



RÈGLES DU JEU

Trop de travail, trop de stress, vous avez craqué...

Vous vous réveillez dans une pièce capitonnée. Pas de doute : vous êtes dans la clinique du docteur Pilule et vous allez subir son traitement révolutionnaire...

Tentez de sortir de la clinique au plus vite ! Hélas, vous risquez de subir un tas d'effets secondaires avant de retrouver votre liberté...

MATÉRIEL

- 1 piste Clinique en pièces de puzzle
- 110 cartes Test
- 55 cartes **Pilule bleue**
- 55 cartes **Pilule rouge**
- 6 pions Entonnoir
- ce livret de règles

Remarque : Nos règles se veulent inclusives, mais il est parfois difficile de contourner totalement le masculin. Nous nous adressons évidemment à toutes et à tous lorsque nous l'utilisons.

MISE EN PLACE



ÉQUIPES

Installez le puzzle qui constitue la **piste Clinique** en commençant par la **tuile Départ** au centre, puis en suivant les numéros jusqu'à la **tuile Sortie**. Votre objectif : atteindre la tuile Sortie avant les autres !

Formez plusieurs **équipes de 2 patients**. (Si vous êtes un nombre impair, l'une des équipes sera constituée de 3 patients.) Les patients d'une même équipe s'assoient côte à côte.

Chaque équipe choisit un **pion Entonnoir** et le place sur la case Départ de la piste Clinique.



CARTES

Mélangez séparément les 3 paquets de cartes (Pilule bleue, Pilule rouge et Test), puis placez-les près de la piste Clinique.

COULEURS

Un joueur au hasard retourne la première carte du paquet de **cartes Test** : 5 mots de différentes couleurs sont alors visibles.





À cette étape, **choisissez seulement la couleur** que vous voulez utiliser pour la partie. Seuls les mots de cette couleur seront pris en compte sur les cartes Test. (Ces couleurs ne sont pas liées à un niveau de difficulté ni à une thématique.)

Retournez ensuite face cachée la carte Test que vous avez révélée : elle constitue la première carte de la **défausse**.



TOURS DE JEU

Les équipes jouent tour à tour. Chaque équipe est constituée **d'un Fou et de son Ami imaginaire**. Les rôles seront **inversés** à chaque tour de votre équipe. Tantôt, vous jouez le Fou qui doit faire deviner des mots, tantôt vous jouez son Ami imaginaire qui essaie de le comprendre.

Désignez aléatoirement l'équipe qui commence la partie.

Pour le **1^{er} tour**, désignez dans votre équipe le Fou et l'Ami imaginaire. (Si votre équipe est composée de 3 patients, il y aura 1 Fou et 2 Amis imaginaires.)

Chaque tour d'une équipe se joue en **2 étapes** :

1 PRISE DE MÉDICAMENTS

Si vous êtes le Fou de l'équipe active, piochez une **carte Pilule bleue** et une **carte Pilule rouge**.



Révélez vos cartes Pilule et **lisez leurs effets secondaires à voix haute**, puis placez-les **face visible** devant vous. Les autres joueurs doivent savoir quels sont vos effets secondaires.

ANCÊTRE

Vous parlez avec une voix d'ancêtre.



Jusqu'à la fin du tour de votre équipe, vous devrez **subir en permanence les effets secondaires** de vos 2 pilules. Ces cartes n'affectent que vous.

(Faites-nous confiance, ça vaut le coup de se lancer. Cependant si un effet vous semble vraiment trop indésirable, sentez-vous libre de piocher la carte suivante.)

1, 2, 3... 1, 2, 3

Vous dansez la valse à 3 temps !



À chaque nouveau tour, le Fou de l'équipe active défaisse ses anciennes cartes Pilule et en pioche 2 nouvelles.

Remarque : Pour le premier tour de votre équipe, seul le Fou aura des effets secondaires, car son Ami imaginaire n'aura pas encore pioché de cartes Pilule.

Si votre Ami imaginaire a déjà des cartes Pilule, il subit lui aussi ses propres effets secondaires pendant le tour de votre équipe.

2 TESTS PSYCHOLOGIQUES



Utilisez un téléphone ou un minuteur pour lancer un compte à rebours de **40 secondes** (précises !) avec, idéalement, une **alarme** pour sonner la fin du délai imparti.

Le Fou pioche alors une carte Test et regarde le mot de la couleur choisie en début de partie (par ex., le violet).

