

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 (Bourgogne du sud), 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



C'EST GRAVE ? DOCTEUR !

RÈGLES DU JEU

CONTENU

✓ 1 LIT
À RECONNAISSANCE
VOCALE



✓ 12 CARTES
« PATIENT »



✓ 14 CARTES « EXAMEN »



✓ 1 TUBE ET
3 LANGUETTES
« PRISE DE SANG »



✓ 1 POSTER



✓ 1 BLOC
DIAGNOSTIC



✓ 1 RÈGLE DU JEU



ÂGE
7+

JOUEURS
1+

DURÉE
15'

DUJARDIN
jeux 

AVANT LA PREMIÈRE UTILISATION

Insère les piles dans le lit à reconnaissance vocale (tu peux te faire aider par tes parents en te reportant à la page 6 de cette règle du jeu).

BUT DU JEU

EXAMINER ET QUESTIONNER SON PATIENT POUR RETROUVER SA MALADIE !

PRÉPARATION DU JEU



Pose le poster « FICHES MALADIES » sur la table et place le lit à reconnaissance vocale au centre, sur la forme de lit tracée. Dispose les différentes cartes « EXAMEN » ainsi que le tube et les languettes autour du poster.

Chaque joueur se munit d'une feuille du bloc diagnostic et d'un stylo.

S'il ne vous reste plus de feuilles, vous pouvez en imprimer d'autres sur notre site WWW.JEUXDUJARDIN.FR

MODE DE JEU



Coopération : Votre super équipe de docteurs met en commun ses connaissances afin de trouver la maladie du patient. Vous jouez tous ensemble pour trouver la maladie du patient. À tour de rôle, interrogez le patient pour trouver ses symptômes. Le premier qui pense avoir trouvé dit « EUREKA ! ». Si c'est la bonne maladie, l'équipe gagne.

Compétition : Vous aimez le challenge ? Défiiez-vous pour savoir qui est le plus brillant des docteurs. À tour de rôle, interrogez le patient pour trouver ses symptômes. Le premier qui pense avoir trouvé dit « EUREKA ! ». Si c'est la bonne maladie, le joueur remporte la partie. Qui sera le docteur le plus rapide à deviner la maladie du patient ?

Il a 3 chances pour deviner la maladie dans chaque mode.

DÉROULEMENT DU JEU



ÉTAPE 1



Allume le lit à reconnaissance vocale en positionnant l'interrupteur sur la position **ON**



La voix de ton assistante te demande de choisir un patient. Sélectionnes-en un parmi les 12 cartes « PATIENT » et positionne-le sur l'emplacement prévu sur le lit.



ÉTAPE 2



Appuie sur le bouton puis relâche-le. Un son se déclenche. Tu peux alors parler : prononce le nom de ton patient.



ÉTAPE 3



À tour de rôle, chaque joueur appuie sur le bouton, le relâche puis questionne le patient après le bip.

A Le patient peut expliquer ce qu'il ressent.

B Il peut aussi inviter le joueur à effectuer un examen médical en utilisant le matériel de la boîte (comme un examen de la vue, une radio, une prise de sang, compter le nombre de battements du cœur ou encore utiliser un tensiomètre ou thermomètre.)

QUELS SONT LES EXAMENS POSSIBLES ?

Il existe plusieurs examens à réaliser sur le patient pour déterminer son état :



Carte « THERMOMÈTRE » :

Pour connaître la température de ton patient, chauffe la zone noire de la carte « THERMOMÈTRE » avec le doigt afin de faire apparaître sa température.



Par exemple, la tension est de 13,8 sur ce tensiomètre.

Carte « TENSIONNOMÈTRE » :

Afin de déterminer la tension de ton patient, tu dois prendre les deux nombres présents sur l'écran du tensiomètre et les séparer par une virgule.



