



Respire!

• Règles du jeu •



4 +



1 h



12 ans
et +

CONTEXTE

Nous sommes en 2032. Les épidémies virales sont récurrentes et la prévalence de maladies respiratoires bat des records encore jamais atteints. En réponse à cette situation de crise, le gouvernement met en place un plan d'action sanitaire renforcé dans une ville-test, sur deux ans. L'opération porte un nom tout trouvé : *Respire*. L'objectif de ce projet : maintenir la population de la ville en bonne santé, et réduire autant que possible le nombre d'habitants malades.

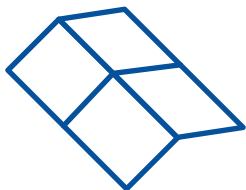
Au fil des saisons, de nouvelles personnes intègrent la ville dans l'espoir d'un cadre de vie plus sain. Face à cet afflux d'arrivants, les différentes institutions publiques doivent travailler ensemble pour garantir le succès de l'opération...

BUT DU JEU

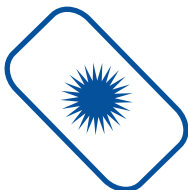
Respire est un jeu coopératif dans lequel vous incarnez des entités publiques ayant pour mission de maintenir la population en bonne santé. Pour cela, vous devez prendre des décisions collectives afin d'établir la meilleure gestion sanitaire possible.

Vous gagnez la partie si, au bout des 8 saisons du projet *Respire*, seuls deux habitants ou moins sont encore hospitalisés.

MATÉRIEL



Plateau de jeu



Frise saisonnière



**4 cartes
Maladie**



**8 cartes
Évènement
Saisonnier**



**24 cartes
Profil**



**52 jetons
Ressource**



**39 cartes
Évènement**



**4 livrets
Missions**



Sachet en tissu



18 Dés

MISE EN PLACE



OUTILS ET VARIABLES DU JEU



Score de vulnérabilité

Le score de vulnérabilité représente la santé d'un **Profil** :

- **1** = santé optimale
- **5** = condition sanitaire préoccupante
- **6** = hospitalisé

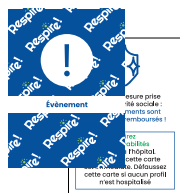


Chaque « **Profil** » entre dans la partie avec une valeur prédéfinie, déterminée par le mode de vie de l'habitant. Cette valeur est matérialisée par un dé posé sur la carte « **Profil** » associée. Les événements et les actions de la partie vont impacter la santé des habitants de façon positive ou négative.

En conséquence, les joueurs doivent toujours modifier le score du « **Profil** » grâce au dé posé sur la carte correspondante.

- Si le score d'un « **Profil** » atteint le chiffre 6, celui-ci est hospitalisé : la carte est tournée face cachée sur le plateau. Le score d'un « **Profil** » hospitalisé n'est plus impacté par les événements.

- Lorsque le score d'un « **Profil** » revient en dessous de 6, il sort de l'hôpital. La carte est alors retournée. Les événements et actions peuvent de nouveau avoir un impact sur cet habitant.

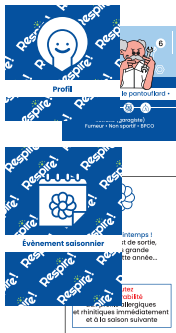


Les cartes

- **Les cartes Événements** : piochées par chaque joueur à chaque tour, elles peuvent avoir un effet sur une zone du plateau, une ou plusieurs cartes « **Profil** », et en impactent, de façon directe ou non, le score de vulnérabilité.

- **Les jetons Ressource** : piochés par chaque joueur à chaque tour, ces jetons sont nécessaires à la réalisation d'actions possibles pour chaque entité. Celles-ci sont décrites dans le livret de mission distribué à chaque joueur. Les jetons « Ressource » piochés par chaque joueur sont annoncés à l'ensemble des joueurs et posés face visible devant lui.





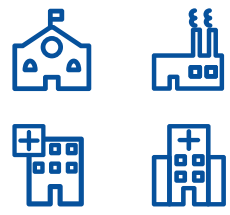
- Les cartes **Profil** : disposées en amont de la partie sur le plateau ou bien ajoutées au fur et à mesure, ces cartes représentent les habitants de la ville.
- Les cartes **Évènement Saisonnier** : dévoilées à chaque début de saison, elles annoncent un événement qui impacte la partie de façon significative. Elles peuvent parfois rester actives sur plusieurs tours.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Choix des institutions

Chaque joueur choisit d'incarner une institution, parmi quatre au choix :

- **la Mairie**
- **le Laboratoire**
- **le Centre épidémiologique**
- **l'Hôpital**



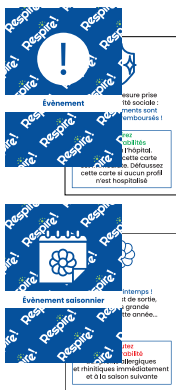
Les 4 livrets de mission des institutions sont distribués aux joueurs.

