



IL ÉTAIT UNE FOIS...  
LA VIE

# MON ESCAPE BOX



## S DU JEU

ne aventure dans le corps humain **pour vaincre de**  
râce à cet *escape game* *Il était une fois... La Vie*  
on. Entre amis ou en famille, les joueurs incarnent  
les blancs qui ont pour rôle de protéger le corps  
toute intrusion. Ils s'apprêtent à vivre leur toute  
ue de virus. **Maestro est inquiet** : s'ils ne les  
rapidement, Pierrette risque d'être très malade !  
vront d'abord repérer les intrus, puis chercher  
alablement cachés par le maître du jeu (MJ). Ils  
suite les virus pour guérir les zones infectées, les  
autres.

**MJ, les joueurs fouilleront les lieux en quête de**  
devront résoudre huit énigmes, dans un ordre  
tenir de nouvelles informations sur les virus ou  
attre directement. Chaque énigme résolue leur  
**à la suite du scénario** et à une ou plusieurs

5.  
minutes de jeu, les joueurs seront également  
rêter leurs recherches pour faire face à un  
révu. Ils ne pourront reprendre le cours normal  
après avoir relevé chaque défi.

rtie, lorsque les joueurs auront contenu le virus,  
ifier leurs connaissances **pour entraîner les**  
**ieux lui résister**, en prévision d'une éventuelle  
ue.

parviennent à résoudre toutes les énigmes dans  
rti de 45 minutes, ils remportent la victoire et  
ort sans aucun symptôme.

2

Les joueurs feront appel à leur sens de l'observation et à leur  
logique pour trouver les réponses aux énigmes et surmonter les  
événements imposés par le MJ toutes les dix minutes de jeu.  
Leur esprit d'équipe sera aussi mis à l'épreuve. **Ils en auront**  
**bien besoin pour sauver Pierrette.**



## LE MATÉRIEL

- 40 cartes
- 1 livret de règles du jeu
- 1 poster avec le schéma du corps de Pierrette
- 1 bande-son de 45 minutes (à télécharger)
- Le MJ doit également prévoir une paire de ciseaux et de quoi écrire pour les joueurs.

## TEMPS DE JEU

Les joueurs ont 45 minutes pour trouver les cartes cachées dans la pièce et résoudre les énigmes. Ce temps est mesuré par un chronomètre classique ou bien par la lecture du fichier sonore à télécharger grâce au QR code ou sur le site : <https://l.ead.me/bcoXuC>



Le MJ doit également compter dix à quinze minutes supplémentaires avant le début de la partie pour lire le livret, préparer la salle et indiquer les règles du jeu aux joueurs.

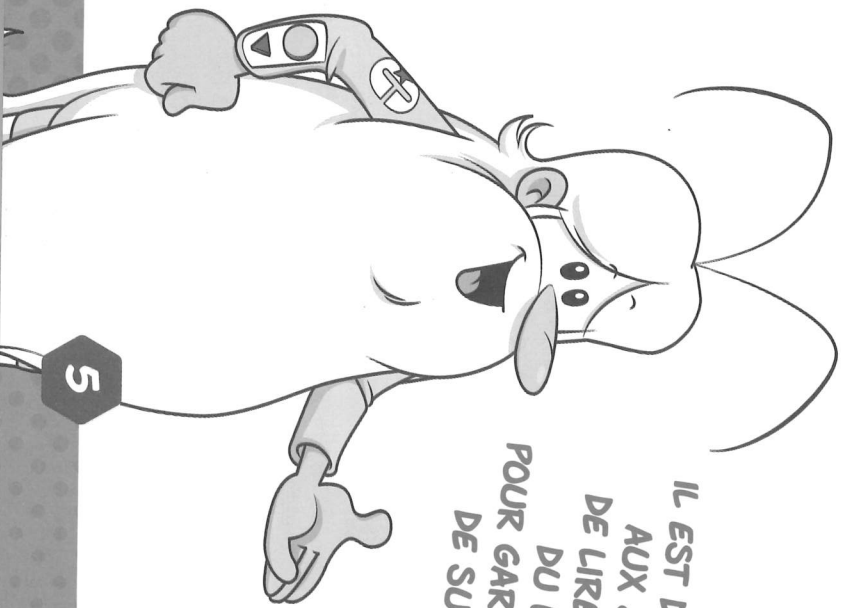
## LES JOUEURS

Même si tout le monde peut participer à l'escape game *Il était une fois...* La Vie, il a été pensé pour 2 à 5 joueurs âgés de 8 ans et plus, accompagnés d'un adulte pour tenir le rôle du maître du jeu (MJ). Les joueurs travailleront en équipe pour trouver les réponses aux énigmes.

4

## LE MAÎTRE DU JEU

Plus le MJ interagit avec les joueurs, plus le jeu devient intéressant. Il prépare la salle de jeu, explique les règles et veille à ce qu'elles soient respectées. Il donne aussi la mise en situation aux joueurs, puis les aide à résoudre les énigmes s'ils sont bloqués. Enfin, il doit proposer des événements aux joueurs tout au long de la partie et distribuer des cartes à différents moments du jeu, qui serviront à résoudre une prochaine énigme.