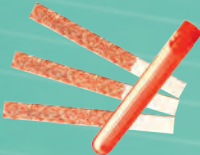
Carte « PANCARTE EXAMEN DE LA VUE » :

Écoute le numéro de la ligne que ton patient propose de lire et regarde sur la pancarte s'il lit bien chaque lettre. S'il fait la moindre erreur, c'est qu'il voit mal. Sinon, il voit bien !



Carte « RADIO » :

Pour visualiser clairement la radio de ton patient, expose-la à la lumière du jour ou sous une lampe. Tu pourras alors savoir ce qui se cache dessus !



Le tube et les languettes « PRISE DE SANG » :

Pour réaliser une prise de sang, dévisse le bouchon du tube, prend la languette indiquée par le patient et insère-la dans le tube. En regardant à travers le tube, tu verras un mot s'afficher !



CŒUR :

Lorsque tu interrogues ton patient sur l'état de son cœur, il te demandera de compter les battements que tu entendas. Chaque « Boom » doit être compté !

ÉTAPE 4

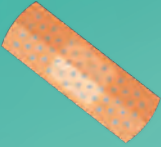


En fonction de la réponse du patient ou du résultat de l'examen, chaque joueur coche sur son bloc diagnostic les cases correspondantes.

ÉTAPE 5



Au fur et à mesure de la partie, les joueurs comparent leur bloc diagnostic aux fiches maladies présentes sur le poster pour retrouver la bonne maladie dont souffre le patient.



Pour s'aider, les joueurs peuvent barrer les noms des maladies qui ne correspondent pas sur le bloc diagnostic.



ÉTAPE 6

Une fois que l'un des joueurs pense avoir trouvé la maladie, il appuie sur le bouton puis, après le bip, prononce « EUREKA ! » (qui se prononce « Euréka »). Le patient demande alors « C'est grave Docteur ? », et le joueur appuie et relâche à nouveau le bouton puis répond après le bip en donnant le nom de la maladie qu'il pense avoir trouvée

- Si la maladie est la bonne, la partie est remportée.
- Si la maladie n'est pas la bonne, la partie continue en posant d'autres questions (on revient à l'étape 2). Attention, pour réessayer en redonnant un nouveau nom de maladie, il faut au préalable appuyer sur le bouton, relâcher puis prononcer « EUREKA ! ». Les docteurs ont trois essais avant de perdre la partie.

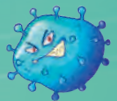
SI LE DIAGNOSTIC DE TON PATIENT EST TROP DIFFICILE, RÉFÈRE-TOI À LA SOLUTION À LA FIN DE LA RÈGLE DU JEU

- Une fois la partie terminée, appuie sur le bouton pour relancer une partie.

LE SAVAIS-TU ?



Eureka est un mot grec qui signifie « J'ai trouvé ». On raconte que c'est un savant grec du nom d'Archimède qui l'aurait dit pour la première fois lorsqu'il a fait une découverte capitale (la poussée d'Archimède). Depuis ce terme est utilisé afin de marquer un sentiment de joie lors d'une grande découverte.



CARTES «PATIENT»



Harry Kiki

Un homme au grand cœur, fan de football mais qui en fait parfois beaucoup trop !



Marie Bambel

Influenceuse Amstragram, elle réunit plus de 10 millions de followers ! Elle adore les selfies !



Tom Egérie

Tom est le plus mignon des petits garçons ! Il aime raconter des anecdotes sur ses journées à l'école !



Lara Tatouille

Lara est une petite fille très sage et très intelligente. Elle adore les mathématiques et la physique mais pas que... sa véritable passion c'est la natation.



Sam Gratte

Plein d'énergie, Sam aime taquiner quand il le peut. Il est très drôle et a toujours des idées de blagues !



Léna Rines

Léna est une artiste depuis toute petite. Elle adore les jeux de mots et surtout la poésie et les animaux. Elle aime parler en rimes car elle trouve que ça rend les discussions plus amusantes !



Paul Ochon

Un grand joueur de jeux vidéo ! Il est très doué mais n'aime pas perdre ! Son jeu préféré : Super Pablo Party !



