

ALLO... DOCTEUR ?

un nouveau jeu GAY-PLAY pour 2 à 4 joueurs

LE JEU COMPREND

- un plateau de jeu
- une pochette double-face EXAMEN/DIAGNOSTIC
- un ensemble de six disques double-face prédecoupés correspondant à 12 maladies différentes
- un bouton-pression violet en 2 parties
- un petit baigneur
- les 6 accessoires suivants : stéthoscope, thermomètre, chronomètre, lunettes, cuiller, vase de nuit
- un jeton vert
- un dé spécial marqué de 1 à 3 points seulement
- 4 jeux de 6 cartes de couleurs différentes, soit 24 cartes en tout
- un bloc de fiches de diagnostic.

BUT DU JEU

Se révéler comme le meilleur médecin en parvenant le premier ou la première à faire le diagnostic exact de la maladie faisant l'objet de la partie en cours.

PRÉPARATION

Placer le petit baigneur à l'emplacement prévu au centre du plateau et le jeton vert sur la position JETON DÉPART.

Répartir au hasard : thermomètre, chronomètre, lunettes, cuiller et vase de nuit sur chacune des cases vertes disponibles à raison d'un accessoire par case.

Le stéthoscope est placé sur la table, à côté du plateau.

Un des joueurs prend la pochette, y glisse un des six disques préalablement détaché et pris au hasard, sans se soucier de présenter celui-ci d'un côté plutôt que de l'autre et verrouille le tout à l'aide du bouton-pression violet.

Chaque joueur prend les six cartes de la couleur de son choix et place celles-ci en un tas devant lui face cachée. Chacun se munit enfin d'une fiche de diagnostic.

MARCHE DU JEU

Chacun des joueurs lance le dé deux fois de suite et celui qui obtient le total de points le plus élevé s'empare du stéthoscope. A partir du tour suivant, celui-ci utilisera le jeton vert pour marquer ses déplacements et sera le seul à pouvoir le faire.

Le joueur situé à la gauche du précédent lance à nouveau le dé, choisit un accessoire parmi ceux disposés sur la piste et

déplace celui-ci, dans le sens qu'il veut, du nombre de cases indiqué par le dé. Il passera ensuite son tour à son voisin de gauche et ainsi de suite.

Tout joueur doit exécuter très exactement le déplacement qui lui est prescrit : il n'a en aucun cas la possibilité de "passer".

A l'occasion de chaque mouvement, le joueur doit s'efforcer de placer l'accessoire choisi (le thermomètre, par exemple,) à hauteur de l'image reproduisant celui-ci. Lorsqu'il parvient ainsi à faire coïncider l'objet et son image :

1° il prend parmi ses cartes celle qui comporte la reproduction de l'accessoire choisi (dans notre exemple la carte TEMPÉRATURE symbolisée par un thermomètre) et place celle-ci, face visible, devant lui ;

2° il prend la pochette côté FACE et fait tourner le disque jusqu'à ce que l'image du même accessoire (le thermomètre, dans notre exemple,) apparaisse dans la fenêtre ronde ;

3° il retourne alors cette pochette côté PILE et prend connaissance de l'information apparue dans la fenêtre pratiquée à hauteur de l'épaule du médecin, tout en évitant que les autres joueurs n'en prennent en même temps connaissance, (dans le cas du thermomètre, l'information va être, par exemple : "TEMPÉRATURE : peu ou pas de fièvre") ;

4° le joueur compare cette information avec les indications portées sur la carte retournée devant lui et cela lui donne immédiatement un certain nombre de maladies "possibles" (sur la carte TEMPÉRATURE, à l'information "peu ou pas de fièvre" vont correspondre comme maladies possibles : DIPHTÉRIE, RUBÉOLE ou VARICELLE) ;

5° l'information est immédiatement notée par le joueur (toujours avec le maximum de discrétion). Celui-ci se contente de rayer sur sa fiche de diagnostic tous les noms de maladies autres que les "possibles" (dans notre exemple, il ne laissera subsister que DIPHTÉRIE, RUBÉOLE et VARICELLE) ;

6° avant de céder la place à son voisin de gauche, il tourne le disque côté FACE jusqu'à ce que la fenêtre soit occultée par le rond noir et déplace l'accessoire qu'il vient d'utiliser d'autant de cases qu'il veut de manière à ne pas laisser celui-ci à hauteur de l'image le reproduisant.