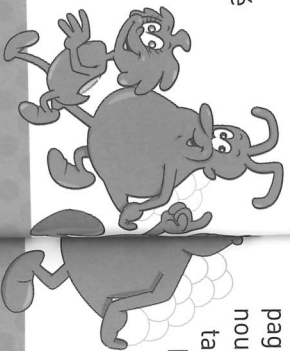


IL EST DÉCONSEILLÉ  
AUX JOUEURS  
DE LIRE LA SUITE  
DU LIVRET  
POUR GARDER L'EFFET  
DE SURPRISE.

5

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

- 1 Le MJ commence par **choisir la zone de jeu** et prendre connaissance du scénario, des cartes, du poster et du livret. Les joueurs ne doivent pas entrer dans la zone tant que le MJ ne le leur a pas demandé.
- 2 Le MJ place de quoi écrire et le poster sur une table, il **découpe les six pions « Zone traitée »** (carte 40), qu'il pose à côté du poster, puis il divise les cartes en différents tas (voir « Mise en place du jeu par le MJ », page 8). Enfin, il cache les dix-neuf cartes dans la pièce (voir « Comment bien cacher les cartes » page 10), et garde les autres en main, ou faces cachées contre la table.
- 3 Le MJ fait entrer les joueurs dans la zone de jeu et **laisse découvrir le poster**. Il indique ensuite les limites de la zone de recherche des cartes ainsi que les éventuels objets ou zones hors-jeu. Enfin, le MJ **lit le scénario**, remet les cartes de la première énigme aux joueurs, puis lance le fichier sonore ou le chronomètre : la partie peut commencer !
- 4 Les joueurs doivent tout d'abord **résoudre la première énigme**, qui leur permettra de situer la bronchiole du poumon gauche sur le plan. Chose faite, le MJ leur lit la suite du scénario puis leur indique le nombre de cartes à retrouver dans la pièce.
- 5 Lorsque toutes les cartes ont été repérées, les joueurs ne peuvent résoudre qu'une seule énigme, qui leur permettra d'éliminer deux intrus dans la bronchiole.



Une fois l'énigme résolue, la zone est considérée comme guérie et les joueurs peuvent y déposer un pion « Zone traitée ». Le MJ leur remet ensuite une nouvelle carte : c'est un message de Maestro. Il leur donne une indication pour deviner **quelle zone du corps de Pierrette est cette fois attaquée par les virus**.

6 Les cinq énigmes suivantes visent à éliminer les virus dans d'autres zones du corps humain, à connaître l'identité des virus, ou à deviner quel organe est attaqué. Elles ont lieu dans un ordre précis grâce aux cartes remises petit à petit par le MJ. Tout au long de la partie, ce dernier peut donner des indices aux joueurs, s'il estime qu'ils en ont besoin pour avancer, et se référer au lexique en page 30 pour que lui et les joueurs en apprennent un peu plus sur le corps humain ! De plus, des événements viendront perturber le jeu toutes les dix minutes en obligeant les joueurs à stopper leurs recherches durant quelques minutes.

7 Après la septième énigme, les virus ont été contenus. Mais Maestro a une dernière demande : **les joueurs doivent entraîner une nouvelle compagnie d'anticorps pour qu'ils puissent réagir rapidement face à une prochaine attaque de ce type de virus**. Ce n'est qu'après avoir résolu cette dernière énigme que la partie se termine. Si les joueurs l'ont résolue en moins de 45 minutes, le MJ leur lit le scénario de victoire page 29. Si le temps est écoulé avant qu'ils aient entraîné les nouveaux anticorps, le MJ indique aux joueurs qu'il est trop tard. Ils peuvent terminer la partie s'ils le souhaitent, mais le MJ leur lira de toute façon le scénario de défaite, page 30.

## MISE EN PLACE DU JEU PAR LE MJ

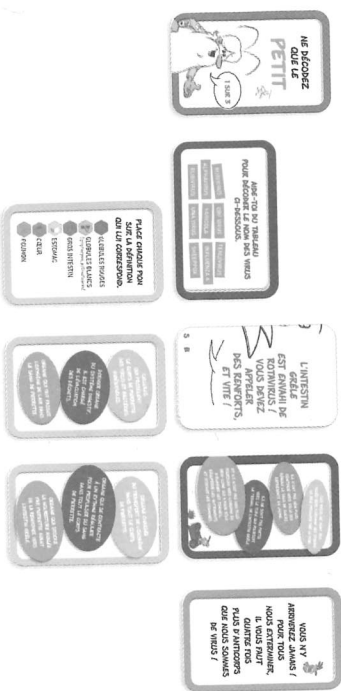
Le MJ commence par choisir une zone de jeu, de préférence dans une pièce fermée, de sorte que les joueurs puissent résoudre les énigmes sans être dérangés. Sur une table, le MJ place de quoi écrire, le poster et les pions « Zone traitée » découpés.

Ensuite, le MJ divise les cartes en cinq tas :

- Les quatre premières cartes à remettre aux joueurs (cartes 1 à 4) : ce sont les cartes de la toute première énigme. Elles permettent de repérer la bronchiole du poumon gauche sur le poster.



- Les huit cartes énigme remises aux joueurs par le MJ (carte 12, 15, 20, 26 et 28 à 31) : ces cartes sont distribuées en récompense à chaque fois que les joueurs résolvent un nouveau jeu. Les cinq premières sont chacune liées à une énigme différente, ce qui permet de les résoudre dans l'ordre du scénario. Les trois autres correspondent à la toute dernière énigme.



8

- Les dix-neuf cartes énigme à cacher (cartes 5 à 11, 13, 14, 16 à 19, 21 à 25 et 27) : il s'agit de toutes les cartes énigme restantes. Elles doivent être dissimulées dans une zone bien délimitée [voir « Comment bien cacher les cartes » page 10].

