CLUERASME

A IMPRIMER

CLUÉRASME

Assommé d'ennui pendant cette épouvantable période qu'est le blocus ? N'aie crainte, tes dévoués délégués ont pensé à toi et ton divertissement et t'ont concocté le jeu de l'année ! Les règles du Cluérasme sont, tu l'auras peut-être déjà deviné, celles du Cluedo, mais les petits ajustements faits au jeu ne le rendront que plus divertissant ! N'hésite pas à télécharger et imprimer la version moins cheap sur le site du Cercle : www.cercle-medecine.be/organe

POUR JOUER AU CLUÉRASME, TU AURAS BESOIN DE :

- 1 magnifique plateau de jeu façonné par tes délégués (version couleur moins cheap sur le site du cercle)
- 2 dés
- 6 pions de couleurs différentes (si tu as un Cluedo chez toi, c'est parfait ils seront des bonnes couleurs !)
- 9 cartes lieux (version couleur moins cheap sur le site du cercle)
- 6 cartes armes (version couleur moins cheap sur le site du cercle)
- 6 cartes suspects (version couleur moins cheap sur le site du cercle)
- 1 étui pour y cacher la combinaison gagnante
- 1 carnet de notes (feuilles d'enquête)

AVANT DE COMMENCER LA PARTIE

Au début d'une partie de Cluérasme, on mélange les cartes. Il y a trois types de cartes au Cluérasme, les cartes armes, les cartes suspects et les cartes lieux. Il faut tirer au hasard une carte de chaque type puis les placer dans l'étui à énigme. Ce sera la solution de l'enquête.

Ensuite, chaque joueur choisi un pion représentant le personnage de son choix. Ce personnage lui servira à mener l'enquête. Les cartes restantes doivent être mélangées et distribuées, une à une, à tous les joueurs.

Chaque joueur prend alors une feuille d'enquête. Ces feuilles répertorient tous les éléments de l'énigme (armes, suspects, lieux). Vous pouvez donc cocher sur votre feuille les cartes que vous avez déjà en main. En effet, elles ne peuvent se trouver dans l'étui à énigme ce qui vous permet d'ores et déjà d'orienter votre enquête (vers un personnage ou un lieu du campus par exemple).

COMMENT JOUER AU CLUÉRASME

La partie commence sur la place facultaire. Le premier joueur lance les deux dés et avance dans le couloir d'autant de cases que son score le lui permet. L'objectif est d'entrer dans un des lieux du campus pour pouvoir enquêter. Une fois dans un lieu, il ne peut plus bouger même si son score aux dés lui permettait de ressortir. Au prochain tour, il pourra ressortir par la porte de son choix et ainsi se diriger vers la partie du campus où il souhaite enquêter.

Quand vous êtes dans une pièce, vous pouvez formuler une hypothèse, c'est-à-dire annoncer aux autres joueurs un suspect, une arme du crime et le nom du lieu où vous vous trouvez. Il est possible de choisir n'importe quel personnage ou n'importe quelle arme et ce, même si l'on possède la carte en main.
Par exemple, si vous vous trouvez dans la salle de dissection, vous pouvez émettre cette hypothèse : « Je pense que c'est Pascal Laurent avec le bec Bunsen, dans la salle de dissection. » Si l'un des autres joueurs possède une des cartes de votre hypothèse, il doit vous la montrer discrètement. Il est obligé de vous la montrer, il ne peut pas mentir. Ainsi vous pouvez rayer une arme, un lieu ou un suspect et vous rapprocher de la résolution de l'énigme.

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque fois qu'un joueur entre dans un lieu, il peut lancer une hypothèse. Lorsqu'un joueur pense avoir trouvé la réponse de l'énigme, il doit formuler son accusation. Il note discrètement sur un papier le lieu du meurtre, l'arme du crime et l'assassin, puis vérifie dans l'étui à énigme son accusation. Attention, vous ne pouvez faire qu'une seule accusation par partie.
Si le joueur à raison, il annonce les trois cartes de l'énigme aux autres joueurs. Ainsi, la partie se termine et le joueur est déclaré vainqueur.

Si le joueur a tort, il doit remettre les 3 cartes dans l'étui à énigme, sans rien dire, et la partie continue pour les autres joueurs. Le joueur qui s'est trompé est hors du jeu (il ne peut plus faire ni d'hypothèses, ni d'accusation), cependant, il doit toujours montrer ses cartes pour contredire une hypothèse d'un autre joueur.

LES SUSPECTS

Violet - Stéphane Louryan : anatomiste devenu professeur, il est sorti d'une salle de dissection miteuse pour enseigner. Maintenant qu'il est prof, il s'interroge sur l'intelligence relative de ses étudiants. Mais toute question a du sens et il tient à y répondre tant qu'elle ne concerne pas l'examen.
« Oui vous pouvez répondre au crayon. Vous pouvez aussi le faire avec votre sang ou vos larmes » - Exigeant et pointilleux.

