TM & © 2019 Procidis.

Edad: 6+ • Jugadores: 2-6

Conviértete en un glóbulo rojo y viaja al interior del cuerpo humano. Visita los diferentes sistemas que forman nuestro cuerpo y responde a las preguntas para poder conseguir una ficha de cada uno de los sistemas.

Las cápsulas de transporte y las vitaminas te ayudarán en el viaje. ¡Pero ten mucho cuidado con los virus! Si logran causar una infección, sólo los anticuerpos los podrán eliminar.

CONTENIDO

- 1 tablero de juego
- 6 peones de glóbulos rojos
- 6 soportes
- 96 cartas de preguntas
- 10 fichas de virus
- 10 fichas de anticuerpos
- 1 dado con adhesivos
- 60 fichas de sistemas de diferentes colores:

12 fichas rojas de sistema circulatorio

12 fichas amarillas de sistema digestivo

12 fichas azules de sistema nervioso

12 fichas verdes de sistema musculo esquelético

12 fichas azul claro de sistema respiratorio

CÓMO JUGAR

• OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en conseguir una ficha de cada sistema del cuerpo humano y llegar con ellas a la casilla final situada en el cerebro para responder a una última serie de preguntas (una de cada sistema).

• PREPARACIÓN DEL JUEGO

Poned el tablero de juego en el centro de la mesa y colocad las cartas de preguntas en el espacio previsto para ello con la cara en vuestro idioma mirando hacia abajo.
Las fichas de sistemas han de estar clasificadas según los diferentes tipos y se dejan al lado del tablero de juego, junto a las fichas de virus y de anticuerpos.
Cada jugador elige un peón de glóbulo rojo para jugar y lo coloca en la casilla del corazón.
El jugador más joven comienza y a continuación el turno pasa al jugador situado a su izquierda.

• TURNO DE JUEGO

En su turno, el jugador lanza el dado y si obtiene un número, mueve su glóbulo rojo el número de casillas indicadas en la dirección que prefiera. No se puede pasar dos veces seguidas por la misma casilla en una tirada. Según donde caiga, el jugador debe hacer una de las siguientes acciones indicadas y, a continuación, pasar el dado al siguiente jugador:

• **Casilla normal:** la persona situada a su izquierda toma una carta y lee la pregunta correspondiente al sistema en el que se encuentra el jugador. Si responde correctamente, gana una ficha del color del sistema en el que se encuentra. Si se equivoca, no gana nada. Un jugador sólo puede tener como máximo dos fichas de cada sistema.

• **Casilla cápsula de transporte:** si un jugador cae en una cápsula de transporte, puede mover su peón a cualquier otra cápsula del tablero de juego.

• **Casilla de Vitaminas (A, B, C, D, E):** el jugador obtiene una ficha del sistema que escoja si es capaz de citar el nombre de una parte del cuerpo que contenga la letra indicada en la casilla y que no se haya nombrado anteriormente durante la partida.

• **Casilla de anticuerpo:** Al caer en una de estas casillas, el jugador puede tomar una ficha de anticuerpo si aún quedan y quedársela para utilizarla cuando quiera para combatir a un virus que se encuentre en el tablero de juego.

Si en una tirada el dado muestra un virus, el cuerpo corre el riesgo de sufrir una infección y es necesario combatirlo. Para hacerlo toma una carta de preguntas y lee la emergencia que se indica al pie con la imagen de un virus.

Para evitar la infección, el jugador debe gastar una ficha del tipo indicado en la descripción de la emergencia:

Ficha de sistema circulatorio
Plaquetas

Ficha de sistema nervioso
Mensaje

Ficha de sistema respiratorio
Oxígeno

Ficha de sistema digestivo
Azúcar

Ficha de sistema músculo esquelético
Glóbulo blanco

Si el jugador tiene la ficha necesaria para resolver la emergencia, la utiliza para eliminar el virus, lanza otra vez el dado, mueve su glóbulo rojo y realiza la acción de la casilla en la que ha caído.

Si el jugador que ha sido atacado por el virus no dispone de la ficha del sistema que se necesita para eliminarlo, se declara una infección en el cuerpo y se coloca una ficha de virus sobre una casilla de vitamina del sistema donde se ha declarado la emergencia. Las fichas de virus actúan como una barrera e impiden que los glóbulos rojos puedan pasar en ninguna de las dos direcciones.