- Les quatre cartes message (cartes 32 à 35) et les quatre cartes événement (cartes 36 à 39) : les messages sont envoyés aux joueurs par Maestro grâce à un intertérion. Ils leur donneront notamment des indications sur les déplacements des virus. Les cartes événement sont distribuées par le MJ, dans n'importe quel ordre, toutes les dix minutes de jeu.

- La carte pions (carte 40) : le MJ doit les découper avant le début de la partie. Les joueurs en auront quatre à placer sur le poster, face « zone traitée » visible. Ils utiliseront l'autre face des six pions lors de la toute dernière énigme.



9

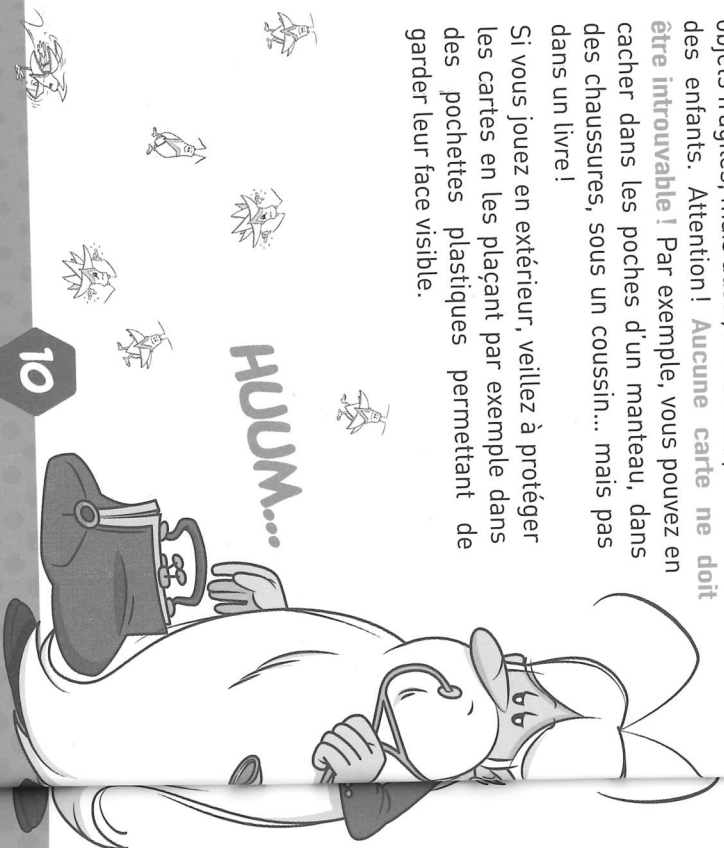
## COMMENT BIEN CACHER LES CARTES ?

Tout d'abord, il est conseillé de bien délimiter la zone de recherche pour que les joueurs ne perdent pas de temps à chercher dans un endroit où il n'y a pas de cartes.

Le MJ doit aussi penser à l'accessibilité : les joueurs ne doivent pas se mettre en danger en essayant de bouger des meubles ou des objets instables, ni faire trop d'efforts en soulevant des objets lourds ou en cherchant en hauteur.

Le MJ peut désigner des zones hors-jeu pour protéger des objets fragiles, mais aussi, et surtout, pour la sécurité des enfants. Attention ! **Aucune carte ne doit être introuvable !** Par exemple, vous pouvez en cacher dans les poches d'un manteau, dans des chaussures, sous un coussin... mais pas dans un livre !

Si vous jouez en extérieur, veillez à protéger les cartes en les plaçant par exemple dans des pochettes plastiques permettant de garder leur face visible.



10

## LANCEMENT DE LA PARTIE ET RECHERCHE DES CARTES

Après avoir pris connaissance du livret et avoir caché les dix-neuf cartes, le MJ invite tous les joueurs à entrer dans la zone de jeu. Il les laisse découvrir le poster avant de leur indiquer la zone de recherche et les objets et/ou zones hors-jeu. Enfin, il lit le scénario, remet les quatre premières cartes aux joueurs, puis lance un chronomètre ou la bande-son de 45 minutes.

Les joueurs doivent tout d'abord résoudre la première énigme et monter au MJ la bronchiole du poumon gauche sur le poster. Le MJ leur lit alors la suite du scénario et précise le nombre de cartes à retrouver. Si les joueurs passent plus de cinq minutes à chercher les cartes, le MJ peut leur donner des indications pour les aider.

## RÉSOLUTION DES ÉNIGMES

Une fois toutes les cartes en main, les joueurs commencent par les classer par énigme, grâce à l'arrière-plan des cartes. Ils s'apercevront qu'une seule énigme peut être résolue à ce stade, car il leur manque des cartes pour les autres.

À chaque énigme résolue, le MJ lit la suite du scénario puis donne une ou plusieurs nouvelles cartes aux joueurs. Grâce à son contour, ils comprendront tout de suite à quel jeu elle correspond et pourront ainsi résoudre l'énigme. Le MJ peut bien évidemment donner

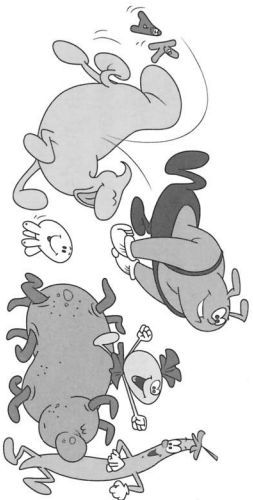
11

des indices aux joueurs s'ils perdent trop de temps sur une énigme. Deux indices sont généralement notés dans le livret pour chacune, mais il peut aussi en inventer.

