



20

21

22 Acquisition d'ADN

23

ARRIVÉE

Des hauts et des bas avec les microbes

19

18

17 Probiotique

16

15 Biofilm

1- Placer les pions sur la case de départ.

2- À tour de rôle, les joueurs lancent le dé et avancent leur pion du nombre de cases indiqué par le dé.

10 Agent pathogène

11 Bactériophage

12

13

14

3- Si votre pion s'arrête sur une case rouge (effet négatif), suivez la flèche rouge pour reculer. Si votre pion s'arrête sur une case verte (effet positif), suivez la flèche verte pour avancer.

9

8

7

6

5

4- La première personne à atteindre la case d'arrivée gagne la partie.

DÉPART

1

2 Vaccination

3

4

