

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

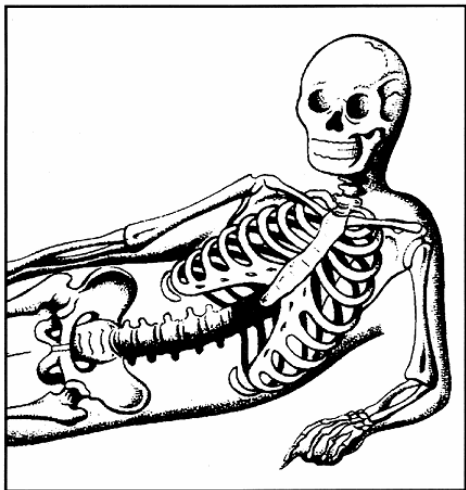
06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# ANATOMIX

## RÈGLE DU JEU



*B*ienvenue dans le monde d' <<ANATOMIX>>. C'est un jeu rapide et familial pour deux à quatre joueurs, à partir de cinq ans. Il présente deux niveaux de difficultés, permettant à des enfants d'âges différents d'y jouer ensemble. La règle comprend quelques variantes pour, au besoin, faciliter ou corser le jeu. Les enfants de moins de cinq ans, peuvent utiliser le jeu comme un simple puzzle.

### CONTIENT

- un plateau de jeu
- 1 roulette
- un mode d'emploi
- 84 cartes
- 48 pièces de puzzle pour constituer 4 puzzle

Pour vous amuser en jouant, essayez d'associer chaque illustration du plateau de jeu à une partie précise du corps humain. Voici quelques exemples pour vous aider :

- sur l'image du squelette, le casque représente le crâne, car tous les deux ont pour vocation de protéger le cerveau.
- sur l'image du système nerveux, l'ordinateur symbolise le cerveau, car tous les deux traitent un grand nombre d'informations.
- sur l'image des muscles, l'homme qui lève son bras gauche utilise ses biceps.
- sur l'image des organes, le soufflet représente les poumons.

Ne vous inquiétez pas si vous ne trouvez pas tout de suite de correspondance. Plus vous progresserez dans vos connaissances, plus vous aurez d'idées!

## BUT DU JEU:

Être le premier à terminer son puzzle du corps humain.

## RÈGLE NIVEAU 1, à partir de 5 ans

Placez les pièces du puzzle faces retournées, pour visualiser les chiffres indiqués sur chaque pièce. Cette pile constitue la <<Banque>>. Le joueur le plus jeune tourne **la roulette d'Anatomix**. Si un chiffre est indiqué, il y a deux chiffres au choix, le joueur pioche une pièce de la <<Banque>> comportant un des deux chiffres et si elle convient, il la place sur son puzzle. Dans le cas contraire, le joueur conserve la pièce car il aura peut-être à la donner ou à l'échanger avec un autre joueur (voir ci-dessous).

Si une zone rouge est indiquée, il faut procéder comme suit :

Deux visages souriants signifient : vous devez échanger une de vos pièces de puzzle avec une pièce de votre choix d'un autre joueur.

Un visage triste avec - 1 signifie : vous devez rendre une pièce à la <<Banque >>.

Un visage triste avec une flèche montrant un visage souriant : vous devez donner une pièce de votre choix à un joueur.

Vous n'avez droit qu'à une seule rotation de la roulette par tour. On passe ensuite au joueur suivant.

## SUGGESTION

Si, par exemple, vous avez déjà la pièce n°3 et que vous tirez à nouveau la même pièce, gardez-la, car vous devrez peut-être la donner ou l'échanger avec un autre joueur.

## VARIANTE DU JEU:

Pour faciliter le jeu, tous les joueurs peuvent commencer avec trois pièces de puzzle choisies au hasard.

Même chose que ci-dessus, avec une dimension supplémentaire : quand l'aiguille de la roulette indique un chiffre, le joueur doit répondre à une question à choix multiple. Le joueur ne pourra tirer de la <<Banque>> la pièce correspondante que s'il répond correctement à la question.

Chaque carte comporte deux questions à choix multiple. Le voisin de droite du joueur tire une carte et demande à ce dernier s'il veut répondre à la première ou à la seconde question. Puis, il lui pose la question.

Que la réponse soit bonne ou non, le tour passe au joueur suivant.

### SUGGESTION

Si vous devez donner ou échanger une pièce, votre choix doit être astucieux, afin d'empêcher les autres joueurs de compléter leur puzzle.

### VARIANTES DU JEU

Avant de commencer, mettez-vous d'accord avec les autres joueurs sur la règle choisie !

- 1) Rendez une pièce à la <<Banque >> si votre réponse est erronée.
- 2) Ne suggérez pas les réponses possibles aux questions à choix multiple.
- 3) Vous ne pouvez poser une pièce que si elle s'accole à une autre pièce déjà en place.

Nous tenons à remercier les médecins et les traducteurs qui nous ont aidés à réaliser ce jeu.

DR Susan Loughlin, DR Annette Schuh, DR Ricardo Pinto, DR Artaut;  
Geneviève Lalanne, Eveil & Jeux; Ian Orr-Ewing, Chiltern Translation Svcs