Toutes les dix minutes de jeu, le MJ obligera les joueurs à arrêter leurs recherches ou leurs réflexions pour leur donner une carte événement. Cette dernière ne servira qu'à leur faire perdre du temps. Ainsi, si les joueurs sont en difficulté, le MJ peut par exemple n'en donner que trois, avec une carte toutes les douze minutes.

## FIN DE LA PARTIE

Une fois toutes les énigmes résolues, les joueurs n'ont plus qu'à entraîner de nouveaux anticorps pour qu'ils puissent réagir à une éventuelle prochaine attaque. S'ils réussissent à le faire en moins de 45 minutes, ils remportent la partie. Le MJ arrête alors le fichier sonore ou le chronomètre et leur lit le scénario correspondant pages 29-30. Sinon, le MJ leur précise que le temps est écoulé, mais ils peuvent terminer tranquillement la partie s'ils le souhaitent. Dans ce cas, le MJ leur lira tout de même le scénario de défaite.



12

## LES DIFFÉRENTS TYPES DE CARTES

### LES CARTES ÉNIGME

Ces trente et une cartes sont divisées en huit énigmes différentes, que les joueurs doivent résoudre pour se débarrasser des virus et guérir différentes zones du corps de Pierrette.



### LES CARTES ÉVÉNEMENT

Au bout de dix, vingt, trente et quarante minutes de jeu, et seulement si ce n'est pas trop pénalisant, le MJ donne l'une de ces quatre cartes aux joueurs afin de leur faire perdre du temps. Lorsque le MJ annonce l'arrivée d'un événement et leur remet la carte correspondante, les joueurs doivent immédiatement arrêter de résoudre les énigmes pour la lire et appliquer l'action demandée.



### LES CARTES MESSAGE

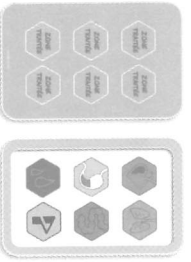
Maestro envoie régulièrement des messages à la police du corps, et donc aux joueurs, pour les aider à localiser les virus et les tenir au courant de leur avancée. Ils seront parfois très clairs, mais ils peuvent également être assez énigmatiques.



13

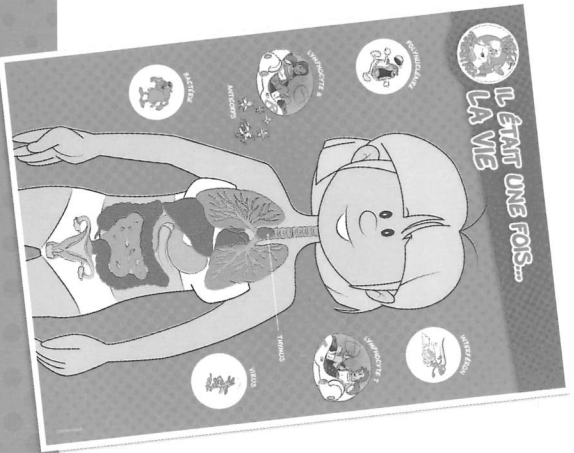
### La carte des pions « Zone traitée »

Cette dernière carte contient les six pions « Zone traitée » à découper avant le début de la partie. Les joueurs les placeront ensuite sur le poster au fur et à mesure qu'ils débarrasseront une zone des virus. Le verso des pions sera également utilisé lors de la toute dernière énigme.



### HISTOIRE À LIRE AVANT DE COMMENCER

Pour aider les joueurs à mieux visualiser les différents éléments qui composent le corps humain, le MJ est invité à montrer du doigt, sur le poster, les éléments qui sont en bleu dans les différents textes.

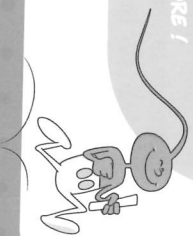


VOUS ÊTES DE JEUNES GLOBULES BLANCS, À PEINE SORTIS DE L'ÉCOLE. ON VOUS APPELLE LES LYMPHOCYTES T, CAR VOUS ÊTES NÉS DANS LE THYMUS DE PIERRETTE. LE THYMUS EST UN ORGANÉ DONT L'EMPLACEMENT EST INDICUÉ SUR LE POSTER, REGARDEZ !

VOUS FAITES PARTIE DE LA POLICE DU CORPS DE PIERRETTE, COMPRENANT ÉGALEMENT LES LYMPHOCYTES B, QUI PRODUISENT DES ANTICORPS, ET LES POLYNUCLÉAIRES, QUI PEUVENT NOTAMMENT AVALER LES ENNEMIS. AUJOURD'HUI, VOUS FAITES VOTRE PREMIÈRE PATROUILLE AVEC LE LIEUTENANT PSI ET LE CAPITAINE PIERROT.

