

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 (Saône-et-Loire), 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



7 bis/ Quand l'opération est un échec:

- Les parieurs gagnent 1, 2, 3 ou 4 fois leur mise, définie sur la carte "Opération", payée par la C.Q.

- Le "mal opéré" prend une carte "Ratage" de sa zone opérée (tête, buste ou jambe), et la pose sur sa zone opérée dévoilant la monstruosité de l'opération loupée...

- Le chirurgien maladroit doit immédiatement se justifier devant le Conseil de l'Ordre (les autres joueurs). Il doit se lever, improviser et répondre aux questions pendant 1 minute, sur les raisons de son échec. Son argumentation doit faire le lien entre la légende qui accompagne le chiffre déterminé par les dés de la carte "Opération" (exemple: les dés ont indiqué 5, correspondant sur la carte aux 5 minutes de retard du chirurgien qui lui ont fait rater l'opération...), et le résultat visuel de l'opération ratée de la carte "Ratage". Délibération et vote: selon la qualité de l'improvisation du chirurgien, le conseil de l'ordre détermine une amende à verser à la C.Q. Son montant ne doit pas dépasser le prix de l'opération effectuée.

- Pour se libérer de cette erreur, le joueur "raté" devra par la suite s'arrêter obligatoirement sur une case "Clinique Réparatrice" (voir case "Clinique Réparatrice").



Lorsqu'un joueur tombe sur une case "Esthétique"

Il tire une carte "Esthétique" sur le dessus du paquet dont il prend connaissance.

7 types d'améliorations esthétiques lui sont proposés :

-  **Épilation**
-  **Verres de contact**
-  **Coiffure / Couleur**
-  **UV / Dépigmentation**
-  **Tatouage**
-  **Piercing**
-  **Musculation**

- Si cette carte répond à son besoin (exemple: "Épilation" cochée sur son ordonnance), il lui suffit d'exécuter l'épreuve écrite sur la carte pour faire valider (par son voisin de droite) son soin esthétique sur son ordonnance. Si le joueur a besoin de plus d'une épilation ou d'UV/dépigmentation, une seule validation "Épilation" ou "UV/dépigmentation" lui sera nécessaire.

- Si cette carte ne répond pas à son besoin, (exemple: "Piercing" alors qu'il n'a pas besoin de piercing) il conserve cette carte face découverte. Cette carte pourra être échangée

ultérieurement quand le joueur tombera sur une case "Échange".

Les cartes "Esthétique" en réserve sont conservées face découverte de manière à être vues par les autres joueurs.

Lorsqu'un joueur tombe sur une case "Imprévu"

Il prend une carte sur le dessus du paquet, la lit à voix haute et exécute l'ordre donné... Après usage, chaque carte doit être remise face contre table sous son paquet.

Lorsqu'un joueur tombe sur une case "Clinique Réparatrice"

S'il n'a pas besoin de se libérer d'une carte "Ratage", il est en simple visite.

Le joueur qui a subi une opération ratée, se libère de sa carte "Ratage" en la remettant sous le paquet. Il est aussitôt indemnisé de 100 fois le chiffre indiqué par le dé rouge par le chirurgien qui l'a raté. Il joue à nouveau.

Lorsqu'un joueur tombe sur une case "Échange"

Il a la liberté d'échanger une carte "Esthétique" avec le joueur de son choix qui ne peut refuser la transaction. Il fera valider aussitôt la carte échangée en exécutant l'épreuve écrite sur celle-ci.

Toute somme payée par les patients, non destinée aux chirurgiens, est perçue par la caisse de la C.Q. qui fait office de banque. La C.Q. ne fait jamais crédit.

À la fin de la partie, quand un joueur a réussi à valider toute son ordonnance, les autres joueurs vérifient en comparant son corps de départ avec l'image "Corps Parfait". Si le présumé gagnant a oublié une opération (chirurgicale ou esthétique), il est éliminé : son argent est saisi par la C.Q. et la partie continue.

**Variante: on peut également choisir son corps parfait en tout début de partie.*



Principe du jeu.

De 2 à 6 joueurs... (de 14 à 99 ans)

Chaque joueur, à la fois chirurgien et patient, se voit dès le début de la partie, affublé d'une drôle de trombine et d'un corps aux caractéristiques singulières.

Votre mission: passer sur le billard pour retrouver un corps de rêve sans tomber sous le joug du bistouri d'un chirurgien maladroit !...

Angoisses, épreuves, bonnes et mauvaises surprises jalonnent cette course à la beauté parfaite à tout prix. Bien sûr, personne ne sortira indemne de ce parcours du combattant, et surtout pas la C.Q.

