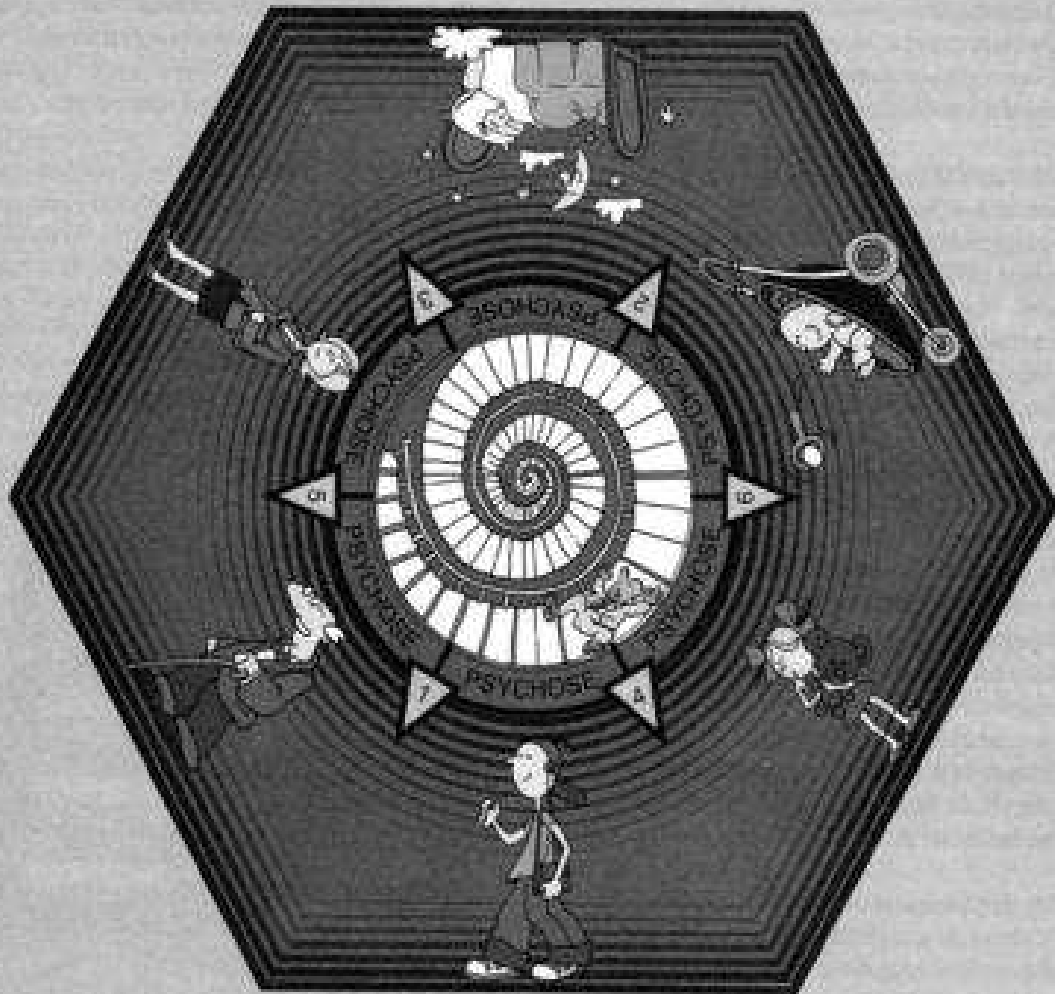


THERAPY



02297



THERAPIE

CONTENU DE LA BOÎTE

- Un plateau de jeu
- 3 dés
- 6 divans de couleur différente
- 36 marqueurs (6 de chaque couleur)
- Des cartes «Thérapie» (attention : les cartes sont présentées en 3 paquets; elles peuvent être mélangées)
- Des cartes «Baromètre» (6 catégories)
- Des cartes «Imagination»
- Un livret «tests d'Imagination»
- Chaque joueur doit se munir d'un stylo (ou crayon) et d'une feuille de papier.

BUT DU JEU

Franchir avec succès les différentes phases de la vie, en rassemblant sur son divan les 6 marqueurs de couleur différente correspondant à ces phases (le premier âge, l'enfance, l'adolescence, l'âge adulte, les anciens et le cosmos). Le vainqueur est le premier joueur qui atteint ou dépasse la case «Arrivée» après avoir réuni les 6 marqueurs différents.