Cada vez que el dado muestra el virus y no se neutraliza, se coloca una nueva ficha de virus sobre la casilla de vitamina correspondiente. Si ya existe un virus, se añade otro a la casilla formando una pila. Si aparece un virus en el dado pero no hay más fichas disponibles, no se añade ninguna ficha más, pero el jugador pierde su turno.

Para eliminar las fichas de virus, un jugador debe ir a la casilla donde se encuentran (uno o más) y usar una ficha de anticuerpo para eliminar todos los virus de esa casilla y así poder pasar por ella.

Cuando un jugador obtiene una ficha de cada uno de los 5 sistemas del cuerpo humano, debe ir a la casilla de llegada situada al lado del cerebro. Si por el camino pierde una de las fichas a consecuencia de una emergencia, debe regresar al sistema en cuestión para ganar de nuevo otra ficha.

• FIN DEL JUEGO

Para ganar el juego, el jugador que ha conseguido una ficha de cada uno de los 5 sistemas, debe ir a la casilla final situada al lado del cerebro y responder correctamente una pregunta de cada sistema.

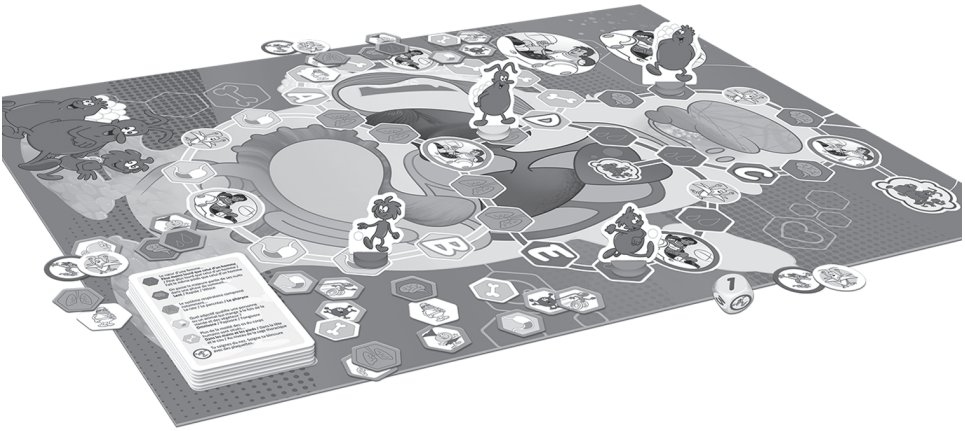
Al llegar a la casilla final, el jugador coloca todas sus fichas de sistemas en el tablero de juego.

La persona a su izquierda tomará una tarjeta de preguntas y le leerá la pregunta del sistema que elija el jugador. Si responde correctamente, obtiene de nuevo la ficha del sistema correspondiente y podrá decidir continuar respondiendo o parar hasta el próximo turno.

Si decide detenerse, gana las fichas de sistema obtenidas en esta ronda (gracias a las preguntas que ha respondido correctamente) y pasará el turno al siguiente jugador. Pero si continúa respondiendo y da una respuesta incorrecta, perderá todas las fichas obtenidas en ese turno. Deberá devolverlas al tablero y podrá intentar ganarlas de nuevo en el próximo turno respondiendo a una nueva tarjeta de preguntas.

No hay un número mínimo de preguntas a responder en cada turno. El jugador decide si quiere detenerse en la primera pregunta o si prefiere arriesgarse y seguir respondiendo para intentar ganar más fichas en una sola vez.

El primer jugador en llegar al cerebro y ganar de nuevo una ficha de cada sistema respondiendo correctamente las preguntas, será el ganador del juego.



EP899/00/18510

Familiar 2-6 6+ 45min

¡ADVERTENCIA!
NO CONVENIENTE PARA NIÑOS MENORES DE 3 AÑOS.
PARTES PEQUEÑAS. PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO.
GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS.
LOS CONTENIDOS DE ESTE JUEGO PUEDEN VARIAR
DE LO MOSTRADO EN LAS FOTOGRAFÍAS.

18510

Fabricado en España por **EDUCA BORRAS, S.A.U.** Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallés, España
www.educaborras.com

• FIM DO JOGO

Para ganhar o jogo, o jogador que conseguiu uma ficha de cada um dos 5 sistemas, deve dirigir-se até à posição final, situada ao lado do cérebro, e responder corretamente a uma pergunta de cada um dos sistemas.

