

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val

Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre

heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Jeu parrainé par :



ABABO

De Yannis LIDY et Dorian BERTHELOT
Illustré par Tony Emeriau

Règle du jeu



7+



Des jeux à butiner pour mieux vivre demain



+7 ans



2-4



30 min

Au cœur de la galaxie Organia, des Super savants fous se mobilisent pour sauver ses habitants.

Qui sera le plus méthodique pour soigner les créatures de son laboratoire ?

Contenu

- 110 cartes dont :
 - 30 cartes « Créature »
 - 30 cartes « Organe »
 - 34 cartes « Évènement »
 - 8 cartes « Pouvoir »
 - 4 cartes « Savant »
 - 4 cartes « Planète »
- 1 dé « Choix des familles »
- 1 dé « Compatibilité tissulaire »
- 1 règle du jeu

But du jeu

Cumulez un maximum de points en sauvant le plus de créatures.

Mise en place

Mélangez toutes les cartes « Évènement » puis disposez-les faces cachées au centre de la table en constituant un tas. Faites de même pour les cartes « Organe ».

Chaque joueur choisit une carte « Savant » au hasard, puis prend les 2 cartes « Pouvoir » et la carte « planète » associées au savant. Il les place devant lui faces visibles.

Mélangez toutes les cartes « Créature ». Chaque savant reçoit des cartes « Créature » puis les place faces visibles devant lui pour constituer son laboratoire :

- À 2 joueurs : 8 créatures par savant
- À 3 joueurs : 6 créatures par savant
- À 4 joueurs : 5 créatures par savant

Les créatures restantes sont disposées faces cachées, en un tas, au centre de la table, à côté des cartes « Évènement » et « Organe ».

Début du jeu

Retournez la première carte « Organe » et, si c'est possible, appliquez la greffe (**voir paragraphe Comment greffer ?**) sur une créature. Si aucune créature ne peut être greffée sur ce tour, alors retournez une nouvelle carte « Organe » jusqu'à ce qu'une créature soit greffée.

Le savant qui commence à jouer est celui placé à la gauche du savant qui vient de greffer une de ses créatures. On tourne ensuite dans le sens horaire des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Le premier savant retourne la première carte de la pile « Évènement » et l'applique directement.

C'est ensuite au savant suivant de tirer une carte « Évènement ».

Les cartes « Évènement » tirées partent ensuite à la défausse.

Comment greffer ?

1 - Vérifiez le besoin : une de vos créatures a bien besoin de l'organe retourné.



2 - Vérifiez la compatibilité : le même groupe (A, B, AB, O) doit être en rouge sur l'organe et sur la créature.



1 La comète ne nécessite pas de compatibilité. Les différents groupes sont ainsi en rouge.

3 - Vérifiez la priorité ou la proximité :

- Si vous êtes le seul concerné (ou prioritaire), alors vous posez la carte « Organe » sur votre créature. Cette dernière est dite greffée.



- Si plusieurs savants sont intéressés par un même organe et que personne n'est prioritaire, c'est le joueur qui se trouve le plus proche de cet organe qui pourra greffer sa créature.



Situation 1 : si l'organe vient de la planète A et que les savants intéressés vivent sur les planètes B et C, alors c'est le savant de la planète B qui obtient l'organe car il est le plus proche.

Situation 2 : si l'organe vient de la planète A et que les savants de la planète B et D sont intéressés, ils sont tous les deux à égale distance, alors on compte les astéroïdes. Pour celui de la B, il y a 2 astéroïdes et celui de la D seulement 1, c'est donc le savant de la planète D qui est prioritaire.

4 - Aucun savant n'est intéressé : la carte « Organe » part à la défausse.

Extension du laboratoire

À votre tour, si vous avez greffé toutes les créatures présentes dans votre laboratoire, vous devez piocher une carte « Créature » au lieu de piocher une carte « Évènement ».

Fin de la partie

Lorsqu'il n'y a plus de cartes « Évènement » à piocher, le jeu s'arrête.

Chaque savant additionne alors les points des créatures guéries et soustrait



2 points par créature non soignée présente dans son laboratoire. Le vainqueur est celui qui a le score le plus élevé.

Alternative de jeu :

Pour une première partie, les joueurs peuvent décider de jouer sans les pouvoirs. Retirez les cartes « Pouvoir » de chaque savant ainsi que la carte Évènement « Régénération ».

Les cartes

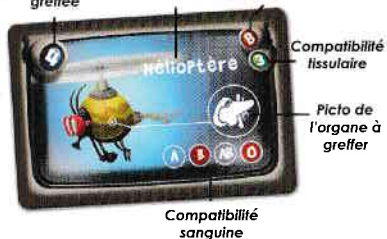
CARTES « CRÉATURE » :

Elles correspondent aux créatures en attente de greffes.