Le joueur situé à la gauche du précédent, à condition de ne pas être détenteur du stéthoscope, va procéder exactement de la même façon : déplacer un accessoire de son choix pour l'amener à hauteur de l'image correspondante et, s'il y parvient, exécuter successivement les six opérations qui viennent d'être décrites.

QUAND VIENT LE TOUR

DU DÉTENTEUR DU STÉTHOSCOPE

Celui-ci obéit à des règles particulières :

a) le jeton vert dont il est seul à disposer remplace indifféremment n'importe lequel des accessoires suivants : thermomètre, chronomètre, lunettes, cuiller, vase de nuit ;

b) après avoir jeté le dé, ce joueur doit déplacer le jeton du nombre exact de cases indiqué par le dé **UNIQUEMENT DANS LE SENS DE LA FLECHE**, c'est-à-dire dans le sens inverse de celui des aiguilles d'une montre ;

c) chaque fois qu'il parvient à placer son jeton sur la case **CHRONOMÈTRE**, **THERMOMÈTRE**, etc., il procède aux six opérations successives décrites précédemment comme n'importe quel autre joueur ;

d) lorsqu'il tombe sur une case "tabouret" symbolisant la salle d'attente ou le vestiaire, il abandonne immédiatement stéthoscope et jeton vert à son voisin de droite. Il continuera néanmoins la partie mais en suivant les règles qui s'appliquent aux joueurs ne disposant pas du stéthoscope ;

e) le détenteur du stéthoscope et lui seul parvenant à la case **STÉTHOSCOPE** prend la carte **EXAMEN APPROFONDI**, consulte le disque et complète sa fiche de diagnostic. (Pour tout autre joueur l'arrêt sur cette case ne produit aucun effet particulier.)

CASE "DÉ"

Tout joueur arrivant sur une telle case rejoue immédiatement.

CASE "TABOURET"

Tombant sur cette case, le détenteur du stéthoscope se conforme aux indications portées en bordure du plateau de jeu et abandonne stéthoscope et jeton vert au joueur placé à sa droite. Pour tout autre joueur l'arrêt sur cette case n'entraîne aucune conséquence particulière.

NOMBRE D'ACCESSOIRES PAR CASE

Aucune case ne peut recevoir simultanément plus de deux accessoires en dehors du jeton qui n'est pas considéré comme un accessoire. Lorsqu'un joueur constate,

par exemple, qu'en déplaçant les lunettes de trois cases il aboutit à une case déjà occupée par deux accessoires, il a le choix entre effectuer son mouvement dans le sens inverse ou déplacer un accessoire autre que les lunettes.

LE GAGNANT

Le gagnant est le joueur qui parvient le premier à faire le diagnostic exact de la maladie faisant l'objet de la partie en cours. Ce diagnostic peut intervenir soit après examen sommaire, soit après examen complet.

EXAMEN SOMMAIRE

L'examen sommaire consiste pour les joueurs à formuler leur diagnostic après avoir retourné AU MOINS TROIS CARTES et recueilli, bien entendu, les informations correspondantes. En pratiquant l'examen sommaire, le joueur tente une impasse avec tous les risques que cela comporte. (Cette forme d'examen ne constitue d'ailleurs qu'une convention de jeu qui ne peut correspondre à la réalité, un véritable médecin ne pouvant négliger plusieurs éléments d'information pour se fier à sa seule intuition).

Le recours à l'examen sommaire n'est qu'une possibilité offerte aux joueurs, jamais une obligation.

