

**BIENVENUE
DANS MA
CLINIQUE!**



On vous avait prévenus mais vous n'avez pas voulu écouter !!!
Trop de travail... Trop de stress... Trop de soldes...

Vous avez craqué ! Et voilà le résultat !

Vous vous réveillez dans une pièce capitonnée...
Entourés d'autres personnes qui semblent
aussi perdues que vous !

Pas de doute, vous avez atterri dans une clinique,
mais pas n'importe laquelle !

Il s'agit de LA clinique du Docteur Pilule !



Contenu

1 plateau de jeu, 110 cartes «Test psychologique»,
55 cartes «Pilule bleue», 55 cartes «Pilule rouge»,
6 pions, la règle du jeu.

But du jeu

Être la première équipe qui parviendra à quitter
l'établissement du Docteur Pilule.

Mise en place

Placez le plateau au centre de la table. Mélangez les cartes selon leur catégorie et formez 3 tas : «Pilule rouge», «Pilule bleue» et «Test psychologique». Formez des équipes de deux personnes et choisissez un pion pour la représenter. Placez les pions sur la case «ADMISSION». Dans le cas d'un nombre de joueurs impair, la dernière équipe sera composée de trois personnes. Asseyez-vous à côté de votre (vos) coéquipier(s).



Les cartes «Test psychologique» (cartes vertes) comportent 5 mots répartis selon des couleurs différentes. Les joueurs choisissent unanimement avec quelle couleur ils vont jouer et devront s'y tenir tout au long de la partie.

Les couleurs ne sont pas associées à un niveau de difficulté, ni à une couleur d'équipe, ni à une thématique... C'est comme ça et pis c'est tout !



Les équipes sont constituées d'un **FOU** et de son **AMI IMAGINAIRE**. À chaque fois que l'équipe joue, **les rôles s'inversent**.

Pour le premier tour de votre équipe, choisissez qui jouera le rôle du fou et qui jouera celui de son ami imaginaire. (Si vous êtes trois dans l'équipe, il y aura alors 2 amis imaginaires.)



L'équipe la plus loufoque entame la partie qui se déroulera ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement de la partie

Dans cette clinique, il est essentiel de suivre le protocole de guérison, scindé en 2 étapes, à chaque fois que votre équipe doit jouer.

Étape 1 : Prise des médicaments !

Le fou de l'équipe, et lui seulement, pioche deux cartes «pilules» : une rouge et une bleue. (Attention : s'il a déjà, devant lui, deux cartes «pilules» d'un tour précédent, il doit s'en défaire de manière définitive en les plaçant dans le couvercle).

Il lit ses cartes à voix haute, puis les place, faces visibles, devant lui.

Le fou doit jouer **en permanence** les effets secondaires des pilules **rouge ET bleue** qui lui ont été attribuées. Son ami imaginaire, s'il en possède, **doit faire de même avec les siennes**. Ces effets resteront actifs jusqu'au remplacement des cartes.

Au tout premier tour de l'équipe, seul le fou aura à jouer un rôle puisque son ami imaginaire n'aura pas encore eu à piocher des cartes «pilules» en tant que fou.



Étape 2 : Test psychologique.

Les tests psychologiques durent 40 secondes. Utilisez un chronomètre de votre choix ou mieux encore, celui du Docteur Pilule disponible à l'adresse suivante et adapté aux smartphones et tablettes :

<https://www.jeux-goliath.com/chrono>

Le fou pioche une carte «test psychologique», et prend connaissance du mot correspondant à **la couleur choisie en début de partie.**

Il tente de faire deviner ce mot à son ami imaginaire **sans jamais le prononcer** (dans aucune langue), **ni l'épeler**. Il peut cependant raconter tout ce qu'il veut ou utiliser des mimes. Il ne pourra passer au mot suivant **qu'une fois ce mot deviné par son ami imaginaire.**



*Interdit de passer
un mot non deviné !*

Attention : alors même qu'il tente de faire deviner son mot, le fou doit obligatoirement **jouer les effets secondaires cumulés des 2 cartes** qu'il a devant lui !

S'il a déjà été fou précédemment, l'ami imaginaire dispose également de cartes devant lui et **doit jouer les effets secondaires** pendant qu'il tente de répondre.

Dès qu'un mot est trouvé, le fou pioche une nouvelle carte et tente de la faire deviner également. À l'issue des 40 secondes, l'équipe avance son pion d'autant de cases que de mots validés.



Les infirmiers

Pendant qu'une équipe passe un «test psychologique», les autres joueurs deviennent : Les infirmiers du Docteur Pilule !

Ils conservent leurs pilules, mais, en tant qu'infirmiers, ne sont plus tenus d'en jouer les effets secondaires. Les infirmiers ont à cœur de vérifier que le fou et son ami imaginaire respectent bien les effets secondaires de leurs pilules respectives. Ils leur rappellent avec bienveillance si ce n'est pas le cas.



Attention ! Dans ma clinique, les infirmiers et infirmières sont toujours extrêmement bienveillants et motivants avec les patients ! L'efficacité du traitement en dépend !!

À la fin du chronomètre, les infirmiers comptabilisent les tests psychologiques validés durant le tour. Ils doivent, toutefois, rester attentionnés envers les patients et aider les fous qui seraient dans l'incapacité de jouer pleinement leur rôle. Par exemple : Si un fou, à cause d'un effet secondaire, ne peut plus bouger ses bras et donc piocher seul ses cartes «test psychologique», un infirmier lui viendra en aide en le faisant à sa place.

De manière générale, les infirmiers peuvent d'un commun accord adapter les règles lorsque deux effets secondaires sont difficilement cumulables.

Dans ma clinique, il est d'usage que les infirmiers appellent les fous par leur nom de famille précédé de « monsieur », « madame » ou « mademoiselle ».



Fin de la partie

**La première équipe à atteindre la case 20
« Victoire ! Vous êtes guéri ! »
remporte la partie!**

Finissez le tour de jeu en cours afin que toutes les équipes aient joué le même nombre de fois. La victoire à égalité est donc possible. Les équipes ne réussissant pas à fuir durant ce dernier tour seront coincées à tout jamais dans la clinique du docteur Pilule ! MOUHAHA !

Bonne rigolo-thérapie à tous !!





© 2019 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, The Netherlands.

Fabriqué en Pologne.

Made under license from Fantastic Lombric.

Les couleurs et les détails peuvent varier.



Attention.



Petits éléments. Danger d'étouffement.

#76 590



VALIDABLE POUR LA FRANCE UNIQUEMENT, CONSIGNE POUVANT VARIER LOCALEMENT > WWW.CONSIGNESDETRIFR