PRÉPARATION

1. Répartir les cartes en 8 catégories et les placer verticalement dans la boîte (voir figure): *Thérapie, Imagination, Premier âge, Enfance, Adolescence, Age adulte, Les anciens et Cosmos*.
Conseils : lorsqu'on prend une carte, il est recommandé de toujours la prendre du même côté du paquet et de la replacer, après lecture, à l'autre extrémité du paquet; retournez les cartes régulièrement de façon à utiliser aussi les questions présentes au verso.
2. Chaque joueur choisit un divan et le place, sur le plateau de jeu, sur la case «cabinet de consultation» (Thérapie) de la couleur correspondante: c'est son cabinet de consultation.
3. On tire au sort celui qui commence, les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur dont c'est le tour lance les dés et avance son divan du nombre de cases indiqué. Puis, le joueur suit les indications mentionnées sur la case où il s'est arrêté.

- Il y a deux façons d'obtenir des marqueurs :
- soit en guérissant un patient qui se trouve dans votre cabinet de consultation
 - soit en répondant correctement à l'une des questions «Baromètre» ou «Imagination».



LES CASES SPÉCIALES

Le cabinet de consultation (Thérapie)

Si vous êtes assez fou pour vous arrêter dans le cabinet d'un autre joueur, vous devenez alors, temporairement, son patient et lui votre thérapeute. Il prend la première carte du paquet «Thérapie» et vous lit la question. Conseil : pour simuler au mieux l'ambiance d'une véritable consultation, il est recommandé de faire précéder la question de la phrase «Eh bien, dites-moi donc...» en remplaçant les pointillés par le nom du joueur concerné. Vous ne répondez pas immédiatement à la question mais vous l'écrivez en secret sur votre feuille. Le thérapeute, de son côté, inscrit sur sa feuille ce qu'il pense que vous allez répondre. Les réponses aux questions d'estimation sont réparties sur une échelle de 1 (plus faible) à 10 (plus fort) : une marge d'erreur de 1, en plus ou en moins, est autorisée. Dans le cas des questions «quel joueur», on est libre de choisir le joueur y compris le thérapeute et le patient.

On compare ensuite les réponses :

1. **Si les deux réponses correspondent**
Le thérapeute a guéri son patient et reçoit un marqueur de la couleur de son choix qu'il place sur son divan. C'est encore au tour du patient de jouer: il lance les dés et avance du nombre de cases indiqué.
2. **Si les deux réponses diffèrent**
Le patient reste en thérapie jusqu'à ce que ce soit son tour. Il est alors de nouveau soigné par le thérapeute. On procède de la même façon jusqu'à ce qu'il soit guéri et puisse quitter cette case.

Lorsqu'un joueur s'arrête dans son propre cabinet ou dans un cabinet qui n'est attribué à aucun joueur, il doit suivre une thérapie de groupe (voir instructions ci-dessous).

La thérapie de groupe

Si vous vous arrêtez sur l'une de ces cases, le joueur à votre droite prend la première carte «Thérapie» et la lit à voix haute. Ici aussi on vous conseille de faire précéder la

question de la petite phrase «Eh bien, dites-moi donc...».

Vous notez en secret votre réponse sur votre feuille. Pendant ce temps, les autres joueurs essaient de déterminer ensemble, par le biais d'une discussion de groupe, quelle pourrait être votre réponse.

On compare ensuite les réponses :

1. **Si les deux réponses correspondent**
Le patient désigne un joueur qui reçoit un marqueur de son choix. C'est encore au tour du patient de jouer: il lance les dés et avance du nombre de cases indiqué.
2. **Si les deux réponses diffèrent**
Le patient reste où il se trouve jusqu'à ce que ce soit son tour. Il suit de nouveau une thérapie de groupe. On procède de la même façon jusqu'à ce qu'il soit guéri et puisse quitter cette case.

Baromètre

Si vous vous posez sur l'une de ces cases, le joueur à votre droite prend la première carte «Baromètre» correspondant à la période de la vie (même couleur) où vous vous trouvez et lit la question à voix haute.

1. Si votre réponse est correcte

Vous recevez un marqueur de la même couleur et c'est au joueur suivant de jouer. Si vous avez déjà ce marqueur, vous n'en recevez pas et vous rejouez immédiatement.

2. Si votre réponse est fautive

Il ne se passe rien. Vous attendez votre prochain tour pour vous déplacer.

Baromètre/Chance

Vous avez le choix sur cette case : soit vous ne faites rien et vous attendez votre prochain tour pour vous déplacer, soit vous choisissez de répondre à une question «Baromètre» de la couleur correspondante, posée par le joueur à votre droite.

1. Si votre réponse est correcte

Vous recevez un marqueur de cette couleur et c'est au joueur suivant de jouer. Si vous avez déjà ce marqueur, vous n'en recevez pas et vous rejouez immédiatement.

