



# Règle du jeu

## 1 - But du jeu

Comme dans le dessin animé "Il était une fois... la vie", vous allez être transportés dans un corps humain : celui de Psi.

Pour gagner la partie, tous les joueurs doivent alimenter en oxygène les 5 parties du corps de Psi : le bras gauche, le bras droit, la jambe gauche, la jambe droite et le cerveau.

C'est un jeu coopératif où les joueurs jouent tous ensemble contre les virus qui vont tenter d'envahir les poumons de Psi.

À la fin de la partie, tous les joueurs gagnent ou perdent, ensemble. Alors concertez-vous pour bien répartir les bulles d'oxygène dans les 5 parties du corps.

## 2 - Préparation du jeu

- Dépliez le plateau de jeu (voir le chapitre 9).
- Triez les cartes en 5 thèmes et installez-les sur le plateau à l'emplacement correspondant.
- Installez dans les poumons sur chaque petite pastille d'air, une bulle d'oxygène bleue. Au total, 30 bulles d'oxygène (bulles bleues) doivent être ainsi placées dans les poumons.
- Posez les 30 virus (bulles rouges) en bas du plateau dans le trou à virus.
- Chaque joueur prend un personnage Hémoto et le place devant lui. Hémoto possède une hotte à oxygène dans son dos.
- Le plus jeune joueur commence et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.



pastille d'air

## 3 - Premier tour de jeu

- Le joueur place son Hémoto sur la **case Poumons** (blanche) située entre les deux poumons.
- Il prend dans les poumons 3 bulles d'oxygène, qu'il pose dans la hotte de son Hémoto.
- Le joueur lance le dé. Le résultat indique le nombre de cases dont il doit avancer.
- Le joueur peut partir par l'un des 2 chemins indiqués par les flèches. Il doit emprunter un chemin rouge (artères) pour aller vers une **case Libérer l'oxygène** (blanche).
- Quand il tombe sur une **case Questions**, le joueur suivant regarde le personnage de la case et pioche la première carte de la pile correspondante : il va lui poser une question.
- Le joueur qui vient de tomber sur la case doit **Choisir un niveau de difficulté** pour toute la partie (voir le chapitre 5).
- Une fois la réponse donnée, on attribue les gains ou les pertes (voir le chapitre 6) et c'est au joueur suivant de jouer son premier tour.

case Poumons



## 4 - Tours de jeu suivants

- Le joueur lance le dé et déplace son Hémoto du nombre de cases correspondantes :
- S'il tombe sur une **case Questions**, il doit y répondre et c'est au joueur suivant de jouer.
- S'il passe ou tombe sur une **case Libérer l'oxygène** (voir chapitre 7), il doit s'arrêter pour libérer l'oxygène de la hotte de son Hémoto. Maintenant, il doit repartir prendre de l'oxygène dans les poumons par un chemin bleu (veines), en suivant les flèches, et c'est au joueur suivant de jouer.
- S'il arrive sur la **case Poumons**, il doit s'arrêter pour placer dans sa hotte 3 bulles d'oxygène. Et c'est au joueur suivant de jouer.

## 5 - Choisir un niveau de difficulté

Il y a 4 niveaux de difficulté sur chacune des cartes questions.

### Les questions enfants



**Niveau novice** : pour les plus petits.



**Niveau adepte** : pour les enfants qui connaissent déjà beaucoup de choses sur le corps humain.

### Les questions adultes



**Niveau expert** : des questions pour les parents qui ont été élaborées par Nabot !



**Niveau maître** : le corps humain n'a plus aucun secret pour le joueur maître. Des questions difficiles.

## 6 - Cases Questions

### Les questions oxygène

Les cartes questions oxygène ont 3 personnages différents :



Le système nerveux



Le système digestif



Le système sanguin

- **Bonne réponse** : le joueur gagne une bulle d'oxygène qu'il place dans la hotte de son Hémoto. Si Hémoto transporte déjà 5 bulles d'oxygène, la bulle n'est pas gagnée.

- **Mauvaise réponse** : le joueur perd une bulle d'oxygène qu'il enlève de la hotte de son Hémoto.

- Si Hémoto ne peut pas perdre de bulles d'oxygène, à la place 1 virus arrive dans les poumons.

### Les questions virus

Les cartes questions virus ont 2 personnages différents :



Les maladies



Le système immunitaire

### Les cartes maladies

- **Bonne réponse** : 1 seul virus (bulle rouge) est placé dans l'un des poumons.

- **Mauvaise réponse** : 3 virus sont placés dans les poumons. Les virus sont placés dans les poumons même s'il y a des bulles d'oxygène en place. Les virus les remplacent et les bulles d'oxygène sont mises de côté sur les vaisseaux de Pierrot et Psi.

### Les cartes système immunitaire.

- **Bonne réponse** : 3 virus (bulle rouge) sont retirés des poumons et retournent dans le trou à virus, en bas du plateau.

