

DOCTORUSH

INCARNEZ UN ~~SUPER HÉROS~~

DOCTEUR

RÈGLES DU JEU

Vous êtes plusieurs **docteurs** cherchant à devenir le plus populaire de votre ville. **Pour ça, vous êtes prêts à tous les coups...** mais toujours dans le respect d'Hippocrate !

01 PRÉPARATION DU JEU



Mélangez les cartes patients et posez-les en pile face cachée au milieu.

Mélangez les cartes action. Distribuez 2 cartes à chaque joueur. Placez le reste des cartes en pile face cachée au milieu.

Note : à 2 joueurs, enlevez 1 carte major (p. 5) de chaque type dans les cartes action.

Le dernier joueur ayant reçu un courrier des impôts a l'honneur de commencer. Il choisit entre :

► **soit aller travailler** : le joueur dévoile face visible une à une les cartes patients jusqu'à décider de s'arrêter ou de tomber sur un patient à problème (voir p. 4). S'il décide de s'arrêter, il dit *"je m'arrête"* et place devant lui tous ses patients. Bravo à lui, sa patientèle s'agrandit. Si avant de s'arrêter, il tombe sur un patient à problèmes (voir p. 4), pas de chance ! Le docteur est déprimé de sa journée et perd tous les patients qui vont dans la pile de défausse.

► **soit piocher 2 cartes action.**

Un joueur ne peut jamais avoir plus de 5 cartes action en main. S'il a déjà 5 cartes en main, il est obligé de piocher des cartes patients (aller travailler). Quand la pile de cartes action est épuisée, on remélange les cartes de la défausse pour reconstituer une nouvelle pile.

C'est au tour du joueur suivant. Quand la dernière carte de la pile de patients



est dévoilée, le jeu se termine à la fin du tour du joueur actif. Tous les joueurs peuvent jouer les dernières cartes de leurs mains.

Note : à tout moment, tout joueur peut jouer une carte de sa main, même avant d'aller travailler ou de piocher des cartes et même si ce n'est pas son tour de jeu.

03 EXEMPLE



Le gagnant est :

Le 1^{er} joueur qui possède **au début de son tour** 12 patients devant lui, ou le joueur qui a le plus de patients à la fin du tour quand la pile de patients a été épuisée. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus prié pour Hippocrate qui gagne.

01 - Cartes patients



Patients :

adultes (femmes & hommes) / bébés / sportifs



Patients à problèmes : patient à l'hygiène douteuse et patient qui ne vient pas

02 - Cartes action

Plainte pour humour douteux : pose cette carte devant un joueur adverse. **Chaque nouveau patient bébé** dévoilé par le joueur visé est automatiquement défaussé mais il peut continuer de travailler (piocher



des patients). La plainte reste posée devant le joueur tant que le joueur ne joue pas une carte "coup de fil" pour la défausser.



Plainte pour pratique en état d'ébriété : idem pour les adultes



Plainte d'un sportif célèbre : idem pour les sportifs

03 - Cartes major

Major en pédiatrie : pose cette carte devant toi. Tu conserves les patients bébés même en cas de rencontre de patient à problèmes lorsque tu travailles. De plus, à ton tour, tu voles jusqu'à 2 patients bébé **à un seul autre joueur.**



Major en médecine générale : idem avec les adultes



Major en médecine du sport : idem avec les sportifs

Un joueur ayant un titre de major peut toujours recevoir des plaintes. Si un joueur reçoit 3 plaintes identiques relatives à son major, dans ce cas, le

soupçon de culpabilité est trop fort et les plaintes annulent l'effet du major. Le joueur devra utiliser une carte "Coup de fil" (voir p. 7) pour supprimer toutes ses plaintes d'un même type et récupérer l'effet de sa carte major.

Plusieurs joueurs peuvent avoir une carte major de même spécialité. Un joueur peut aussi avoir 2 cartes major d'une même spécialité : cela ne double pas les effets, mais ça fait bien :)

04 - Autres cartes : toutes ces cartes sont défaussées une fois leur effet réalisé (sauf "Hippocrate"). Elles peuvent être jouées sur soi-même.



Recommandé des impôts : le joueur ciblé passe son prochain tour.



Erreur du jury : vole la carte de major d'un autre joueur.



Inondation dans le cabinet : le joueur ciblé se défasse de 2 patients de son choix.



Urgence : le joueur ciblé doit piocher 2 patients supplémentaires. Si le premier patient pioché est un patient à problèmes, il ne pioche pas le 2nd.



Pray for Hippocrate : Hippocrate, le père de la médecine. Un peu le Zinédine Zidane de la profession. Il mérite bien une prière ! Tu peux poser cette carte devant toi. Si tu as en posées 10 cartes devant toi, tu gagnes la

partie, mais ça n'arrive quasiment jamais ! En cas d'égalité à la fin de la partie, celui qui a le plus de cartes "Pray for Hippocrate" posées devant lui remporte la partie.

En cas de conflit sur les règles, c'est le joueur qui a le plus prié pour Hippocrate qui détient la vérité ! Et sinon vous pouvez toujours nous contacter :)



CRÉDITS :

Auteur : Charles Galtier

Illustrateur : Jérôme Fumanal

©2020 DoctoRush, tous droits réservés
www.doctorush.fr - hello@doctorush.fr