



HàD

Règle du jeu



Introduction

L'Hôpital à domicile (HàD) est un service hospitalier qui suit médicalement et psychologiquement des patients à leur domicile.

Ce jeu est un hommage à l'équipe « HàD » de Montauban pour leur dévouement.

But du jeu

Arriver le premier au domicile de son patient (couleur du véhicule = couleur du domicile).

Nombre de joueurs

De 2 à 4 joueurs

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 1 règle du jeu
- 4 véhicules
- 1 dé

Déroulement du jeu

Pour commencer

Pour commencer, les joueurs jettent 3 fois le dé et font la somme des lancés.

Le joueur qui a obtenu le plus de points commence, puis c'est au tour de celui qui a obtenu le deuxième score...

Si deux joueurs ont obtenu le même score, ils relancent le dé pour se départager.

Position des véhicules

Les véhicules doivent toujours rouler à droite de la route sauf pour doubler.

Ordre des joueurs aux tours suivants

À chaque tour, c'est le joueur qui est en tête qui commence puis les suivants dans l'ordre.

Si deux joueurs sont sur la même case, c'est le joueur qui double (voie de gauche) qui joue avant l'autre (voie de droite).

Si vous êtes arrêté au panneau « stop », vous jouez en dernier. Si plusieurs joueurs sont arrêtés au panneau « stop », ils jouent dans l'ordre d'arrivée au panneau.

Dépassement

Lorsque deux véhicules sont sur la même case, il est interdit de les doubler. Les véhicules qui arrivent restent derrière même si le dé indique une valeur supérieure.

Il est interdit de dépasser un véhicule qui se trouve sur une case avec le panneau « interdit de dépasser ».

Autres indications















Quand un véhicule tombe sur une case avec un pictogramme, le joueur doit se conformer au tableau suivant.

Arrivée chez votre patient

L'arrivée chez votre patient se fait sur s parking. Vous vous arrêtez sur cette case même si le dé indique un nombre supérieur à ce qui est nécessaire.

Fin de partie

Le jeu se termine quand toutes les équipes « H à D » ont rendu visite à leur patient.

	<p>Attention hérisson ! Pour ne pas écraser ce pauvre hérisson, avancez d'une case si possible, sinon, reculez d'une case.</p>
	<p>Vous avez oublier votre stéthoscope. Vous retournez à la case « départ ».</p>
	<p>Vitesse limitée. Si le dé marque 1, 2 ou 3, vous avancez de 1, 2 ou 3 cases. Si le dé marque 4, 5 ou 6, vous n'avancez que d'une case.</p>
	<p>Interdiction de dépasser. Vous ne pouvez pas dépasser le véhicule qui vous précède, patientez derrière lui.</p>
	<p>Crevaision. Patientez un tour pour réparer.</p>
	<p>Erreur du GPS ! Au prochain tour, vous ne lancez pas le dé, vous avancez de 2 cases à droite, jusqu'au panneau « stop ».</p>
	<p>Stop Vous ne pouvez vous engager que si la case devant vous est totalement libre. Si ce n'est le cas, vous devez attendre le prochain tour.</p>
	<p>Raccourci. Au prochain tour, vous ne lancez pas le dé, vous avancez de 2 cases à gauche, jusqu'au panneau « stop ».</p>
	<p>Appel téléphonique. Arrêtez-vous un tour pour répondre au téléphone.</p>
	<p>Carburant. Le plein de carburant vous oblige à attendre un tour.</p>
	<p>Vitesse limitée. Si le dé marque 1, 2, 3 ou 4, vous avancez de 1, 2, 3 ou 4 cases. Si le dé marque 5 ou 6, vous n'avancez que d'une case.</p>
	<p>Accélération. Fin de la limitation de vitesse, vous appuyez sur le champignon et avancez de 3 cases.</p>
	<p>Gendarmerie. Vous roulez trop vite. Vous vous êtes fait arrêter. Les gendarmes vous retiennent deux tours.</p>
	<p>Arrivée Bravo ! Vous êtes arrivé au domicile de votre patient.</p>