ALORS QUE VOUS AVANCEZ TRANQUILLEMENT DANS UN VAISSEAU SANGUIN, VOUS RECEVEZ SUDAIN UN MESSAGE DE MAESTRO À LA CENTRALE : DES VIRUS ONT ÉTÉ REPÉRÉS DANS UNE BRONCHIOLE DU POU MON GAUCHE. VOUS DEVEZ D'ABORD REJONDRE LA ZONE PUIS ENQUÊTER POUR DÉTERMINER DE QUEL VIRUS IL S'AGIT. ENFIN, IL VOUS FAUDRA RASSEMBLER TOUTS LES RENFORTS NÉCESSAIRES POUR ÉLIMINER LES VIRUS QUI ONT DÉJÀ CONTAMINÉ DIFFÉRENTES PARTIES DU CORPS DE PIERRETTE. MAESTRO VOUS AIDERA DANS VOTRE MISSION EN VOUS ENVOYANT DES MESSAGES GRÂCE AUX INTERFÉRONS, CES PETITS MESSAGES QUI COURENT TRÈS VITE. D'APRÈS LUI, VOUS N'AVEZ QUE 45 MINUTES POUR AGIR AVANT QUE PIERRETTE NE TOMBE MALADE.

VOUS DEVEZ D'ABORD REPÉRER LA BRONCHIOLE DU POU MON GAUCHE, OÙ SONT APPARUS LES VIRUS. VITE ! IL N'Y A PAS UNE MINUTE À PERDRE !



## RÉSOLUTION DES ÉNIGMES

Attention, le MJ précisera bien aux joueurs qu'ils ne doivent pas chercher les cartes dans la pièce avant d'avoir résolu la première énigme.

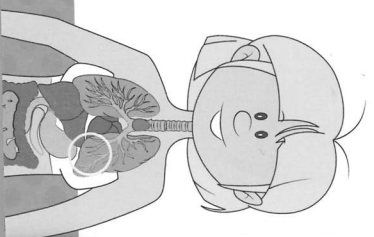
Au besoin, il leur indiquera également qu'ils ne peuvent pas écrire sur les cartes, afin de pouvoir réutiliser le jeu. S'ils ont par exemple une grille à remplir, ils doivent la recopier sur une feuille pour pouvoir la compléter.

### ÉNIGME 1 (4 CARTES)

À cette étape du jeu, les joueurs ne possèdent que les cartes de cette première énigme. Ils doivent les comparer avec le poster.



Deux images sont différentes du corps de Pierrette. Il faut donc les laisser de côté, car elles ne peuvent pas correspondre à la bronchiole recherchée. Les deux autres images correspondent. Pour choisir entre les deux, il faut se souvenir que c'est vers le poumon gauche que sont partis les virus. C'est donc le détail de la carte 4 que les joueurs doivent repérer sur le poster.

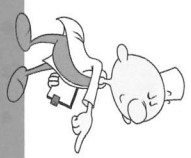


**Aide n°1** : comparez ces dessins au plan du corps de Pierrette.  
**Aide n°2** : le poumon gauche est à la gauche de Pierrette, et non à la vôtre.

Dès que les joueurs ont indiqué la bronchiole au MJ sur le poster, ce dernier leur lit la suite :

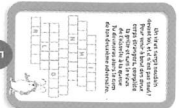
« VOUS REJOIGNEZ IMMÉDIATEMENT LA BRONCHIOLE, MAIS IL N'Y A AUCUN VIRUS À L'HORIZON. UN INTERFÉRON ARRIVE ALORS EN COURANT. IL A UN MESSAGE DE MAESTRO. VOUS DEVEZ RETROUVER LES DIX-NEUF INDICES QUE LES VIRUS ONT LAISSÉS ICI. DÉPÊCHEZ-VOUS ! »

Au besoin le MJ rappellera les zones hors-jeu. Il peut également aider les joueurs à repérer les cartes après cinq minutes de recherches.



## ÉNIGME 2 (3 CARTES)

Lorsque les joueurs ont trouvé toutes les cartes, ils ne peuvent résoudre que cette énigme. S'ils ne comprennent pas par où commencer, le MJ leur indique une de ces trois cartes.



5



6

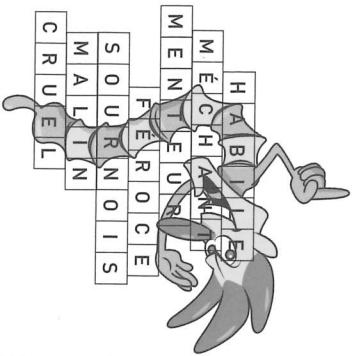


7

Les joueurs doivent compléter la grille. Pour cela, ils ont une liste de mots. En s'aidant du nombre de lettres dans chaque mot et de celles déjà placées dans la grille, ils peuvent la compléter facilement.

Pour faire apparaître le nom de l'adversaire dans le tableau, ils doivent s'intéresser à la consigne : « suis le virus de l'aisselle à la queue ». En effet, en partant du B sous le bras droit du virus et en suivant son corps pour arriver jusqu'à sa queue, on peut lire le mot « bactérie ».

Réponse : « bactérie ».



Aide n°1 : chaque mot ne peut être placé que sur une seule ligne.

Aide n°2 : suivez le corps du virus pour lire un mot.

18

Dès que les joueurs ont trouvé le mot « bactérie », le MJ leur lit la suite.