Sandy Kilo

Une athlète qui n'a pas froid aux yeux ! Professeur de sport du lycée Cépadrole, elle exerce le métier qui la rend heureuse. Dans sa jeunesse, elle a remporté des médailles aux Jeux Olympiques !



Sacha Touille

« La rivière des Canards » ou encore « La flûte désenchantée », Sacha est connu pour sa jolie voix et ses nombreux succès. Autant vous dire qu'il ne peut pas se permettre d'être malade ! Son rêve est de faire un concert entre Hip Hop et Opéra.



Cléa Molette

Cléa est la plus habile des bricoleuses ! Elle a même construit une maison toute seule !



Debbie Scott

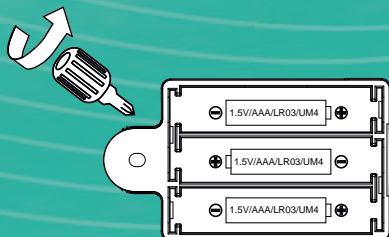
La plus gentille des mamies, elle adore la cuisine et surtout le thé ! Elle passe son temps à concocter des remèdes de grands-mères pour sa famille.



Terry Golo

Vous n'avez jamais vu Terry à la télévision ? C'est pourtant l'un des animateurs phares de son époque. Il est toujours aussi charmant et sympathique !

CHERS PARENTS, MERCI DE LIRE ATTENTIVEMENT LES INDICATIONS SUIVANTES !



PILES - INSTRUCTIONS

INSTALLATION DES PILES : Retirez le couvercle des piles à l'aide d'un tournevis et insérez 3 piles AAA – LR 03 (de 1,5V) en suivant les indications du schéma ci-contre. Après avoir mis en place les piles, revissez le couvercle.

Votre jeu est normalement prêt pour utilisation.

S'il ne fonctionne pas, il est possible que les piles soient usées ou mal insérées.

MISES EN GARDE :

- Les piles doivent être mises en place par un adulte – le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement.
- N'utiliser que les piles conseillées.
- Insérez les piles ou accumulateur correctement en respectant les signes « + » et « - ».
- Seuls des piles ou accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
- Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles.
- Retirer les accumulateurs avant de les recharger.
- Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standard (salines) et des piles alcalines.
- Retirer et jeter les piles ou accumulateurs usagés conformément aux instructions du fabricant.
- Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation d'une pile en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, éloignez-le des autres appareils électriques.
- Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
- Ne jamais laisser les piles à la portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.

Recyclage et traitement des piles usagées : respectons l'environnement !

- Ces produits ont été conçus et fabriqués avec des matériaux et composants de qualité pouvant être recyclés et réutilisés. Les produits électriques et électroniques contiennent des substances pouvant être nuisible à l'environnement si elles ne sont pas jetées correctement.



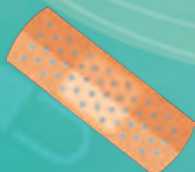
- Ce symbole indique qu'il ne faut pas jeter l'appareil électrique et électronique avec les autres résidus domestiques. Merci de déposer le produit usagé dans le centre de ramassage de résidus approprié.
- Dans l'Union Européenne, il existe des systèmes de ramassage spécifiques pour les appareils électriques et électroniques.
- Ne jetez pas les piles avec les autres résidus appropriés.
- Pour savoir où jeter les piles usagées, consultez votre distributeur ou la mairie de votre ville.

ENTRETIEN :

Ne pas conserver ce produit dans un endroit sale, poussiéreux ou humide. Manipulez-le avec précaution.