Cartes Évènement

Les cartes événements sont mélangées et forment la pioche « Évènements ».

Cartes Évènement Saisonnier

Les 8 cartes saisonnières sont disposées en ligne à côté du plateau, sous la frise chronologique saisonnière numérotée.





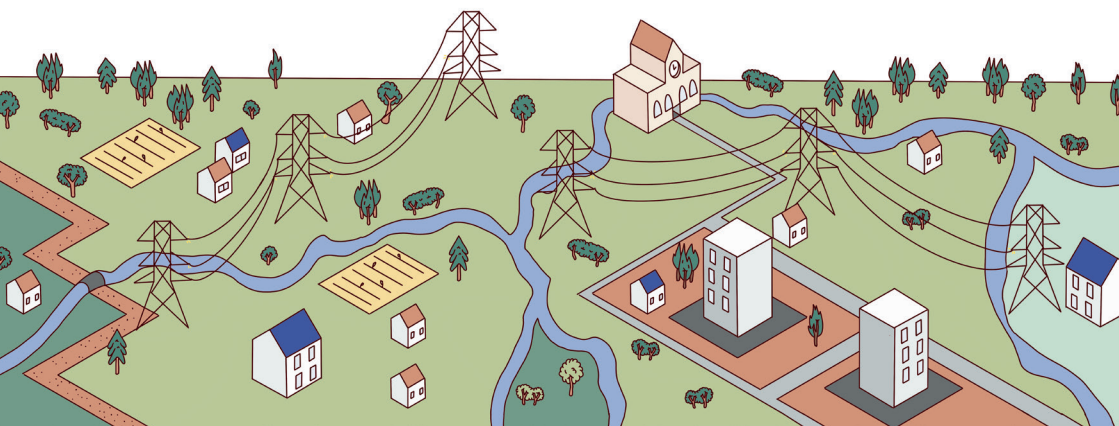
Cartes Profil

- Tirez cinq cartes au hasard et placez-les sur le plateau selon leur zone d'habitation (A, B, C ou D).
- Placez un dé sur chaque « Profil » disposé en fonction du score de vulnérabilité qui lui est attribué.
- Tirez six nouvelles cartes et défaussez-les : celles-ci n'entreront pas en compte dans la partie.
- Les 13 cartes restantes constituent la pioche « Profils ».

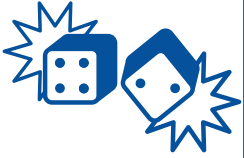


Cartes Maladie

Les 4 cartes sont placées sur la table, face rouge visible. Lorsqu'une maladie est dépistée par le laboratoire, la carte correspondante est retournée afin de laisser la face verte « dépistée » visible.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE



Une partie se déroule sur **8 saisons**. Pendant une saison, chacune des institutions joue un tour selon un ordre spécifique :

1. Mairie → 2. Laboratoire 3. Centre Epidémiologique → 4. Hôpital

Chaque saison débute par l'application de l'effet d'une carte saisonnière précédemment révélée si elle est encore active et ensuite la révélation d'une nouvelle carte saisonnière et l'application de son effet. Lorsqu'une action est réalisée dans le but d'annuler l'effet d'une carte saisonnière, elle n'impacte pas les profils et le plateau de jeu mais uniquement la carte saisonnière ciblée.

Lors de la saison 1, les institutions effectuent uniquement les phases 1 et 2 lors de leur tour. À partir de la saison 2, le tour d'une institution est constitué de 4 phases.



Phase d'un tour

① **Piochez une carte évènement** : Le joueur pioche une carte « **Évènement** » et applique immédiatement l'effet indiqué sur la carte. La carte est défaussée ensuite sauf :

- S'il s'agit d'une carte qui stipule qu'elle peut être utilisée plus tard, dans ce cas le joueur conserve la carte devant lui et appliquera son effet lors d'un prochain tour puis défaussera la carte ;
- S'il s'agit d'une carte « Piochez un profil », une carte profil est piochée et est posée sur le plateau selon sa zone d'habitation accompagnée de son dé. Si la zone d'habitation est pleine, la carte profil est défaussée.

② **Piochez un jeton Ressource** : le joueur pioche un jeton ressource et le place devant lui. Un joueur peut avoir un maximum de 7 ressources devant lui. S'il possède déjà 7 ressources lors de son tour, le joueur peut tout de même procéder à la pioche mais il devra ensuite défausser une ressource au choix.

③ **Phase d'échanges** : le joueur peut échanger ses jetons « ressource » avec les autres joueurs, uniquement lors de son tour. Un échange se fait obligatoirement entre 2 ressources, **aucun don n'est possible**. Il n'y a pas de limite au nombre de ressources échangées. Les ressources libres ne sont pas échangeables.

