



# IL ETAIT UNE FOIS... LA VIE

## UN VOYAGE PALPITANT AU COEUR DU CORPS HUMAIN

TM & © 2017 Procidis.

Âge : 6+ • Joueurs : 2-6

Transforme-toi en globule rouge et voyage à l'intérieur du corps humain. Visite les différents systèmes qui le constituent et réponds à des questions pour collecter un jeton de chaque système.

Les capsules de transport et les vitamines t'aideront dans ton parcours. Mais fais très attention aux virus ! S'ils arrivent à provoquer une infection, seuls les anticorps pourront les éliminer.

### CONTENU DU JEU

- 1 plateau de jeu
- 6 pions Globule rouge
- 6 socles
- 96 cartes de questions
- 10 jetons Virus
- 10 jetons Anticorps
- 1 dé avec stickers
- 60 jetons Système de diverses couleurs :



12 jetons rouges du système circulatoire



12 jetons bleus du système nerveux



12 jetons bleu clair du système respiratoire



12 jetons jaunes du système digestif



12 jetons verts du système musculo-squelettique



# COMMENT JOUER ?

## • OBJECTIF DU JEU

Être le premier joueur à obtenir un jeton de chaque système du corps humain et à arriver à la case finale située au niveau de la tête afin de répondre à une dernière série de questions (une par système).

## • PRÉPARATION DU JEU

Placer le plateau de jeu au centre de la table et mettre les cartes de questions sur l'espace prévu à cet effet.

Les jetons des différents systèmes doivent être triés par type et placés à côté du plateau de jeu, à côté des jetons Virus et Anticorps.

Chaque joueur choisit un pion Globule rouge pour jouer et le place sur la case du cœur.

Le joueur le plus jeune commence, puis c'est au tour du joueur situé à sa gauche.

## • DÉROULEMENT D'UN TOUR

Lorsque son tour arrive, le joueur lance le dé et s'il obtient un numéro, déplace son globule rouge du nombre de cases indiqué dans la direction qu'il préfère. Il est interdit de passer deux fois sur la même case avec un seul lancer. Selon la case sur laquelle il tombe, le joueur doit faire l'une des actions suivantes puis passer le dé au joueur suivant :

• **Case normale** : la personne située à sa gauche prend une carte et lit la question correspondant au système sur lequel se trouve le joueur. S'il répond correctement, il remporte un jeton de ce système. S'il se trompe, il ne remporte rien. Un joueur ne peut pas posséder plus de deux jetons d'un même système.



• **Case capsule de transport** : s'il tombe sur une capsule, le joueur peut déplacer son pion sur n'importe quelle autre capsule du plateau de jeu.



• **Case vitamine (A, B, C, D, E)**: le joueur remporte le jeton du système de son choix s'il peut citer le nom d'une partie du corps contenant la lettre de la case et n'ayant pas été citée auparavant.





• **Case anticorps** : en tombant sur l'une de ces cases, le joueur peut prendre un jeton anticorps s'il en reste et le conserver afin d'éliminer un virus du plateau de jeu en cas de besoin.

Si le dé tombe sur le virus, le corps risque d'être infecté et il faut d'urgence tirer une carte et lire l'obstacle correspondant à l'image du virus.

Pour éviter l'infection, le joueur doit utiliser un jeton-système qui a sur son verso l'élément demandé :



Jeton système circulatoire  
**Plaquette**



Jeton système nerveux  
**Messageur**



Jeton système respiratoire  
**Oxygène**



Jeton système digestif  
**Sucre**



Jeton du système musculo-squelettique  
**Globule blanc**

Si le joueur possède le jeton nécessaire pour résoudre l'urgence, il l'utilise pour éliminer le virus, relance le dé, déplace son globule rouge et exécute l'action de la case sur laquelle il se trouve.

Si le joueur qui est tombé sur le virus n'a pas le jeton du système nécessaire, une infection se déclare dans le corps et un jeton virus est placé sur une case vitamine du système où l'urgence s'est déclarée. Les jetons virus empêchent les globules rouges de passer dans les 2 sens, comme un mur.