2. Si votre réponse est fautive

Vous allez directement sur la case «Psychose» au centre du plateau de jeu.

Psychose

Le joueur qui arrive sur cette case doit rendre un marqueur de son choix (si le joueur n'en possède aucun, il n'a pas d'autre pénalité). Au tour suivant, vous ne lancez qu'UN SEUL dé et vous quittez cette case dans la direction indiquée par la flèche dont le chiffre correspond au résultat du dé. C'est ainsi que vous atteignez l'un des cabinets de consultation dans lequel vous suivez immédiatement une thérapie jusqu'à ce que vous soyez guéri et puissiez quitter cette case.

Imagination

Si vous vous arrêtez sur l'une de ces cases, le joueur à votre droite retourne la première carte «Imagination» côté A ou B. Ce joueur prend le livret «tests d'Imagination» et vous montre le dessin correspondant au numéro (et à la lettre A ou B) de la carte. Il lit à haute voix les 3 interprétations et vous devez en choisir une. La bonne réponse est indiquée en caractères gras et tient compte de l'opinion de la majorité des sujets ayant subi ces tests.

1. Si votre réponse est juste

Vous choisissez un marqueur que vous placez sur votre divan et c'est au joueur suivant de jouer.

2. Si votre réponse est fautive

Vous allez directement sur la case «Psychose» au centre du plateau de jeu.

Cauchemar, Folie, Paranoïa, Retour en enfance, Hallucination



Si vous vous arrêtez sur l'une de ces cases, vous passez directement dans le cabinet de consultation

le plus proche (indiqué par les flèches) et vous suivez une thérapie comme indiqué précédemment.

AIDE

Vous avez la possibilité d'avoir recours à l'un des thérapeutes à chaque fois qu'il vous faut répondre à une question «Baromètre», «Baromètre/Chance» ou «Imagination». Après tout, ils sont là pour vous aider ! Demandez alors à un thérapeute de votre choix qu'il vous donne une réponse. Vous êtes libre ensuite de suivre ou non son avis. Si vous suivez son conseil, ce thérapeute recevra la même récompense ou la même pénalité que vous (cela dépend bien entendu de la justesse ou non de la réponse). Si vous ne suivez pas son conseil, ce thérapeute ne recevra ni récompense ni pénalité.

LE GAGNANT

Dès que vous avez réuni les 6 marqueurs différents, il vous faut, au plus vite, atteindre ou dépasser la case «Arrivée» (la case bleue située à côté du cabinet de consultation jaune). La partie devient alors plus facile : si vous vous arrêtez sur une case «cabinet de consultation» ou «thérapie de groupe», il vous suffit de relancer les dés et d'avancer. Sur toutes les autres cases vous devez suivre les indications correspondantes. Si vous atteignez ou dépassez le premier la case «Arrivée», vous êtes le vainqueur.

Conseil : pendant le déroulement du jeu, il est possible de considérer la case «Arrivée» comme étant une case «Baromètre» dont la couleur est au choix du joueur.

AVERTISSEMENT

Les inventeurs et éditeur du jeu THERAPIE déclinent toute responsabilité en ce qui concerne l'apparition de troubles psychologiques dus à un abus de l'utilisation de ce jeu ! Il est donc inutile de les importuner par téléphone ou par l'envoi de lettres ou e-mail.