DYSFONCTIONNEMENT :

S'il ne fonctionne pas normalement, essayez de changer les piles.
Vous pouvez également contacter le SAV par mail à savdujardin@tftl.fr





- Debbie Scott : Grippe / Migraine / Gastro
- Terry Golo : Conjonctivite / Myopie / Otite
- Marie Bambil : Grippe / Migraine / Conjonctivite
- Sacha Touille : Indigestion / Grippe / Jambe cassée
- Paul Oehon : Gastro / Eczéma / Migraine
- Léna Rines : Eczéma / Bras cassé / Myopie
- Lara Tatouille : Myopie / Otite / Varicelle
- Clea Motette : Conjonctivite / Femme enceinte / Otite
- Tom Egérie : Indigestion / Rougeole / Varicelle
- Sam Gratie : Otite / Angine / Indigestion
- Sandy Kilo : Femme enceinte / Jambe Cassée / Angine
- Harry Kiki : Malade Imaginaire / Gastro / Bras cassé

Si le diagnostic de ton patient est trop difficile, voici un petit coup de pouce. La maladie de ton patient se trouve forcément parmi les 3 proposées.



Un jeu de société édité et développé par Dujardin. Dujardin est une filiale de TF1 Entertainment. Dujardin adhère au programme Eco-emballages. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions pouvant être avalés. Fabriqué en Chine. Visuels non contractuels. Conserver cette boîte pour toute référence ultérieure. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés. © Dujardin. Tous droits réservés.

Contact : DUJARDIN, Z.A du Pot au Pin, Entrepôt A4, 33610 Cestas - France. SAV : savdujardin@tf1.fr

Retrouvez tous nos jeux sur www.jeuxdujardin.fr



DUJARDIN
jeux

BLOC DIAGNOSTIC

NOM DU PATIENT

MAUX DE TÊTE :

- Douleur
- Tout va bien

ÉTAT DU NEZ :

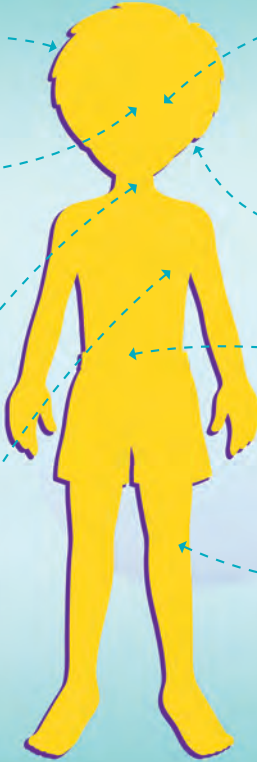
- Qui gratte
- Qui coule
- Bouché
- Qui saigne souvent
- Tout va bien

GORGE :

- Rouge
- Douleur
- Toux
- Tout va bien

BATTEMENTS DU CŒUR :

- 5 battements
- 8 battements
- 10 battements
- 13 battements



YEUX :

- Rouges
- Qui piquent
- Qui pleurent
- Qui grattent
- Tout va bien

OREILLES :

- Douleur
- Tout va bien

VENTRE :

- Douleur
- Diarrhée
- Nausées (envie de vomir)
- Vomissements
- Tout va bien

PEAU :

- Boutons
- Qui gratte
- Qui transpire
- Sèche
- Grasse
- Tout va bien



TEMPÉRATURE :

- Entre 35° et 37°
- Entre 37° et 38°
- Entre 38° et 41°



EXAMEN DE LA VUE :

- Voit mal
- Voit bien



ÉTAT GÉNÉRAL :

- Fatigue
- Frissons
- Rien de plus à signaler



TENSION :

- Moins de 6
- Entre 6 et 10
- Entre 10 et 15
- Au-dessus de 15



RÉSULTAT RADIO :

- Bras cassé
- Jambe cassée
- Chocolats dans le ventre
- Bonbons dans le ventre
- Bébés dans le ventre
- Tout va bien



PRISE DE SANG :

- Bactérie
- Virus
- Tout va bien

Barre les mauvaises maladies

MALADE IMAGINAIRE

GASTRO

INDIGESTION

MIGRAINE

ANGINE

JAMBE CASSÉE

ROUGEOLE

FEMME ENCEINTE

OTITE

GRIPPE

CONJONCTIVITE

ECZÉMA

MYOPIE

BRAS CASSÉ

VARICELLE