« VOUS AVEZ RÉUSSI À ÉLIMINER LA BACTÉRIE ET LE VIRUS. LA ZONE DE LA BRONCHIOLE A ÉTÉ TRAITÉE AVEC SUCCÈS ! N'OUBLIEZ PAS DE LE PRÉCISER SUR LE POSTER. TIENS ? UN INTERFÉRON ! C'EST UN MESSAGE DE MAESTRO ! »

En terminant sa phrase, le MJ remet cette carte aux joueurs :

Les joueurs doivent désigner le cœur sur le poster. Le MJ leur lit ensuite cette phrase :



32

« PRÈS DU CŒUR, C'EST LA PANIQUE ! DES VIRUS SONT EN TRAIN D'ATTAQUER DES GLOBULES ROUGES. EN FILANT À LEUR SECOURS, VOUS VOYEZ QU'UN VIRUS A LAISSÉ TOMBER CE DRÔLE DE MESSAGE. »

Puis il leur remet la carte suivante :



12

19


### ÉNIGME 3 (5 CARTES)

Les joueurs disposent de plusieurs textes incompréhensibles. Ils n'en ont qu'un seul à décoder, ce qu'ils découvrent grâce à la dernière carte remise par le MJ.



Ils doivent donc uniquement s'intéresser au texte écrit à la fois en petit et en orange. La deuxième indication, « 1 sur 3 », précise que les joueurs ne doivent lire qu'une lettre sur trois pour comprendre le message.

**Réponse :** « Ils ne savent pas que nous détestons les cytokines ».

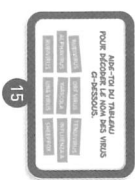


**Aide n°1 :** vous n'avez qu'un seul message à décoder, devinez lequel.  
**Aide n°2 :** il ne faut pas lire toutes les lettres du message.

Dès que les joueurs ont décodé la phrase, le MJ lit la suite du scénario.

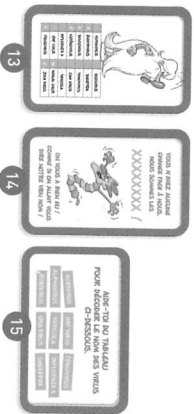
« EN COMPRENANT LE MESSAGE CODÉ DES VIRUS, VOUS NE PERDEZ PAS UNE SECONDE ET VOUS LEUR ENVOYEZ DES CYTOKINES, UNE SORTIE DE PRODUIT QUI EST TOXIQUE POUR LES VIRUS. ILS DISPARAISSENT LES UNS APRÈS LES AUTRES. BRAVO ! LA ZONE DU CŒUR A ÉTÉ TRAITÉE AVEC SUCCÈS. POUR VOUS REMERCIER DE L'AVOIR SAUVÉE, GLOBINE VOUS RAPORTE UN MESSAGE QU'ELLE A ENTENDU DE LA BOUCHE D'UN VIRUS. C'EST PEUT-ÊTRE UN INDICE IMPORTANT. »

Le MJ vérifie que les joueurs ont bien ajouté un pion sur le cœur, puis il leur remet cette carte.



### ÉNIGME 4 (3 CARTES)

Les joueurs doivent deviner le nom des virus, en neuf lettres. Ils l'obtiendront en décodant les neuf noms de virus en orange, même couleur que les croix. Pour cela, ils n'ont qu'à observer le tableau. Il indique que chaque lettre correspond à l'initiale d'un nom de virus.



Ainsi, sur la carte que Globline leur a remise, ils n'ont qu'à faire de même, en récupérant l'initiale de chaque nom de virus dans l'ordre pour lire « rotavirus ».

Réponse : rotavirus.



Aide n°1 : à votre avis, comment pourrait-on compléter le tableau ?  
Aide n°2 : ne gardez qu'une lettre pour chaque virus en orange.

Dès que les joueurs ont trouvé le nom des virus, le MJ leur lit la suite.

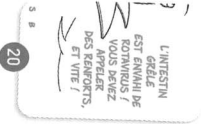
22

« VOUS APPELEZ UN INTERFÉRON  
POUR FAIRE PASSER LE MESSAGE  
À MAESTRO. IL NE MET PAS LONGTEMPS  
À VOUS RÉPONDRE. »

En terminant sa phrase, le MJ remet cette carte aux joueurs :

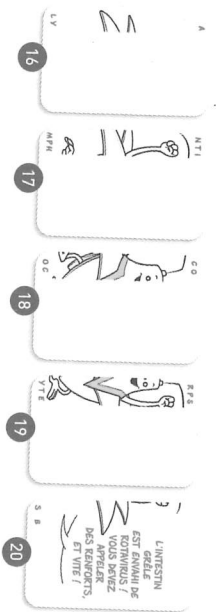


Lorsque les joueurs ont montré l'intestin grêle du doigt sur le poster, le MJ leur remet cette carte :



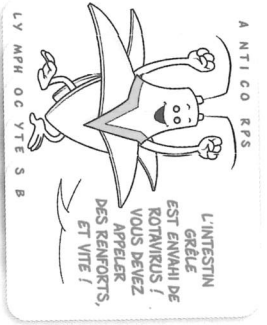
### ÉNIGME 5 (5 CARTES)

Pour savoir quels renforts appeler, les joueurs doivent recomposer ce puzzle de Métro, le chef parachutiste-anticorps. Ils pourront alors lire « anticorps » en haut, et « lymphocytes B » en bas.



23

Réponse : il faut appeler les anticorps et les lymphocytes B.



Aide : Métro est totalement décomposé. Il faut faire quelque chose.

Dès que les joueurs ont trouvé les noms des deux renforts, le MJ lit la suite du scénario.