- **Mauvaise réponse** : 1 seul virus est retiré des poumons. Quand des virus sont retirés des poumons, les bulles d'oxygène qui étaient sur les vaisseaux de Pierrot et Psi peuvent reprendre leur place dans les poumons.

## 7 - Cases Libérer l'oxygène

case Libérer l'oxygène



Quand le Hémoto d'un joueur arrive sur une **case Libérer l'oxygène**, il doit s'arrêter.

Il dépose toutes les bulles d'oxygène qu'il a dans sa hotte pour les placer sur les pastilles d'air vides.

Les bulles d'oxygène non posées sont perdues. Et c'est au joueur suivant de jouer.

## 8 - Fin de la partie

### Les 5 parties du corps sont oxygénées

Psi respire à merveille et tout le monde a gagné la partie.

### Les poumons sont remplis de virus

Si les 30 pastilles d'air des poumons sont couvertes de virus (bulles rouges), tous les joueurs perdent la partie.

Psi a attrapé un rhume. Elle va éternuer jusqu'à la prochaine partie !

## 9 - Aide de jeu

Placez chacun des paquets de cartes.



Emplacement des bulles d'oxygène quand il n'y a plus de place dans les poumons.

Installez toutes les bulles d'oxygène (bulles bleues) dans les poumons.

C'est ici que vous placerez vos bulles d'oxygène pour alimenter le corps de Psi. Comme les deux bulles placées pour exemple.

Placez chacun des paquets de cartes.

Placez la totalité des virus (bulles rouges) sur le trou à virus.

## 10 - Que fait-on quand ?

Hémo a déjà 5 bulles d'oxygène dans sa hotte.

Hémo ne peut pas transporter plus de 5 bulles d'oxygène en même temps.

Notre Hémo arrive sur la même case qu'un autre joueur.

On s'arrête sur la case juste derrière. Seule la **case Poumons** peut contenir plusieurs Hémo.

Notre Hémo passe par la case Poumons.

Hémo doit toujours s'arrêter sur la **case Poumons** et prendre 3 bulles d'oxygène s'il peut encore en transporter, et s'il y en a de disponible.

Hémo n'a plus rien dans sa hotte. S'arrête-t-il sur la case Libérer l'oxygène ?

Oui, il doit s'arrêter sur la **case Libérer l'oxygène**.

On ne peut pas enlever de virus dans les poumons.

Et bien on n'en enlève pas, on ne peut donc pas bénéficier de ce gain.

Si le dé fait 1 et que la case devant est bloquée.

Si les flèches des cases du plateau vous permettent d'emprunter un autre chemin, vous devez le faire.



**Retrouvez Maestro et tous les personnages d'il était une fois... la vie sur le site Internet [www.atomicmix.com](http://www.atomicmix.com) Des nouvelles cartes à télécharger gratuitement vous y attendent !**

SOUCIEUX DE L'ENVIRONNEMENT, NOUS AVONS CHOISI DES MATIÈRES QUI FERONT DE CE JEU UN OBJET DURABLE.

AINSI VOUS POURREZ LE TRANSMETTRE À VOS ENFANTS.

TOUTES VOS REMARQUES SERONT PRISES EN COMPTE AFIN D'AMÉLIORER CE JEU ET D'EN FAIRE PROFITER TOUS. NOUS ESPÉRONS QUE VOUS AVEZ APPRIS PLEIN DE CHOSSES SUR LE CORPS HUMAIN ET QUE CELA VOUS A DONNÉ ENVIE D'EN DÉCOUVRIR ENCORE PLUS !

CE JEU S'INSPIRE DES PERSONNAGES ET DE LA SÉRIE CRÉÉS PAR ALBERT BARILLÉ

REMERCIEMENTS À MICHÈLE FOURNIOLS ET HÉLÈNE BARILLÉ

CRÉATION DU JEU : SÉBASTIEN DUBOIS EN CO-ÉCRITURE AVEC EMMANUELLE DUBOIS

DESIGN : RAPHAËL OLLÉ CERVERA GRAPHISMES : JEAN BARBAUD

SPÉCIALISTE EN MÉDECINE : DOCTEUR TACITO CORRECTIONS : SYLVIE CHARVENET ET AURÉLIE TAYAR

PHOTO DU DOS DE BOÎTE : CHRISTIAN VAUGEOIS

COORDINATION DE LA FABRICATION : NICOLAS LIAGRE ET CHRISTIAN MOURA

PETITE BULLE INSPIRATRICE : OPHÉLIE !



ÉDITÉ PAR ATOMIC MIX  
La Plaine et Mathieu - 09000 BURRET - FRANCE -

Une question, écrivez-nous : [atomicmixedition@aol.com](mailto:atomicmixedition@aol.com)  
Atomic Mix 2007. Tous droits réservés.  
Procidis Paris. Tous droits réservés.