Chaque fois que le dé tombe sur un virus et qu'il n'est pas neutralisé, un nouveau jeton virus est placé sur la case vitamine correspondante. S'il y en avait déjà un, un autre jeton est ajouté sur la case de manière à former une pile. Si un virus apparaît mais qu'il n'y a plus de jetons disponibles, aucun jeton n'est ajouté mais le joueur doit passer son tour.

Pour éliminer les jetons virus, les joueurs doivent aller sur la case où ils se trouvent (qu'il y en ait un ou plusieurs) et utiliser un jeton anticorps afin d'enlever tous les virus présents sur cette case et de pouvoir à nouveau passer.

Lorsqu'un joueur a collecté un jeton de chacun des 5 systèmes du corps humain, il doit se rendre à la case d'arrivée située à côté du cerveau. Si en chemin il perd l'un des jetons à cause d'une urgence, il doit retourner au système en question pour en gagner un autre.

## • FIN DU JEU

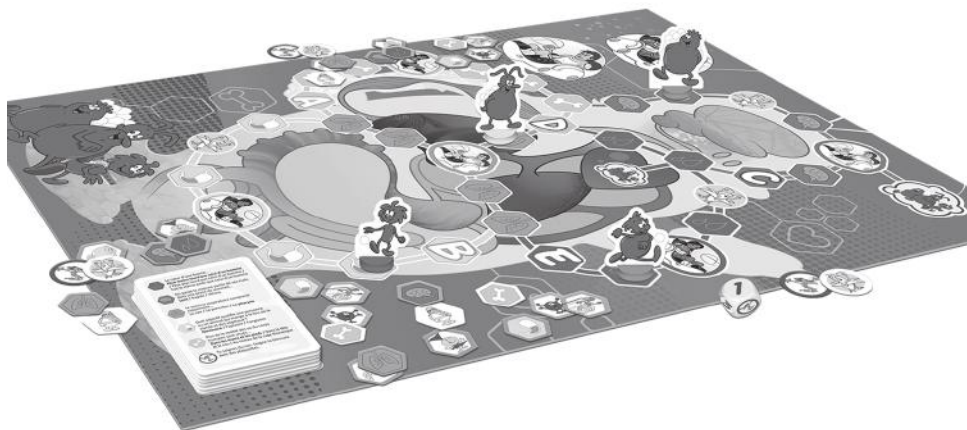
Pour gagner la partie, le joueur, muni des jetons des 5 systèmes, doit se rendre à la case finale située à côté du cerveau et répondre correctement à une question sur chaque système.

En arrivant à la case finale, le joueur pose tous ses jetons Système sur le plateau de jeu.

La personne située à sa gauche prend une carte question et lit la question du système choisi par le joueur. S'il répond correctement, il récupère le jeton du système correspondant et peut décider de continuer à répondre ou de s'arrêter là.

S'il s'arrête, il remporte définitivement les jetons gagnés à ce tour (grâce aux questions auxquelles il a bien répondu) et c'est au tour du joueur suivant. Mais s'il continue à répondre et qu'il donne une mauvaise réponse, il perd tous les jetons gagnés à ce tour et doit les remettre sur le plateau de jeu pour tenter de les gagner au tour suivant. Il n'y a pas de nombre minimum de questions par tour. Le joueur décide s'il souhaite s'arrêter à la première question ou s'il se risque à continuer de répondre afin de tenter de gagner plus de jetons en un seul tour.

Le premier joueur ayant réussi à se rendre au cerveau et à remporter à nouveau un jeton de chaque système en répondant aux questions est le gagnant de la partie.



EP899/00/17355



**ATTENTION !**  
NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS. PETITS ÉLÉMENTS. DANGER D'ÉTOUFFEMENT. CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.  
LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT SUR LES PHOTOS.



Fabriquée en Espagne par **EDUCA BORRAS, S.A.U.** Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès (Barcelone) Espagne • [www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)



®

17355