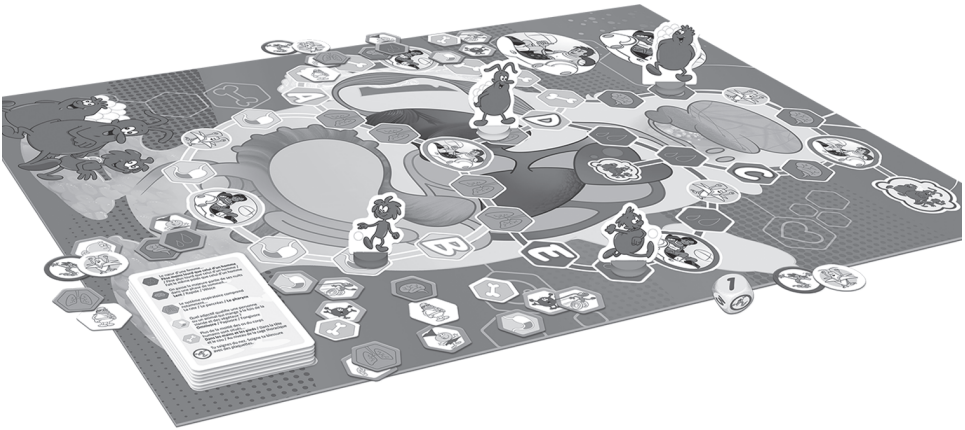
Ao chegar à posição final, o jogador coloca todas as suas fichas de sistema no tabuleiro de jogo.

A pessoa à sua esquerda bisca uma carta e lê-lhe a pergunta referente ao sistema escolhido pelo jogador. Se responder corretamente, obtém de novo a ficha desse sistema e poderá decidir continuar a responder ou então parar até ao próximo turno.

Se decidir parar, ganha as fichas de sistema conseguidas nessa ronda (graças às perguntas que respondeu corretamente) e passa o turno ao jogador seguinte. Mas se continuar a responder e der uma resposta incorreta, então perderá todas as fichas que conseguiu nesse turno. Deverá devolvê-las ao tabuleiro e poderá tentar ganhá-las de novo no próximo turno, respondendo a uma nova carta de perguntas.

Não há um número mínimo de perguntas que têm de ser respondidas em cada turno. O jogador decide se quer parar na primeira pergunta ou se prefere arriscar e continuar a responder para tentar ganhar mais fichas de uma só vez.

O primeiro jogador a chegar ao cérebro e a ganhar de novo uma ficha de cada sistema, respondendo corretamente às perguntas, será o vencedor do jogo.



EP899/00/18510

Familiar 2-6 6+ 45min

ATENÇÃO!
CONTRA-INDICADO PARA CRIANÇAS MENORES DE 3 ANOS.
PEQUENAS PARTES. RISCO DE ASFIXIA.
GUARDE ESTA INFORMAÇÃO PARA FUTURAS REFERÊNCIAS.
O CONTEÚDO DESTE CONJUNTO PODE VARIAR
DO QUE É MOSTRADO NAS FOTOGRAFIAS.

® 18510

Fabricado em Espanha por **EDUCA BORRAS, S.A.U.** Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallés, Espanha **www.educaborras.com**

• **Espaço de anticorpo:** ao parar num destes espaços, o jogador ganha uma ficha de anticorpo, se ainda existir na reserva, e pode utilizá-la quando quiser para combater um vírus que se encontre no tabuleiro de jogo.

Se ao rolar o dado surgir um vírus, é sinal de que o corpo corre risco de sofrer uma infecção e que é necessário combatê-la. Para tal, o jogador deve biscar uma carta de perguntas e ler a emergência que aparece em baixo com a imagem de um vírus.

Para evitar a infecção, o jogador deve gastar uma ficha do tipo indicado na descrição da emergência:

Ficha do sistema circulatório
Plaquetas

Ficha do sistema nervoso
Mensagem

Ficha do sistema respiratório
Oxígeno

Ficha do sistema digestivo
Açúcar

Ficha do sistema musculoesquelético
Glóbulo branco

Se o jogador tiver a ficha necessária para resolver a emergência, deve utilizá-la para eliminar o vírus. Depois, rola novamente o dado, move o seu glóbulo vermelho e executa a ação do espaço onde parou.

