens nieuwe kaarten trekken totdat je 5 kaarten in je hand hebt.



Je hebt een zwakke hand. Je besluit om beide groene Aanval kaarten en de Supervoorzichtig kaart af te leggen, en drie nieuwe kaarten te trekken.



Omdat je hand maar 3 kaarten bevat, besluit je om deze beurt 2 nieuwe kaarten te trekken.

Je kunt ook besluiten de Aanval kaarten en/of de Supervoorzichtig kaart eerst af te leggen en daarna nieuwe tot 5 nieuwe kaarten te trekken.

EINDE VAN DE SPEL STAPEL

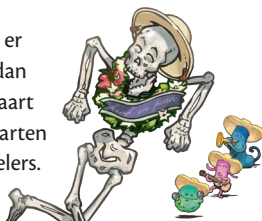
Wanneer de stapel met spelkaarten op is, schud dan de aflegstapel en maak een nieuwe spel stapel. Later, wanneer er een Ziekte kaart wordt getrokken, kun je deze negeren en op de aflegstapel leggen.

EINDE VAN HET SPEL

Meteen wanneer een speler 3 Winst kaarten heeft verzameld, heeft hij of zij het spel gewonnen.

Speciale regel:

Wanneer er een eliminatie is geweest, en er zijn nog maar 2 spelers over in het spel, dan wint de speler die als **eerste** een Winst kaart verzamelt, ongeacht het aantal Winst kaarten er al eerder zijn verzameld door de spelers.



HET SPEL VOOR TWEE

Met twee spelers, spelen jullie allebei tegen de fictieve Gilbert.

Het spel verloopt hetzelfde, maar met de volgende aanpassingen:



- Gilbert krijgt geen kaarten in zijn hand bij het begin van het spel.
- Jullie beginnen jullie beurt **beide** met het spelen voor Gilbert. Pak de bovenste kaart van de stapel, en speel deze meteen.



- Wanneer het een neutrale of Risico kaart is, leg hem dan op een van Gilberts kolommen.

Als de waarde van de kaart te hoog is, en niet op een bestaande kolom kan worden gelegd, maak dan een nieuwe kolom.



- Wanneer het een Aanval kaart is, wordt de kaart automatisch gespeeld tegen alle Risico kaarten van dezelfde kleur (ook degene van Gilbert zelf).

Zijn er geen Risico kaarten in de goede kleur, dan wordt de Aanval kaart afgelegd zonder effect.



- Wanneer het een Supervoorzichtig kaart is, wordt deze gespeeld op een kolom van Gilbert (eigen keuze).



- Wanneer Gilbert ziek is, moet hij zichzelf genezen voordat hij kaarten mag aanleggen op zijn eigen kolommen. Natuurlijk kan hij nog wel steeds aanvallen, wanneer hij een Aanval kaart trekt.

Speel dan je eigen beurt. Vervolgens speelt je tegenspeler eerst de beurt voor Gilbert en daarna zijn/haar eigen beurt, etc.

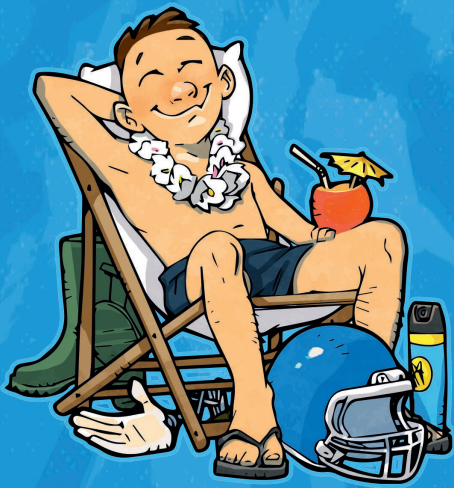
EIND VAN HET SPEL BIJ TWEE SPELERS

Het spel wordt nog steeds gewonnen door de speler die als eerste 3 Winst kaarten heeft.

- Heeft Gilbert als eerste 3 Winst kaarten, dan verliezen de 2 andere spelers.

- Als 1 van de spelers is geëlimineerd, wint de speler die als eerste een Winst kaart krijgt.

- Wanneer 1 van de spelers geëlimineerd is, en er een strijd tussen Gilbert en de overige speler is, kan de geëlimineerde speler alle beurten van Gilbert op zich nemen.





KROBS

Projectleider: **Gilbert Greub**, Instituut voor Microbiologie, Lausanne

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

Illustraties:

Vincent Dutrait

(www.vincentdutraut.com)

Wetenschappelijk advies:

Carole Kebbi, Instituut voor Microbiologie, Lausanne

Ludografie:

Ulrich Schädler, Zwitsers Spelmuseum, La Tour-de-Peilz

Vertaling:

Anne Ammerdorffer

Geproduceerd door:

GameWorks Sàrl

Rue du Collège 14

1800 Vevey - Zwitserland

www.gameworks.ch

Meer informatie:

Instituut voor Microbiologie

Rue du Bugnon 48

1011 Lausanne - Zwitserland

www.krobs.ch