« VOUS ENVOYEZ DES INTERFÉRONS POUR APPELER TOUT LE MONDE. BIENTÔT, UNE UNITÉ ENTIÈRE DE LYMPHOCYTES B ARRIVE ET LARGUE DES ANTICORPS. QUELQUES MINUTES PLUS TARD, LES VIRUS SONT ÉLIMINÉS. BRAVO À VOUS, LA ZONE DE L'INTESTIN GRÊLE A ÉTÉ TRAITÉE ! MAIS VOUS N'ÊTES PAS AU BOUT DE VOS PEINES. MAESTRO VOUS ENVOIE UN TROISIÈME MESSAGE. »

24

Le MJ remet cette carte aux joueurs :



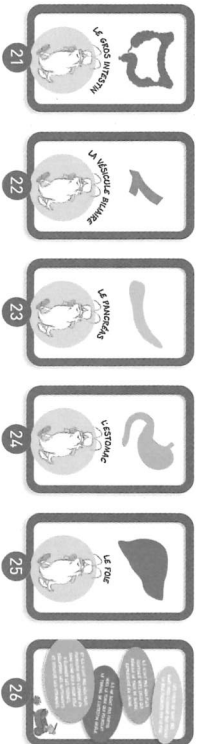
Le message de Maestro ne permet pas aux joueurs de deviner de quel organe il s'agit. Le MJ leur remet donc cette nouvelle carte en ajoutant :



« PLUSIEURS VITAMINES ONT HEUREUSEMENT ÉTÉ TÉMOIN. VOILÀ CE QU'ELLES VOUS DISENT. »

### ÉNIGME 6 (6 CARTES)

Pour deviner vers quelle zone sont partis les virus, les joueurs doivent éliminer les organes un par un pour n'en garder qu'un seul.



25

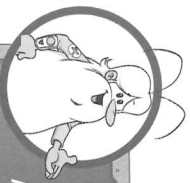
La première indication élimine d'abord la vésicule biliaire. Les joueurs peuvent le deviner en faisant le lien entre « bile » et « biliaire ».

Ils peuvent également éliminer le pancréas, qui est le seul à être représenté en jaune.

Avec la troisième indication, les joueurs mettent le gros intestin de côté, car c'est le seul qui correspond à la description.

Enfin, les joueurs éliminent le foie, avec sa forme en demi-lune. Il ne reste donc que l'estomac.

**Réponse :** l'estomac.



**Aide n°1 :** si vous ne connaissez pas un mot, essayez de le relier à un élément qui lui ressemble.

**Aide n°2 :** le foie a trois rôles principaux.

Dès que les joueurs ont indiqué l'estomac au MJ sur le poster, ce dernier leur lit la suite.

« TOUJOURS ACCOMPAGNÉS  
DES LYMPHOCYTES B ET DES ANTICORPS,  
VOUS VOUS RENDEZ DANS L'ESTOMAC.  
LES VIRUS SONT BIEN LÀ, PRÊTS  
À EN DÉCOUPRE. L'UN D'EUX EST EN TRAIN  
DE VOUS NARGUER. SERVEZ-VOUS  
DE CE QUI IL DIT POUR TROUVER LE MOYEN  
DE LES VAINCRE ! »

26



Le MJ remet cette carte aux joueurs :

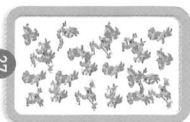
**ÉNIGME 7 (2 CARTES)**

Grâce à l'indication du virus, les joueurs savent qu'ils ont besoin de quatre fois plus d'anticorps qu'il n'y a de virus pour les vaincre. Il suffit donc de compter les virus, sur les deux cartes, puis de multiplier ce chiffre par 4 (les joueurs peuvent, si besoin, utiliser une calculatrice).

**Réponse :** 24 virus  $\times$  4 = 96 anticorps.



28



27



28



**Aide n°1 :** vous allez devoir faire un calcul.

**Aide n°2 :** comptez bien tous les virus présents dans l'estomac.

Dès que les joueurs ont compris qu'ils devaient faire appel à 96 anticorps, le MJ leur lit la suite du scénario.

27

« DE NOUVEAUX ANTICORPS ARRIVENT ET ILS SONT ENCORE PLUS QUE 96 ! APRÈS UN LONG COMBAT, ILS PARVIENNENT FINALEMENT À ÉLIMINER LES VIRUS. LA ZONE DE L'ESTOMAC EST TRAITÉE ! UN INTERRÉON VOUS REJOINT. HEUREUSEMENT, MAESTRO VOUS ENVOIE CETTE FOIS UNE BONNE NOUVELLE ! »

Le MJ remet le dernier message de Maestro, puis les cartes de l'énigme finale aux joueurs.

**ÉNIGME FINALE (3 CARTES + LE VERSO DES SIX PIONS « ZONE TRAITÉE »)**

Comme indiqué dans la consigne, les joueurs doivent récupérer les pions qu'ils ont posés sur le poster ainsi que les deux qu'ils n'avaient pas encore utilisés pour les placer sur les définitions, en s'aidant de la légende.



**Placer chaque pion sur la définition correspondante.**

- LES CELLULES CHARGÉES DE PROTÉGER LE CORPS DE PIERRETTE CONTRE LES VIRUS ET BACTÉRIES INDESIRABLES.
- LE DERNIER ORGANE DU SYSTÈME DIGESTIF, CHARGÉ DE L'ÉVACUATION DES DÉCHETS.
- L'ORGANE QUI RÉGULE LE RYTHME CARDIAQUE ET RÉGULE LE SANG DANS TOUT LE CORPS DE PIERRETTE.
- L'ORGANE QUI STOCKE LA NOURTURE AVALÉE PAR PIERRETTE AVANT DE L'INSÉRER DANS LE SANG.