CANNE

Il tente ensuite de faire deviner ce mot à son Ami imaginaire **sans jamais le prononcer** dans aucune langue et sans l'épeler. À part ça, il peut **dire ce qu'il veut** ou même **faire des mimes** s'il le souhaite. Il ne pourra passer à la carte suivante **qu'une fois que son Ami imaginaire aura deviné ce mot**. Interdiction de passer !

Attention : En plus de **décrire son mot** pour mettre son Ami imaginaire sur la bonne piste, le Fou doit **subir les effets secondaires** de ses 2 cartes Pilules.



Rappel : Si l'Ami imaginaire a déjà des cartes Pilule, il doit également subir ses propres effets secondaires tout en essayant de deviner les mots du Fou.

Dès qu'un mot a été trouvé, le Fou **pioche une nouvelle carte Test** et tente de faire deviner le nouveau mot qui apparaît (toujours dans la même couleur).

Le Fou a donc 40 secondes pour faire deviner un **maximum de mots** (en piochant une nouvelle carte Test à chaque fois et en regardant le mot de la bonne couleur).

À la fin du compte à rebours, l'équipe avance son pion Entonnoir sur la piste Clinique **d'autant de cases que de mots validés**.

GROS TOBOGGAN FINAL

Les 2 cases qui précèdent la Sortie représentent le **Gros Toboggan Final**.

Si votre pion arrive sur une de ces deux cases, vous glissez et retournez en case 14 !

Cela signifie que vous devez réussir à deviner **au moins 3 mots d'affilée** lors de votre tour pour atteindre la sortie !

**LA PREMIÈRE ÉQUIPE QUI
ATTEINT LA CASE SORTIE GAGNE ET
FUIT CETTE CLINIQUE DE FOUS !**

Dès qu'une équipe a atteint la sortie, finissez le tour de jeu en cours.

Les équipes qui ne réussissent pas à fuir lors de leur dernier tour resteront coincées à jamais dans la clinique du docteur Pilule !

MOUAHAHA !

Les autres s'en sortent...
à peu près, même s'ils ne gagnent pas.



LES INFIRMIERS



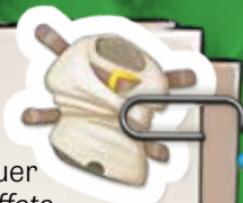
Pendant le tour d'une équipe, **les autres équipes jouent le rôle des infirmiers** du docteur Pilule.

Ces joueurs conservent leurs cartes Pilule, mais **ne sont plus tenus d'en subir les effets secondaires**.

Leur mission : vérifier que le Fou et son Ami imaginaire respectent **leurs effets secondaires respectifs**. Ils peuvent **invalides des mots s'ils considèrent que les effets secondaires n'ont pas été bien interprétés**.

Mais ils doivent avant tout rester bienveillants envers les patients :

-  Ils **aident** le Fou si ce dernier ne peut pas jouer pleinement son rôle (*par ex. : si l'un de ses effets l'empêche de bouger les bras, il pourra être aidé par un infirmier pour piocher les cartes Test*).
-  Ils peuvent **adapter les règles** lorsque 2 effets secondaires sont difficilement cumulables.
-  Ils **rappellent aux patients leurs effets secondaires** si ces derniers les oublient.
-  Ils appellent les patients « **Madame** » ou « **Monsieur** », par respect.



À la fin du chronomètre, les infirmiers **comptent les cartes Test** validées durant le tour.

ET VOILÀ : À VOUS DE JOUER !



Séquelles à long terme...

Dans certains cas rares, des vidéos des patients peuvent être enregistrées pour des moments mémorables qui vous feront rire à jamais !

Enfin, je dis ça, je dis rien...

Cordialement,

.. Ernest Pilule ..





CRÉDITS

CONCEPT :

Guillaume Brunier, Jean-Philippe Caro,
Jacques Exertier

ILLUSTRATIONS :

Gabriel Iacono

IELLO pour la réédition

GESTION DE PROJET :

Marie-Laure Faurite

GRAPHISME :

Vincent Mougenot, Charlie Metz

RELECTURE :

Robin Leplumey

TESTS :

Vianney Courrot

Fabriqué sous licence de Fantastic Lombric.

© 2025 IELLO SAS pour la réédition
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France
iello.fr



Imprimé en Chine.
Tous droits réservés.