Vert - Philippe Golstein : vous avez besoin de points, qu'une note soit augmentée? Philippe est l'homme de la situation, même si personne n'en est convaincu. Et comme il est d'une grande gentillesse, attendez vous un jour à recevoir un coup de fil réclamant de vos nouvelles.
« Je vous ai mis 10. Vous êtes vous mis à étudier en échange? » - Attentionné et professionnel.

Rouge - Magali Waelbroeck : Cette enseignante de la Biochimie assiste à tous ses cours. Sa manière de pondérer les questions d'examens est au centre de tous les potins. Sa plus grande crainte est que les étudiants découvrent les points subjectivement donnés qui lui ont permis jusqu'à présent de se défiler aux visites de copies.
« Keksékça?! votre réponse est correcte mais je n'aime pas votre formulation » - Patiente et compréhensive.

Bleu - Marco Schetgen : Issu d'une longue lignée de doyens, il se rend disponible pour n'importe qu'elle cause en s'assurant de paraitre décontracté. Toujours maitre de lui-même, il confie les basses besognes à ses secrétaires. Manquer de savoir-rire avec lui pourrait s'avérer fatal.
« J'aurais préféré être vice-doyen et roi du banquet » - Souriant et Imperturbable.

Blanc - Catherine Ledent : Vivant dans ses souvenirs de biologiste, Ledent ne peut se résoudre à passer à autre chose. Elle rappelle toujours à ses assistants son haut degré de qualification et essaie de ne pas s'offusquer en voyant les leurs. Elle se répète que la bio servira d'une façon ou d'une autre.
« La biologie du vivant est un prérequis essentiel à quiconque espère un jour exercer la médecine. » - Supérieure et soporifique.

Jaune - Pascal Laurent : autrefois une vedette d'auditoire, il a finalement suivi sa vocation. Aujourd'hui il est chargé de cours dont la popularité et les cheveux tombent. Il a beau donner son cours de vive voix, son auditoire se vide avec le temps. Mais il refuse de sombrer dans l'anonymat.
« Vous ai-je déjà raconté la différence entre un chien et de l'acide? » -Un homme ponctuel et sévère.

LES ARMES

Scalpel : le scalpel est généralement utilisé en dissection mais sa petite taille et son tranchant en font une arme redoutable.

Bec Bunsen : utilisé en TP chimie/biochimie, le bec Bunsen possède une polyvalence qui permet d'opérer en toute discrétion en assommant la cible avant de la cuire.

Rohen : idéal pour venir à ses fins tout en ayant la classe. En plus d'accomplir une vengeance, vous avez la possibilité de vous pencher sur votre victime en lui sussurrant: « Je ne comprends rien à l'anatomie, mais je dissimulerai bien votre corps » ou un truc dans le genre quoi. Autrefois, pour de pareilles occasions, il était de coutume d'utiliser L'assommoir de Zola, mais le fait est que le taux de suicide dans le secondaire empêchait une fiabilité de 100%.

Système de cotation de Golstein : plus efficace que le death note, cette technique mise en place au début des années 2000 provoque une crise cardiaque instantanée. Cette arme ultra-efficace a pourtant le défaut de souvent, à l'image d'une bombe, faire des victimes innocentes.

Acide acétylsalycilique de Laurent : administré pour la toute première fois en janvier 2015, il est comme l'anthrax un bel exemple de bioterrorisme.

Pipe de Louryan : la voyant trainer à plusieurs endroits, tous ceux qui se sont dit « ce serait fun de l'essayer » y ont laissé la vie. Les laboratoires du monde entier tentent de trouver la composition de ce tabac qui « sent pourtant si bon ».

LES LIEUX

La place facultaire (point de départ) : s'il fait plus de 25 degrés, la probabilité d'y trouver, personnel d'entretien inclus, un total dépassant 10 personnes est non nulle. Il n'existe probablement pas d'endroit plus déprimant.

La bibli : lieu d'étude et de concentration. Souvent bondée en période de blocus. Calme relatif.

Le cercle de médecine : pièce spacieuse et lumineuse, occupée par les étudiants non studieux. Ouvert au public.

La Jefke : De tels endroits existaient déjà à l'époque romaine et Sénèque les avait décrits d'un : « Sunt qui officia lucis noctisque perveterint nec ante diducant oculos hesterna graves crapula quam adpetere nox coepit » en parlant de ceux qui les fréquentaient, ce qui littéralement signifie: « Il en est qui ont inversé les fonctions du jour et de la nuit et qui n'entr'ouvrent leurs yeux alourdis par l'orgie de la veille avant que la nuit ne commence à gagner ».

