

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 10 000 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



Dr Gribouille



Un jeu de **ROMAIN CATERDJIAN**
Illustré par **MEHDI DOIGTS**

C'est l'heure de pointe à la pharmacie et de nombreux patients attendent leurs médicaments. Pour soigner tout le monde sans vous tromper, il vous faudra déchiffrer la terrible écriture du Dr Gribouille. Alors ne perdez pas de temps, à vos pilules !

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Dr Gribouille est un jeu coopératif qui se joue en 3 tours. L'objectif est de soigner collectivement un patient.

À chaque tour, un joueur incarne le Dr Gribouille et doit écrire une ordonnance de 4 médicaments en seulement 25 secondes. Les autres joueurs (les pharmaciens) tentent ensuite, en moins de 2 minutes, de déchiffrer tant bien

que mal cette ordonnance en plaçant des jetons Pilule sur un plateau. Chaque médicament correctement reconstitué augmente de 1 la santé du patient.

À l'issue des 3 tours, si le patient est guéri, les joueurs gagnent tous, sinon ils perdent collectivement.

MATÉRIEL

1 plateau



1 paravent et son THERMOMÈTRE



20 jetons PILULE :
SET 1



20 jetons PILULE :
SET 2



20 jetons PILULE :
SET 3



45 cartes TRAITEMENT
(9 sets de 5 cartes)



1 bloc de feuilles ORDONNANCE



10 cartes PATIENT
de niveau 1 à 10



10 jetons SPÉCIAUX :
5 jetons APPEL et 5 jetons NON



IMPORTANT : pour jouer à Dr Gribouille, vous aurez besoin de chronométrer 25 secondes et 2 minutes. Munissez-vous donc d'une montre ou d'un téléphone portable.



NOTE: des symboles apparaissent sur les jetons pour aider les joueurs daltoniens à différencier les couleurs.

MISE EN PLACE

- Placez le plateau au centre de la table 1.

- Choisissez une carte Patient.

Le verso de chaque carte Patient indique un niveau de difficulté de 1 à 10. Pour votre première partie, commencez avec la carte Patient niveau 1.



Placez la carte Patient choisie face visible à côté du plateau 2. Remettez les autres cartes Patient dans la boîte, elles ne serviront pas pour cette partie. Un descriptif complet de chaque patient se trouve page 4 de cette règle.



- Prenez le paravent et placez le Thermomètre dans la fente 3 correspondant au score de santé de la carte Patient choisie.
- Prenez les 5 cartes Traitement 4 ayant exactement la ou les Pilules représentées en haut à gauche de la carte Patient. Rangez les cartes Traitement restantes, elles ne seront pas utilisées pendant cette partie.



- Prenez le ou les deux set(s) de 20 jetons Pilule indiqués en haut à gauche de la carte Patient et placez-les du côté de la couleur demandée 5. Si la Pilule sur la carte Patient est bicolore, vous jouerez en utilisant les deux faces des jetons Pilule de ces couleurs.

EXEMPLES :



Prenez les 20 Pilules du SET 1 et placez-les face jaune visible.



Prenez les 20 Pilules du SET 1 et les 20 Pilules du SET 2 et placez-les respectivement face jaune et face bleue visibles.



Prenez les 20 Pilules du SET 1, vous allez jouer avec les deux faces des jetons, vous pouvez donc les placer sans tenir compte de la face visible.

- Prenez autant de jetons NON 6 et de jetons APPEL 7 qu'indiqué en bas de la carte Patient. Remettez les jetons restants dans la boîte, ils ne serviront pas pour cette partie.
- Placez le carnet de feuilles Ordonnance 8 à côté du paravent.



DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en 3 tours. À chaque tour, effectuez dans l'ordre les actions suivantes :

1 • CHOIX DU DOCTEUR

Décidez collectivement qui sera le Dr Gribouille durant ce tour. Attention ! Un joueur ne peut être docteur qu'une seule fois par partie (ou 2 fois dans une partie à 2 joueurs). Les autres joueurs seront les pharmaciens pour ce tour.

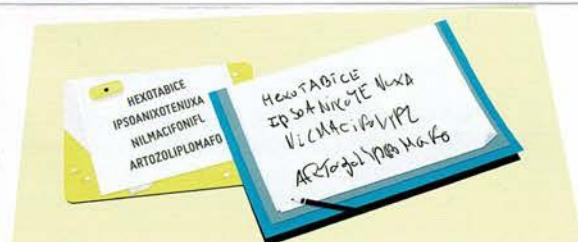
Le docteur prend le paravent, le carnet de feuilles Ordonnance et pioche 1 des 5 cartes Traitement. Il est libre de la regarder mais doit la placer derrière le paravent, sans la montrer aux autres.

2 • ÉCRIRE L'ORDONNANCE



Quand le docteur est prêt, lancez un chronomètre de 25 secondes.

Caché derrière le paravent, le docteur doit recopier sur une feuille Ordonnance les 4 noms de médicaments inscrits sur la carte Traitement avant la fin des 25 secondes imparties.



NOTE: certains joueurs sont mal à l'aise pour écrire rapidement ? Décidez collectivement de leur accorder quelques secondes supplémentaires !

