

Le MÉIOLOGUE

Pour jouer au Méiologue, il faut :

- 2 à 4 joueurs.
- 134 cartes sur lesquelles se trouvent
 - les événements (22 cartes au fond rouge),
 - les descriptions de l'état de l'ADN (22 cartes au fond bleu),
 - les noms des différents stades (22 cartes au fond vert),
 - les graphes de la quantité d'ADN/cellule (22 cartes au fond jaune),
 - les modélisations du matériel génétique (22 cartes au fond gris),
 - la ploïdie (22 cartes à fond brun),
 - 2 cartes joker sur lesquelles apparaît un point d'interrogation. Ces cartes permettent de remplacer n'importe quelle autre carte.
- Une partie dure en moyenne 30 minutes.

Le but du Méiologue

Il faut positionner toutes ses cartes sur la table en faisant des suites ou des séries.

- Les **suites** sont constituées de 11 cartes (avec fond de même couleur), chacune étant caractéristique d'un stade : G1-S-G2-P1-M1-A1-T1-P2-M2-A2-T2.
- Les **séries** sont constituées de 6 cartes (avec fond de couleurs différentes) différentes correspondant à un même stade du cycle cellulaire.

Une même carte ne peut pas intervenir dans plusieurs combinaisons.

Comment jouer au Méiologue ?

- Pour commencer la partie, chaque joueur reçoit 10 cartes qu'il garde secrètes. Le reste des cartes forme la pioche.
- C'est le joueur qui a le prénom le plus court qui commence la partie.
- Pour qu'un joueur puisse débiter, il doit déposer une suite ou une série d'au moins trois cartes sur la table. Aux tours suivants, ce joueur peut déposer le nombre de cartes qu'il veut. Si le joueur ne peut rien déposer, il pioche une carte et c'est au tour d'un autre joueur.
- Une combinaison (série ou suite) doit compter au minimum 3 cartes mais on peut aussi utiliser les cartes de façons différentes.
 - Si un joker se trouve dans une combinaison, on peut le récupérer en positionnant la carte qu'il remplaçait. ATTENTION le joker doit être utilisé immédiatement dans une autre combinaison.
 - On peut ajouter une carte à une série ou à une extrémité d'une suite.
 - On peut utiliser une carte déjà positionnée dans une combinaison de 3 cartes mais il faut absolument la remplacer par une autre carte pour conserver une combinaison de 3 cartes.
 - On peut scinder une suite ou une série déjà positionnée à condition qu'à la fin de son tour les combinaisons comptent au moins trois cartes.
 - Si une combinaison comporte plus de 3 cartes on peut en retirer une ou plusieurs afin de l'utiliser à condition qu'à la fin de son tour les combinaisons comptent au moins trois cartes.
- Le joueur qui dépose une mauvaise carte est pénalisé : il doit la reprendre, piocher 2 cartes et attendre le tour suivant pour rejouer.

Qui remporte la partie ?

Le joueur qui pose le plus rapidement toutes ses cartes gagne la partie. Les autres joueurs doivent compter le nombre de cartes qu'il leur reste ; chaque carte compte pour un point négatif sauf un joker qui compte pour deux points négatifs. Si la pioche est vide avant qu'un joueur ait posé toutes ses cartes, la partie se termine. Chaque joueur comptabilise ses points négatifs. Le joueur qui compte le moins de points négatifs remporte la partie.

Les différentes cartes