02297
02297

B

Imagination
Fantasie



Fantasie
Imagination

A

00297
02297



IA



IB

2A



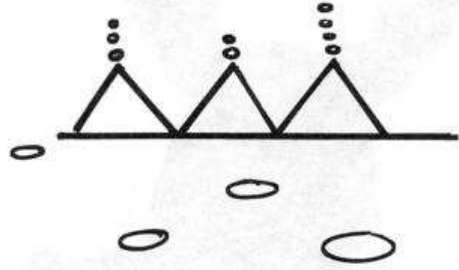
2B

3A



3B

4A



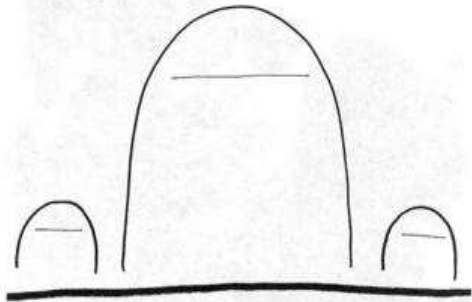
4B

5A



5B

6A



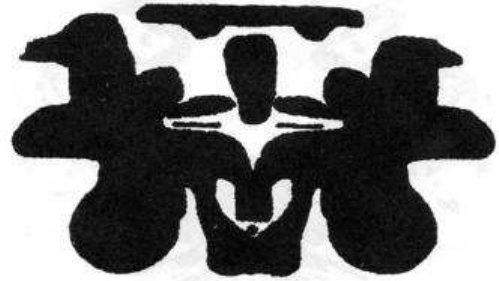
6B

7A



7B

8A



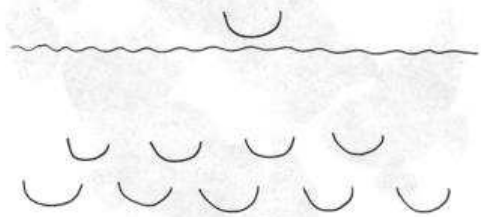
8B

9A



9B

10A



10B

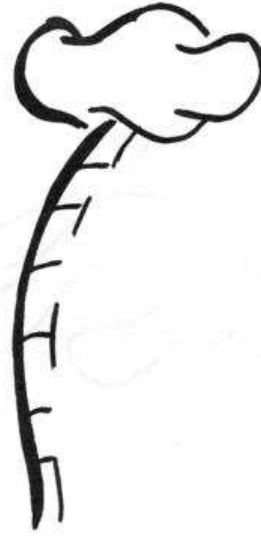
*

IIA



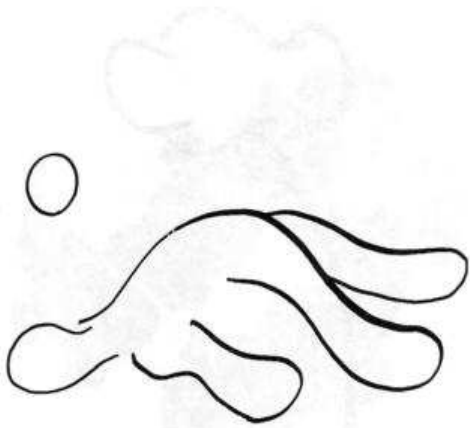
IIB

I2A



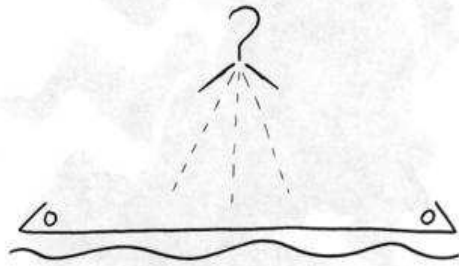
I2B

I3A



I3B

I4A



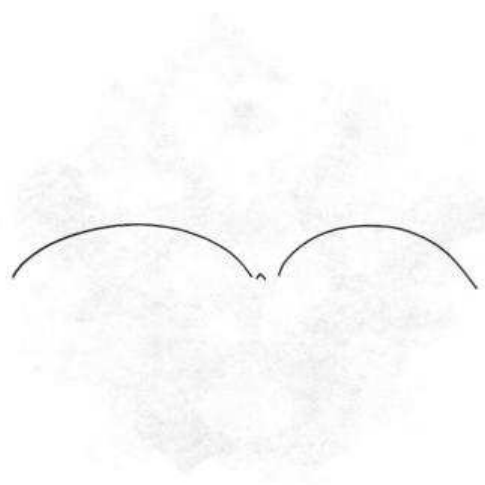