Contenu :

1 plateau de jeu, 2 dés

6 pions de couleur

6 plaques de "Chirurgien"

1 bloc de feuilles d'ordonnance

18 grandes images "Corps Parfait" (12 femmes, 6 hommes)

54 cartes "Trombines" (18 têtes, 18 bustes, 18 jambes)

32 cartes "Opération"

54 cartes "Esthétique"

32 cartes "Imprévu"

18 cartes "Ratage" (6 têtes, 6 bustes, 6 jambes)

120 billets de 100€, 120 billets de 500€

But du jeu et préparation.

Chaque joueur a une double identité, il est à la fois patient et incarne aussi un Ponte de l'Esthétique, grand maître es sciences de la chirurgie plastique. Distribuez à chaque joueur un pion et une feuille "Ordonnance". Chaque joueur doit transformer son physique "ingrat" de départ en un "Corps Parfait". Ce "Corps Parfait" est l'objectif à atteindre. Les joueurs devront évoluer sur le plateau pour se rendre le plus vite possible sur chaque zone et tomber sur les cases "Opération" ou "Esthétique" pour pouvoir subir les transformations nécessaires. Le gagnant sera celui qui les aura toutes validées le premier sur son ordonnance.

Placez chaque paquet de cartes (Esthétique, Imprévu, Opération, Ratage) sur le plateau. Chaque joueur s'attribue l'identité d'un chirurgien en plaçant sa plaque professionnelle devant lui.

D^r Mary NOPLASTI D^r Hervé KIMOZE
D^r Charly FTING D^r Eulalie PO'SUCÉ
D^r Alain CISION D^r Patsy KATRICE

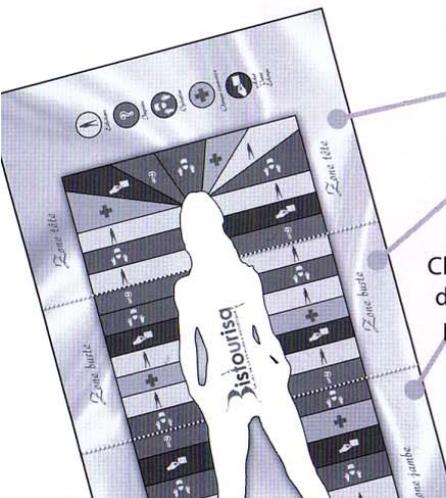
La boîte du jeu symbolise la C.Q. et fera office de banque. Elle sera tenue par le joueur le moins jeune. Il distribue à chaque joueur 6000€ comprenant 10 billets de 500€ et 10 billets de 100€.

Début de la partie.

Positionnez les pions au départ. On se déplace avec 2 dés, un rouge, un bleu.

Les joueurs doivent d'abord au plus vite définir leur "physique" de départ. Il leur faut composer leur corps en s'arrêtant au moins une fois dans chacune des 3 zones du plateau (tête, buste, jambe). Dès qu'une zone est atteinte, ils prennent la carte supérieure du paquet concerné "tête, buste ou jambe".

Les cases "opération, esthétique, clinique réparatrice" sont inactives tant que le corps de départ n'est pas finalisé.



Zone tête

Zone buste

Zone jambe

Chaque joueur lance les dés tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a le nombre le plus élevé commence la partie. Si deux joueurs ou plus sont à égalité, ils recommencent. Le premier à jouer relance les dés et avance son pion dans n'importe quelle direction, d'autant de cases que l'ont indiqué les dés.

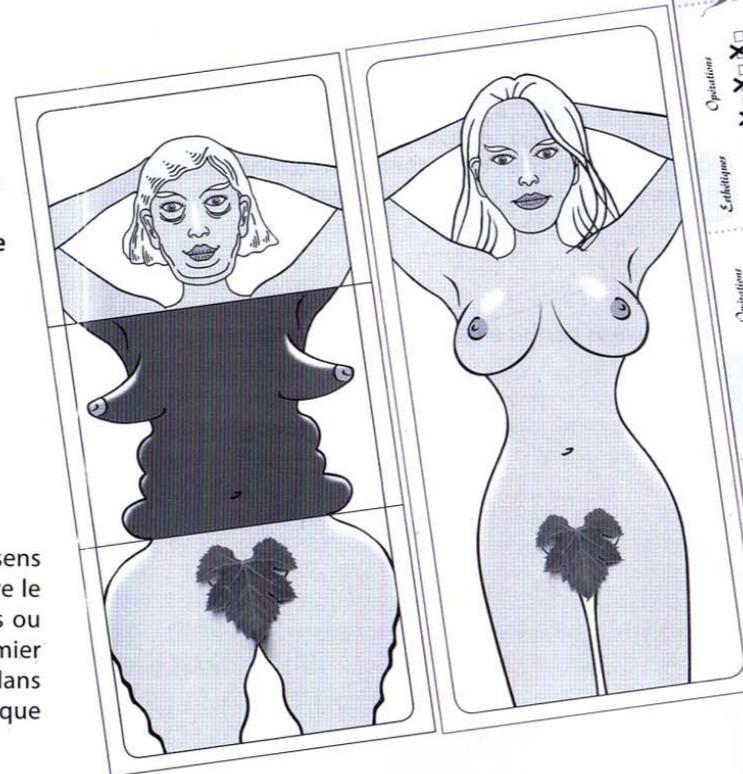
Lors d'un jet:

- Le joueur choisit n'importe quelle direction mais ne peut revenir sur ses pas dès qu'il a bougé son pion.
- Si un joueur fait un double, il rejoue après s'être acquitté des instructions de la case. Au bout de 3 doubles consécutifs, le joueur retourne à la case départ et ne jouera qu'au prochain tour.

Plusieurs pions peuvent rester simultanément sur une même case.

Quand les joueurs ont obtenu les trois cartes "tête, buste ou jambe", ils définissent avec ce mini-puzzle leur corps de début de partie (par exemple : tête de femme blonde, buste d'homme noir et jambes blanches).

A cet instant, ils choisissent au hasard* une grande carte "Corps Parfait" (cartes faces cachées) dans le paquet, qu'ils posent devant eux à côté de leur corps initial. Ce "Corps Parfait" est l'objectif à atteindre. C'est en comparant ce "Corps Parfait" avec le physique de départ (mini-puzzle) que chaque joueur repère et définit les changements corporels à effectuer en les cochant sur son ordonnance (Opérations et Soins Esthétiques).



ORDONNANCE
Nom: _____

Bistourisa

Opérations

- Otoplastie (Oreilles décollées)
- Poches sous les yeux
- Rhinoplastie (Chirurgie du nez)
- Lèvres (injections de collagène)
- Génomoplastie (Chirurgie du menton)
- Dégraissage du menton

Esthétiques

- Verres de contact
- Coiffure / Couleur
- Piercing
- U.V / Dépigmentation

Opérations

- Mammoplastie (Chirurgie des seins)
- Lipo-aspiration et abdominoplastie (Dégraissage et lifting de la peau du ventre)

Esthétiques

- Tatouage
- Épilation
- Piercing
- U.V / Dépigmentation
- Musculation

Opérations

- Culotte de cheval / Cellulite

Esthétiques

- Tatouage
- Épilation
- Piercing
- U.V / Dépigmentation

1000 € 1000 € 2500 € 500 € 2000 € 1500 €

3000 € 1500 €

2000 €

Validé: _____

Déroulement de la partie.

Lorsqu'un joueur tombe sur une case "opération"

- S'il n'est pas concerné par une opération (début de partie quand le corps initial n'est pas encore totalement défini, ou quand toutes les opérations nécessaires ont déjà été faites), il ne se passe rien.

- S'il a besoin d'une opération (n'importe quelle opération peut être réalisée) :

1/ Le joueur prend une carte "Opération" sur le dessus du paquet, choisit et annonce l'une des opérations qui lui est nécessaire.

2/ Il désigne parmi les autres joueurs le chirurgien qui va l'opérer.

3/ Il lui paye l'opération désirée dont le prix est indiqué sur l'ordonnance.
Ex: 1000 € pour une otoplastie.

4/ L'opéré annonce le % de réussite prévu pour cette intervention chirurgicale et les chiffres à ne pas faire. Exemple: mon opération a 78 % de chance de réussite. Elle échouera si les dés font 4 ou 8 (le pourcentage de réussite est défini selon les probabilités de chaque jet).

5/ S'ils le désirent, les autres joueurs parient le montant de leur choix (500€ maximum) sur l'échec de l'opération en posant la somme pariée devant eux.

6/ Le chirurgien désigné jette les deux dés... C'est l'opération. Si le dé bleu est supérieur au dé rouge, c'est donc que le chirurgien est conventionné : le patient est alors remboursé de son opération à 100% par la C.Q.

- Si la somme des 2 dés ne fait pas 4 ou 8, l'opération est un succès.

- Si la somme des 2 dés fait 4 ou 8, l'opération échoue. L'opéré lit alors sur sa carte la raison de l'échec correspondant. Exemple : le chirurgien a fait 8, "mon opération a échoué à cause des 8 SMS d'amour envoyés par des patientes au chirurgien..."

7/ Quand l'opération est un succès, l'opéré ramasse toutes les mises éventuelles des autres joueurs, histoire de se rembourser un peu de ses frais. Le chirurgien valide l'opération en signant le "bulletin de sortie" sur l'ordonnance de l'opéré.