Se o jogador que foi atacado pelo vírus não tem a ficha de sistema necessária para eliminá-lo, surge uma infecção no corpo e deve-se colocar uma ficha de vírus sobre o espaço de vitamina do sistema em que ocorreu a emergência. As fichas de vírus atuam como uma barreira e impedem que os glóbulos vermelhos consigam passar, em qualquer uma das duas direções.

Sempre que o dado mostra o vírus e este não é neutralizado, é colocada uma nova ficha de vírus no espaço de vitamina correspondente. Se já lá existir um vírus, acrescenta-se outro e forma-se uma pilha. Se aparecer um vírus no dado, mas já não existirem mais fichas disponíveis na reserva, não se acrescenta mais nada, mas o jogador perde o seu turno.

Para eliminar as fichas de vírus, um dos jogadores deve dirigir-se ao espaço onde estes se encontram (um ou mais) e usar uma ficha de anticorpo para eliminar todos os vírus desse espaço, podendo, assim, depois passar por ele.

Quando um jogador obtém uma ficha de cada um dos 5 sistemas do corpo humano, deve dirigir-se para a posição final, situada ao lado do cérebro. Se pelo caminho perder uma das suas fichas, como consequência de uma emergência, deve regressar ao respetivo sistema para ganhar de novo outra dessas fichas.

COMO JOGAR

• OBJETIVO DO JOGO

Ser o primeiro jogador a conseguir uma ficha de cada sistema do corpo humano e chegar com estas à posição final, situada no cérebro, para responder a uma última série de perguntas (uma de cada sistema).

• PREPARAÇÃO DO JOGO

Coloquem o tabuleiro de jogo ao centro da mesa e as cartas de perguntas no espaço aí indicado.
As fichas de sistemas devem ser agrupadas pelos diferentes tipos e colocadas ao lado do tabuleiro de jogo, junto às fichas de vírus e de anticorpos.
Cada jogador escolhe um peão de glóbulo vermelho para jogar e coloca-o na posição inicial, no coração.
O jogador mais novo começa e a partida continua em turnos no sentido horário.

• TURNO DE JOGO

No seu turno, o jogador rola o dado e, se obtiver um número, move o seu glóbulo vermelho o número de espaços indicado, numa direção à sua escolha. Não pode passar duas vezes seguidas por um espaço numa mesma jogada. Consoante o sítio onde termina o movimento, o jogador deve fazer uma das seguintes ações indicadas e, a seguir, passar o dado ao próximo jogador:

• **Sistema:** a pessoa sentada à esquerda do jogador bisca uma carta e lê-lhe a pergunta correspondente ao sistema em que este se encontra. Se responder corretamente, o jogador ganha uma ficha colorida correspondente a esse sistema. Se falhar, não ganha nada. Cada jogador só pode ter um máximo de duas fichas de cada sistema.

• **Cápsula de transporte:** se um jogador parar numa cápsula de transporte, pode mover o seu peão para qualquer outra cápsula do tabuleiro de jogo.

• **Espaço de Vitaminas (A, B, C, D, E):** o jogador obtém uma ficha de um sistema à sua escolha se for capaz de indicar uma parte do corpo que contenha a letra indicada nesse espaço e que não tenha sido anteriormente mencionada durante a partida.

ERA UMA VEZ... A VIDA

UMA PALPITANTE VIAGEM POR DENTRO DO CORPO HUMANO

TM & © 2019 Procidis.

Idade: 6+ • Jogadores: 2-6

Transforma-te num glóbulo vermelho e viaja pelo interior do corpo humano. Visita os diferentes sistemas que formam o nosso corpo e responde às perguntas para conseguires uma ficha de cada um dos sistemas.

As cápsulas de transporte e as vitaminas ajudar-te-ão na tua viagem. Mas atenção aos vírus! Se te conseguirem infectar, só os anticorpos os poderão eliminar.

CONTEÚDO

- 1 tabuleiro de jogo
- 6 peões de glóbulos vermelhos
- 6 suportes
- 96 cartas de perguntas
- 10 fichas de vírus
- 10 fichas de anticorpos
- 1 dado com autocolantes
- 60 fichas de sistemas de diferentes cores:

12 fichas vermelhas do sistema circulatório

12 fichas amarelas do sistema digestivo

12 fichas azuis do sistema nervoso

12 fichas verdes do sistema musculoesquelético

12 fichas azul-claras do sistema respiratório