I4B

15A



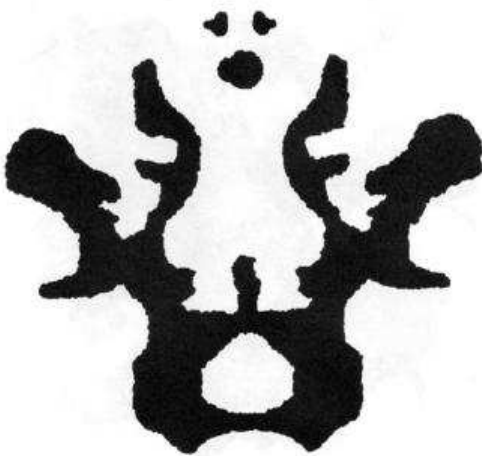
15B

16A



16B

17A



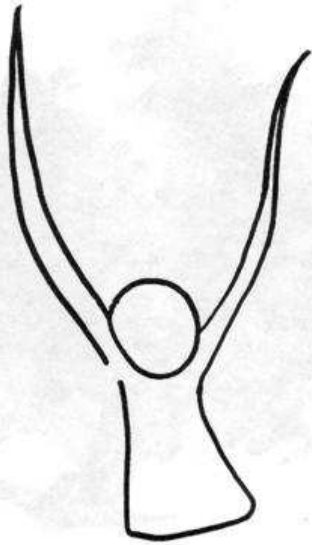
17B

18A



18B

19A



19B

20A



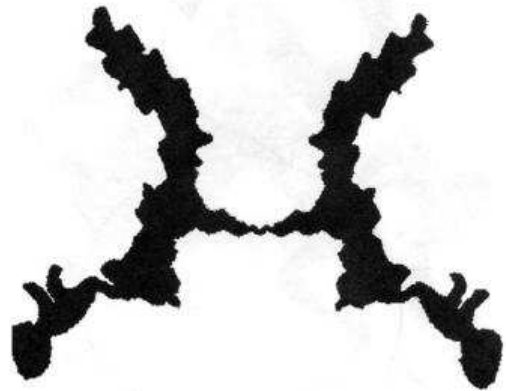
20B

21A



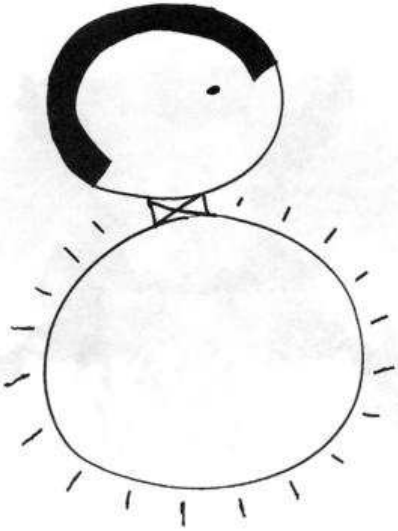
21B

22A



22B

23A



23B

24A



24B

25A



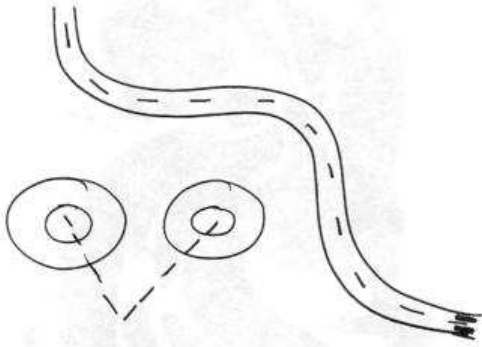
25B

26A



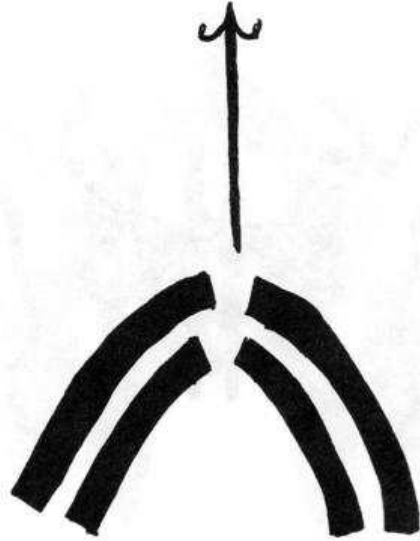
26B

27A



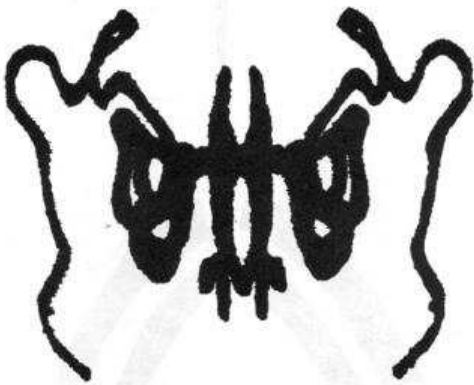
27B

28A



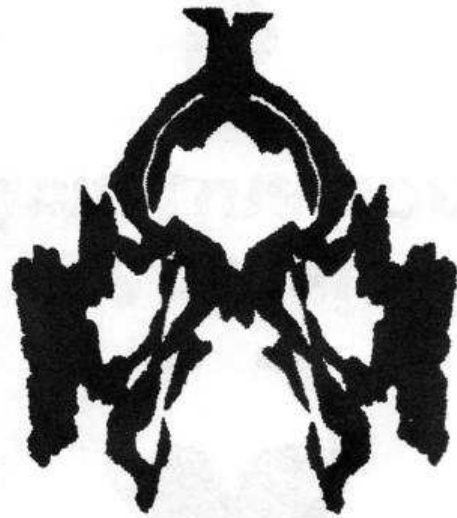
28B

29A



29B

30A



30B