Points rapportés
par la créature
greffée

Nom de la
créature

Groupe sanguin
de la créature



CARTES « ORGANE » :

Elles correspondent aux organes de donneurs.



CARTES « POUVOIR » :

Une fois jouée par son savant, la carte « Pouvoir » doit être retournée face cachée et n'est plus disponible sauf en cas d'évènement « Régénération ».

Sur le tour de jeu d'un savant, un seul pouvoir peut être joué.

Certains pouvoirs doivent être joués à la place du tour de jeu du savant : le pouvoir d'exportation, le pouvoir de mutation.

Les autres pouvoirs sont à jouer à différents moments de la partie.

CARTES « ÉVÈNEMENT » :

• Médicament antirejet :

Gardez cette carte devant vous. Si une créature rejette un organe, vous pouvez vous défausser de cette carte pour éviter le rejet.

• Fusion :

Cette carte remplace l'organe de votre choix. Posez-la sur l'une de vos créatures pour la greffer.

• **Prémonition :**

Regardez les 3 premières cartes de la pioche « Évènement » sans les montrer aux autres savants puis déposez-les dans l'ordre que vous souhaitez sur le dessus de la pioche « Évènement ».

• **Compatibilité tissulaire :**

Pour les créatures greffées dont le chiffre sur fond vert est strictement inférieur au chiffre du dé vert, c'est le rejet.



**Carte « Moelle osseuse
conservée »**

**Carte « Foie
mise à la défausse »**

Dans cette situation, il y a un rejet de greffe pour Doudou. Il faut à nouveau le greffer et la carte « Foie » est mise à la défausse.

Les différents types de cartes « Compatibilité tissulaire » :

- Seul

Vous êtes le seul savant concerné. Les créatures greffées de votre laboratoire sont soumises au résultat du dé vert. Si vous n'avez pas de créature greffée,

donnez cette carte au savant de votre choix pour qu'il lance le dé... Si aucun savant n'a de créatures greffées, cette carte part à la défausse.

- Duel

Vous défiez le savant de votre choix. Lancez à tour de rôle le dé vert. Le savant qui fait le plus faible chiffre au dé est le perdant. Il doit prendre en compte son résultat au dé pour vérifier si ses créatures conservent ou non leurs greffes. En cas d'égalité sur les lancers de dé, les savants le lancent à nouveau.

Cette carte n'est pas jouée et part à la défausse dans les cas suivants :

- Le savant qui tire cette carte est le seul à avoir greffé une créature.
- Le savant qui tire cette carte est le seul à ne pas avoir greffé de créatures.

- Tous

Les créatures greffées de chaque savant sont concernées par le résultat de votre lancer du dé vert. Si aucun savant n'a de créatures greffées, cette carte part à la défausse.

• Don du vivant :



Valable uniquement pour le foie, les poumons, les reins ou la moelle osseuse. Positionnez cette carte immédiatement sur une de vos créatures pour la greffer. Si aucune de vos créatures n'est

concernée, posez la carte sur une autre créature de votre choix d'un autre savant puis rejouez. Si personne n'est concerné, défaussez la carte.

• **Mobilisation :**

Piochez 3 cartes « Organe ». Aucun savant n'est prioritaire.


• **Solidarité 1 organe :**

Don d'un organe. Retournez une carte « Organe ». Vous êtes prioritaire.

• **Solidarité 2 organes :**

Don de 2 organes. Retournez 2 cartes « Organe ». Vous êtes prioritaire.

• **Décision :**

 Lancez le dé « Choix des familles ». Si le dé tombe sur une face NON, la famille refuse le don et le tour passe au savant suivant. Si le dé tombe sur une face OUI, alors vous retournez une carte « Organe » et vous êtes prioritaire.

• **Nouvelle créature :**

Piochez une nouvelle créature que vous intégrez dans votre laboratoire. Il faudra également la soigner.

• **Régénération :**

Chaque savant récupère devant lui les pouvoirs déjà joués. Toutes les cartes « Pouvoir » sont faces visibles.

• **Registre national des refus :**

Passez votre tour, c'est au savant suivant de jouer.



MIEUX COMPRENDRE LE DON D'ORGANES

ABABO ?

Ce jeu tire son nom des groupes de Rhésus sanguins : A – B – AB – O.

Ce sont les premiers indices de compatibilité (ABO).

Que peut-on greffer (en 2015) ?

- **Organes** : cœur – poumons – foie – reins – pancréas – intestin.
- **Tissus** : cornées – ligaments – artères – valves cardiaques – peau – os – tendons.
- **Moelle osseuse.**
- **Don du vivant** : rein – foie (un lobe) – poumon (un lobe) – fragments osseux – moelle osseuse.

Une greffe, pourquoi ?

Acte médical de la dernière chance, envisagé lorsque seul le remplacement du ou des organes défaillants peut permettre de vivre ou d'améliorer considérablement l'espérance de vie.