3 • PRÉPARER LES MÉDICAMENTS



Lancez un chronomètre de 2 minutes.

MODE EXPERT : vous êtes vraiment trop forts ? Et si vous réglez votre chronomètre sur 1 minute 30 au lieu de 2 minutes ?

Le docteur donne son Ordonnance aux pharmaciens. Ceux-ci doivent la reproduire sur le plateau en reconstituant le nom des médicaments à l'aide des jetons Pilule. Chaque médicament correspond à une ligne du plateau et se compose de 2 à 4 jetons Pilule. Pendant ce temps, le docteur n'a pas le droit de parler ou d'aider les pharmaciens.

Les joueurs disposent cependant de jetons Spéciaux. Quand un jeton est utilisé, remettez-le dans la boîte, il ne servira plus de la partie.



JETON APPEL: les pharmaciens peuvent utiliser ce jeton pour demander au docteur de dire à haute voix une lettre écrite qu'ils ne parviennent pas à déchiffrer sur l'Ordonnance.



JETON NON: le docteur peut utiliser ce jeton pour désigner sur le plateau un jeton Pilule incorrect ou une ligne incomplète.

4 • FIN DU TOUR DE JEU

Quand les 2 minutes sont écoulées, les joueurs vérifient si les jetons Pilule sont bien disposés : pour chaque ligne totalement correcte, améliorez la santé du patient de 1, sinon ignorez la ligne.



FIN DU JEU

Le jeu se termine à la fin du troisième round. Si vous avez réussi à atteindre ou dépasser la coche 0 de Santé du Patient, vous l'avez soigné. Félicitations, passez au niveau supérieur ! Sinon, vous avez perdu, retentez votre chance à la prochaine partie !

N'hésitez pas à rejouer un même niveau avec d'autres cartes Traitement, vous pouvez également améliorer votre score en dépassant 0.



ÉTIENNE DANBUTTE est un habitué de la clinique. Joueur de foot amateur, il met des têtes de bon cœur et le ballon le lui rend bien. Ses voies respiratoires sont grandement obstruées, docteur, pharmaciens, nous comptions sur vous.

NIVEAU 1
Santé : -8



TIMON JONES arrive à la clinique couvert de boutons. Plus intriguant, des plantes poussent dans ses oreilles. Docteur, pharmaciens, c'est à vous de prendre soin de ce petit aventurier en herbes.

NIVEAU 2
Santé : -9



Reculez vite, **MYRIAM BEE**, notre nouvelle patiente, est couverte d'abeilles ! Pourquoi les abeilles sont uniquement sur sa tête, ça je ne sais pas, mais on va lui créer des médicaments qui vont les renvoyer dans leur ruche ! Au travail !

NIVEAU 3
Santé : -8



NIVEAU 4
Santé : -9



SPECIAL: le docteur doit écrire avec un œil fermé.



On n'avait encore jamais vu ça à la clinique, un patient qui se fait mordre par sa plante carnivore. Vous parvenez à entendre **HUBERT ILEBOUFÉ** : « Sauvez-moi mais laissez-la aussi en vie ! ». Docteur, pharmaciens, vous avez 2 vies à sauver !



Vous pensiez avoir tout vu ? Cette fois-ci il va vous falloir lever la tête pour apercevoir **OUESSAMA LAMILPANIÉ**, notre cas du jour. Allez, on grimpe sur les épaules les uns des autres et on libère la tête de ce patient !

NIVEAU 5
Santé : -9



NIVEAU 6
Santé : -10



Bon les gars, sur ce coup-là on va s'amuser à enlever 1 à 1 toutes les aiguilles. Comment ça ? **ELENA YAPA INTRUKKIPIK** dit qu'il n'était marqué nulle part « ne pas pouponner un cactus ». Je pense qu'on va la revoir souvent celle-là !

NIVEAU 7
Santé : -9



NIVEAU 8
Santé : -8



Allons-bon, monsieur **ÉDOUARD SAGRIF** est de retour ! C'est la millième fois qu'on lui répète d'arrêter de jouer avec son chat, il ne sait pas mettre de limites. Allez, soignez toutes ces plaies et virez-moi ce chat de là !

NIVEAU 9
Santé : -9



NIVEAU 10
Santé : -8



SPECIAL: (ignorez cette règle à 2 joueurs) un seul pharmacien a le droit de voir l'Ordonnance et doit la lire aux autres pharmaciens. Chaque médicament doit être lu en entier (pas juste une syllabe), sans interruption. Un même médicament peut-être lu plusieurs fois.



Pour **ARMARDE PADAGE**, notre plus ancienne patiente, nous allons devoir aller taper dans les pilules interdites, celles qui nous viennent des extraterrestres. Allez, préparez-moi ça et éteignez aussi tout ce feu, c'est dangereux !



DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU
ASSOCIATION



OU
MIGRAINE



OU
LIVRISON



OU
DÉCHETTERIE

Ajoutez sur quefairedesdechets.fr

VARIANTE: vous pouvez appliquer les règles spéciales à n'importe quelle carte Patient.

EXEMPLE : les cartes Patient 1, 2 et 6 fonctionnent très bien avec la règle spéciale du niveau 9.