④ **Phase d'actions** : le joueur peut utiliser les ressources nécessaires pour réaliser l'une des trois actions possibles selon son institution. L'effet de l'action est appliqué immédiatement et les ressources nécessaires sont défaussées. Il n'y a pas de limite au nombre d'actions tant que le joueur possède les ressources, excepté pour le laboratoire qui ne peut pas effectuer plus d'un dépistage par tour. Une fois les actions effectuées, le tour passe au prochain joueur.



Fin de la partie

La partie se termine après le tour de la dernière institution pendant la huitième saison.

Si le nombre de cartes « Profil » retournées faces cachées (= patients hospitalisés) est inférieur ou égal à deux, alors les joueurs ont gagné.

Règles particulières

Lorsque le laboratoire a dépisté les 4 maladies du jeu (Rhinite, Asthme, Allergie, BPCO), les joueurs peuvent piocher 2 ressources supplémentaires.

Si certains possèdent plus de 7 ressources à l'issue de cette pioche, ils peuvent défausser n'importe quelles ressources (pas nécessairement celles qui viennent d'être piochées).

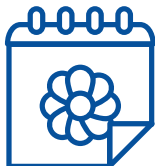
LEXIQUE



Évènement



Pioche



Évènement
saisonnier



Ciblé.e



Saison :
Été



Zone



Saison :
Printemps



Protection



Saison :
Automne



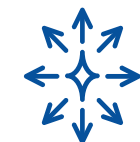
Blocage :
Mairie



Saison :
Hiver



Blocage :
Hôpital



Multitude



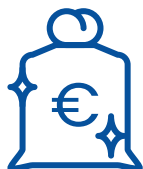
Blocage :
Centre épidémiologique



Blocage :
Laboratoire



Masques



Subventions



Campagne
médias



Outils
médicaux



Ressource



Questionnaire



Ressource
libre



Indicateurs



Profil



Personnel
médical



Mairie



Personnel
technique



Hôpital



Centre
épidémiologique



Laboratoire



Zone A :
Forêt, Campagne
Village



BPCO



Zone B :
Zone agricole,
Usine, Décharge



Profession/
Situation



Zone C :
Fleuve,
Cours d'eau



Fumeur.se



Zone D :
Centre-ville



Sportif.ve



Maladie
dépistée



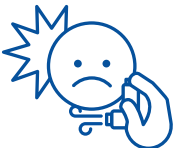
Maladie



Allergie



Retraité.e/
Sans emploi



Asthme



Non fumeur.se



Rhinite



Non sportif.ve

Né d'une collaboration commune entre l'Inserm et des étudiants bordelais passionnés de médiation scientifique, **Respire** a été pensé et conçu comme un support à la fois pédagogique et ludique autour des pathologies respiratoires.

Ce jeu donne un aperçu des précieuses connaissances acquises à ce jour dans ce domaine de recherche, notamment grâce aux équipes scientifiques de l'Inserm. **Respire** sensibilise également, de manière accessible, aux enjeux de la prévention, tant sous un aspect individuel que collectif. Au cours de la partie, les joueurs sont invités à questionner leur comportement individuel, aussi bien que les relations institutionnelles qui impactent la prise de décision en termes de santé publique. Il a pour objectif d'éveiller des questionnements chez les joueurs qui iraient au-delà des informations apportées par le jeu. C'est pourquoi son utilisation est tout particulièrement recommandée en complément d'une intervention scientifique par un expert, d'une visite de laboratoire, ou bien même d'un cours magistral.

L'équipe Communication Île-de-France de l'Inserm

tient à adresser ses plus chaleureux remerciements à :

- **Julie Autier, Lou Deny, Vincent Dragon, Lucie Leprince, Camille Ouaraz**, étudiants bordelais en communication et médiation scientifiques ;
- **Julien Dumercq**, responsable pédagogique du Master « Information et Médiation Scientifiques et Techniques » de l'Université Bordeaux Montaigne et toute son équipe ;
- **Rachel Nadif, Bakari Ibrahim, Marine Savouré et Guillaume Sit**, de l'équipe de recherche « Épidémiologie respiratoire intégrative » au Centre de recherche en Épidémiologie et Santé des Populations (unité Inserm 1018 / Université Paris-Saclay / Université Versailles-Saint-Quentin-en-Yvelines, CESP) à l'hôpital Paul Brousse de Villejuif pour leur contribution et leur éclairage scientifique ;
- **Olivier Kahn et Marjorie Tarjon** de la Diagonale Paris-Saclay (Université Paris-Saclay) pour leur confiance et leur soutien financier ;
- L'équipe de l'**agence Prismatik**, pour leurs précieux conseils en ingénierie pédagogique du jeu de société ;
- **Marc Senny-Palany**, pour la direction artistique et l'illustration ;
- **François Chambelin, Camille Chaudonneret, Laurence Parmantier**, délégués régionaux Île-de-France de l'Inserm ;
- **Carine Delrieu** et toute l'équipe du département de l'Information scientifique et de la Communication (**DISC**) de l'Inserm ;
- **Le réseau des responsables communication des délégations régionales de l'Inserm**