Compatibilité tissulaire ?

La plus grande similitude biologique des tissus entre donneur et receveur permet de limiter le risque de rejet aigu.

Rejet ?

Lorsque l'organisme ne reconnaît pas l'organe ou le tissu greffé ; dans ce cas, les défenses immunitaires se mettent en action, entraînant un risque de perte du greffon.

Médicament antirejet ?

Pour éviter tout risque de rejet. Ce traitement immunosuppresseur est suivi à vie par la personne transplantée. Il n'existe ni pour la moelle osseuse ni pour les fessus.

Qui gère le don d'organes ?

L'Agence de la BioMédecine (ABM), agence sanitaire de l'État. Elle gère la liste d'attente des malades, coordonne les prélèvements, la répartition et l'attribution des greffons (organes ou tissus prélevés), selon des critères médicaux, géographiques et le temps de conservation des organes.

Que dit la loi (en 2015) ?

Basée sur le principe du consentement présumé, elle fait toutefois obligation aux équipes médicales d'interroger les proches du défunt, pour savoir si celui-ci était opposé au don de ses organes et de ses tissus après son décès.

Connaître la position d'un proche, c'est de la sérénité gagnée pour respecter sa volonté.

L'importance de se positionner évite aux proches d'avoir la lourde responsabilité de décider à sa place. Il est plus facile d'en parler lorsque l'on est informé.

Taux d'opposition ?

En France, en 2015, et depuis de nombreuses années, il oscille autour de 33 %.

Limite d'âge ?

Il n'y en a pas. L'équipe médicale, en fonction de l'état physiologique des organes, décidera du prélèvement ou non.

Mort encéphalique ?

C'est la destruction totale et irréversible du cerveau. Elle représente 1 % des décès.

Le don d'organes est un don de vie, basé sur le triple principe :

- **Consentement présumé.**
- **Gratuité** : la loi interdit la commercialisation du corps.
- **Anonymat** : aucune information permettant d'identifier celui qui a fait don ni celui qui a reçu ne peut être divulguée (sauf en matière de don du vivant entre proches).

Mobilisation ?

Suite aux actions de sensibilisation sur le don d'organes (course du cœur, Semaine nationale de sensibilisation au don de moelle osseuse, manifestations sportives diverses...), de nombreuses personnes se positionnent sur ce sujet.





France ADOT, Association pour le Don d'Organes et de Tissus, est une fédération nationale qui regroupe, en 2014, 85 structures départementales. C'est une association loi de 1901, reconnue d'utilité publique et agréée par le ministère de l'Éducation nationale.

Quels sont ses objectifs principaux ?

Informar les jeunes par le biais d'interventions dans les établissements scolaires et universitaires.

Sensibiliser le grand public au don d'organes et de moelle osseuse, pour que chacun se positionne de son vivant, et fasse part de son choix à ses proches.

Aider, accompagner les personnes en attente de greffes ou récemment transplantées, et faciliter leur réhabilitation à une vie quasi normale.

Soutenir les familles de donneurs, leur témoigner une reconnaissance légitime et favoriser échanges et témoignages.

Pourquoi parler du don d'organes ?

L'opposition au prélèvement, dans 6 cas sur 10, provient de la méconnaissance de la volonté du défunt.

En France, en 2014, sur l'ensemble des

malades en attente de greffe, seul un quart a bénéficié d'une transplantation ; chaque année, plus de 500 personnes décèdent faute de dons.

Au fil des années, des milliers de personnes ont été sauvées grâce à la générosité de donateurs et à la compétence du corps médical. Le don d'organes est aussi symbole de vie.

Le rôle des associations, dont France ADOT, est prépondérant dans le déclenchement d'une réflexion citoyenne, dans la prise de conscience de l'importance de prendre position et l'opportunité de s'associer à la grande cause du don d'organes.

Quel est l'intérêt du jeu ?

- Évoquer le don d'organes, sur le ton de l'humour, pour le désacraliser,
- Aborder le thème du don, en famille, plus facilement,
- Vulgariser le sujet, considéré encore trop tabou quand il s'agit de prendre position,
- Permettre aux plus jeunes de s'informer très tôt et d'avoir la notion du don.

Plus d'infos sur www.france-adot.org

Remerciements

- La ludothèque de Cournon par l'intermédiaire de Sandrine DESCRULHES où le jeu a été festé à plusieurs reprises.
- Le Secteur Animation jeunes de Gergovie Val d'Allier - Ligue de l'enseignement 63 et son festival **Ludix** qui a permis la rencontre des deux créateurs du jeu avec l'association ADOT63 et aux jeunes du jury qui ont attribué le **Ludix** Prix de la Jeunesse à « ABABO » en 2014.



**Jouez en ligne aux
jeux Abeilles**



ABEILLES

Les Triades Bât. B
130, rue Galilée
31670 Labège
France

www.abeilles.com