29 30 31 40

**Réponse :**

Cellules qui protègent le corps de Pierrette des virus et bactéries indésirables.

Dernier organe du système digestif, chargé de l'évacuation des déchets.

Organe qui stocke la nourriture avalée par Pierrette avant de l'insérer dans le sang.

Organe qui régule le rythme cardiaque et régule le sang dans tout le corps de Pierrette.

Le MJ pourra aider les joueurs selon les définitions sur lesquelles ils bloquent. Si les joueurs réussissent à placer tous les pions correctement en moins de 45 minutes, ils remportent la partie et le MJ leur lit le scénario de victoire ci-dessous. Sinon, le MJ les informe que le temps est écoulé, mais il les laisse terminer avant de leur lire le scénario de défaite page 30.

**FIN DE LA PARTIE**

**À lire aux joueurs en cas de victoire :**

« Félicitations ! Votre première mission au sein de la police du corps est une véritable réussite ! Grâce à vous, les virus ont été vaincus et les anticorps sauront quoi faire en cas de nouvelle attaque. Vous avez été assez réactifs pour que Pierrette ne sente aucun symptôme. Vous avez bien mérité une promotion aux postes de sergents ! »

## À lire aux joueurs en cas de défaite :

« Oh non ! Le temps est écoulé et les virus continuent de se multiplier. Pierrette commence à sentir les premiers symptômes. Elle a maintenant très mal au ventre. Heureusement, son grand-père l'emmène chez le médecin, qui lui donne des médicaments antiviraux. Ces derniers luttent précisément contre le rotavirus et vous aident à en venir à bout. Il faudra tout de même plusieurs jours à Pierrette pour s'en remettre complètement. Espérons que vous serez plus rapides la prochaine fois. »

## LEXIQUE

### Il était une fois... La Vie

Attention, le rôle des éléments qui sont ici de couleur bleue sont à deviner par les joueurs dans différentes énigmes. Le MJ ne doit donc pas leur donner ces définitions, à moins qu'ils soient vraiment en difficulté sur les énigmes en question.

### Anticorps

Substance de défense produite par certains globules blancs lorsqu'une substance étrangère (antigène) entre dans le corps ou est détectée. L'anticorps reconnaît alors la substance étrangère (bactérie, virus...) et la détruit.

### Bactérie

Être microscopique s'attaquant majoritairement à la matière organique morte. La plupart des bactéries sont bénéfiques (décompensent des matières), mais d'autres peuvent provoquer une infection.

### Bronchiole

Les bronches ressemblent à des arbres à l'intérieur des poumons. Les bronchioles sont comme des petites branches à l'extrémité des bronches.

### Cœur

Organe musculaire qui permet la circulation du sang.

### Cytokines

Molécules sécrétées par les lymphocytes T qui permettent une communication entre les cellules. L'interféron en fait partie.

### Estomac

Organe qui stocke, mélange et prédigère les aliments avant qu'ils ne soient envoyés vers l'intestin.

### Foie

Grande glande liée au système digestif. Il a trois rôles principaux : éliminer les toxines, récupérer les nutriments du système digestif et stocker les vitamines.

### Globules blancs

Cellules qui se déplacent dans les différents tissus sanguins pour assurer la défense immunitaire et détruire les antigènes (corps étrangers).

### Globules rouges

Cellules qui se déplacent dans les vaisseaux sanguins et qui y transportent l'oxygène.

### Gros intestin

Long tube qui entoure l'intestin grêle. Il élimine l'eau encore présente après la digestion et concentre les déchets qui seront ensuite rejetés par le rectum.

### Interféron

Il informe rapidement de l'invasion d'une cellule pour que les défenses immunitaires se préparent.

### Intestin grêle

Long tube situé entre l'estomac et le gros intestin qui absorbe la majorité des aliments.

### Lymphocytes B

Globules blancs qui produisent des anticorps.

### Lymphocytes T

Globules blancs capables de tuer les cellules étrangères ou infectées par un virus.

### Organe

Partie du corps d'un être vivant qui a un rôle bien particulier.

### Pancréas

Organe lié à l'appareil digestif. Il a deux rôles principaux : favoriser la digestion dans l'intestin et réguler le taux de sucre dans le sang.

### Polynucléaires

Globules blancs qui peuvent notamment digérer les antigènes.

### Poumon

Organe lié à la respiration. Il fournit l'oxygène au corps et élimine le gaz carbonique du sang.

### Rotavirus

Virus responsable de la gastro-entérite infectieuse chez l'enfant.

### Sang

Liquide qui circule dans tout le corps grâce aux impulsions du cœur. Les nutriments et l'oxygène voyagent grâce à lui. Le sang distribue les nutriments et l'O<sub>2</sub> mais il ramène aussi le CO<sub>2</sub> vers les poumons, pour l'évacuer.

### Thymus

Chez l'enfant, petite glande située devant la trachée, qui produit des lymphocytes T.

### Vaisseau sanguin

Conduit dans lequel circule le sang. Les veines et les artères sont des vaisseaux sanguins.

### Vésicule biliaire

Réservoir qui stocke la bile produite par le foie avant de la déverser dans l'intestin pour faciliter l'absorption des aliments.

### Virus

Petit agent qui se reproduit en parasitant une cellule.

### Vitamines

Substances indispensables au bon fonctionnement de l'organisme.