EXAMEN COMPLET

POUR LE JOUEUR NE DISPOSANT PAS DU STETHOSCOPE, l'examen complet consiste à ne formuler son diagnostic qu'après avoir retourné LES CINQ CARTES correspondant aux chronomètre, thermomètre, lunettes, cuiller et vase de nuit.

LE DÉTENTEUR DU STETHOSCOPE est en mesure de faire son diagnostic :

a) soit, comme les autres joueurs, dès qu'il a retourné les cinq cartes chronomètre, thermomètre, etc...

b) soit lorsqu'il est parvenu avec son jeton sur la case STETHOSCOPE et a pris connaissance des informations de la carte EXAMEN APPROFONDI et, ce, quel que soit le nombre de cartes retournées précédemment par lui.

ÉNONCÉ DU DIAGNOSTIC

Le joueur désirant faire connaître son diagnostic (après examen sommaire ou complet) doit d'abord, sur son tour de jeu, parler sur sa fiche de diagnostic tous les noms de maladies encore inscrits SAUF UN : ce seul nom restant constituera son diagnostic. Ensuite, lorsque revient son tour, il doit s'emparer du petit baigneur, ce qu'il ne peut réaliser qu'à condition de faire TROIS avec le dé.

Lorsqu'il y parvient, il pose sa fiche de diagnostic face cachée au centre du plateau et consulte le disque en positionnant, côté FACE, l'indication CONTRÔLE FINAL dans la fenêtre ronde et en faisant apparaître la réponse côté PILE.

La fiche de diagnostic est alors retournée et si le nom de maladie qui y figure concorde avec celui apparu dans la fenêtre du disque, le joueur a gagné. En cas contraire, il est éliminé.

Dans ce dernier cas, le petit baigneur est replacé au centre du plateau et la partie continue entre les autres joueurs. S'il n'en

reste plus qu'un, celui-ci continue à jouer jusqu'à ce qu'il ait formulé le bon diagnostic ou qu'il soit, à son tour, éliminé.

La partie une fois terminée, il suffit de déverrouiller le bouton-pression et de retirer le disque de la pochette soit simplement pour le changer de face, soit pour le remplacer par un autre disque. Une nouvelle partie peut commencer.

Ce jeu permet les 12 diagnostics suivants : Angine, appendicite, bronchite, coqueluche, diphtérie, oreillons, otite, rougeole, rubéole, scarlatine, urticaire et varicelle.

AVERTISSEMENT DE L'ÉDITEUR

ALLO... DOCTEUR ? est un jeu qui, nous l'espérons, vous intéressera. Mais ce n'est qu'un jeu. Bien que les indications médicales qu'il comporte aient été minutieusement et rigoureusement contrôlées, il ne faut pas lui demander autre chose que de vous amuser et de vous détendre. Si quelqu'un de votre entourage venait à tomber malade, nous ne saurions trop vous recommander de dire vous-mêmes : "ALLO... DOCTEUR ?" ... après avoir composé le numéro de téléphone de votre médecin habituel. **GAY-PLAY**

gay-play

édite également :



DIAMINO COMPÉTITION.

Le grand jeu de mots croisés pour tous les âges. 112 lettres et 2 règles de jeu (2 à 8 joueurs).



DIAMINO CHINOIS.

Les mots croisés en 5 directions. Nouveau et différent des jeux de mots classiques mais tout aussi simple et encore plus passionnant. A partir de 12 ans et adultes.



PATATRAS.

Jeu d'adresse et d'équilibre pour 1 à 4 joueurs à partir de 5 ans et très au-dessus.



PERDS PAS LA BOULE.

Un jeu follement gai pour toute la famille. Le premier à trouver le mot qui convient, lance sa bille... (2 à 4 joueurs à partir de 6 ans).

© Editions GAY-PLAY Paris - Printed in France

Marque et Modèle déposés - Tous droits réservés.