La salle de dissection : ouverte aux étudiants de deuxième année. les cris que l'on entend jusqu'à la place facultaire ne sont pas ceux des cadavres.

Le musée de la médecine : lieu visité en général une fois au cours du cursus. La population qu'on y rencontre est souvent d'un âge avancé pourtant, il arrive d'y trouver quelques rhétoriciens égarés.

Le hall de l'hôpital Erasme : il y a là un bruit de fond insupportable qui doit rendre folles les personnes qui travaillent à la réception. La population y déambule d'un pas pressé.

Le nouveau matin : on a entendu dire par les gens qui en ont les moyens que la nourriture y était décente. Envisageable quand on commence à faire des gardes.

Le café des presses : il y règne une ambiance de cantine de secondaire, néanmoins on peut s'y restaurer pour pas grand-chose. Assez fréquenté et bruyant.

L'arrêt de métro Erasme : le soir, on peut y apercevoir des étudiants rentrant chez eux, contents de pouvoir enfin gouter au repos quelques heures, avant de reprendre la ligne dans l'autre sens. L'énergie dépensée pendant la journée grise les mines et font du métro un lieu dans lequel règne un silence de mort.

STÉPHANE LOURYAN

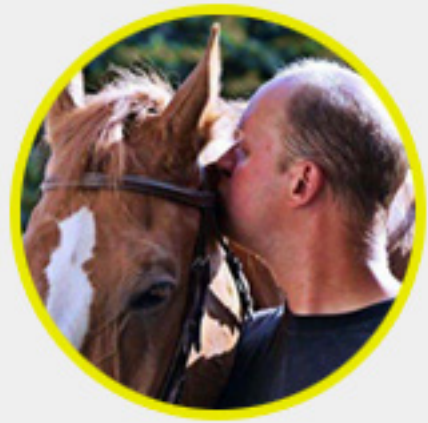
PHILIPPE GOLSTEIN

MAGALI WAELBROECK

MARCO SCHETGEN

CATHERINE LEDENT

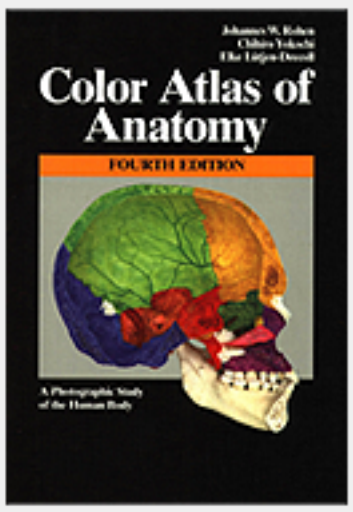
PASCAL LAURENT



SCALPEL

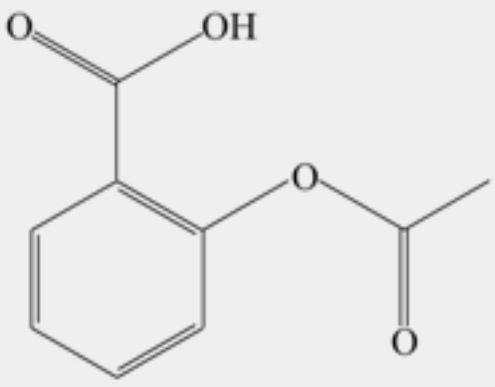
BEC BUNSEN

ROHEN



SYSTÈME DU PR. GOLSTEIN

ASPIRINE DU PR. LAURENT

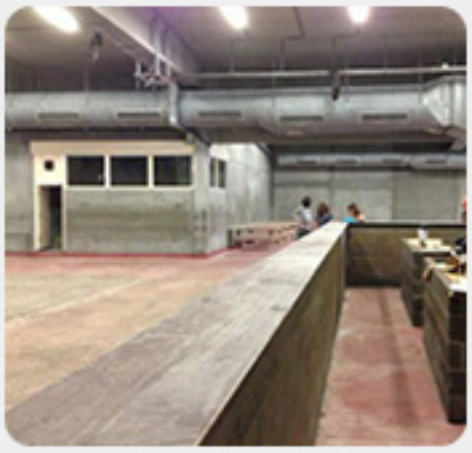


PIPE DU PR. LOURYAN

LA BIBLIOTHÈQUE

LE CERCLE DE MÉDECINE

LA JEFKE



LA SALLE DE DISSECTION

LE MUSÉE DE LA MÉDECINE

LE HALL DE L'HÔPITAL

LE NOUVEAU MATIN

LE CAFÉ DES PRESSES

LE MÉTRO ERASME

START
CATHERINE
LEDENT
LE NOUVEAU MATIN
LA JE
LE CAFE DES PRESSES
START
PASCAL
LAURENT
Clue
LA SALLE DE DISSECTION
START
MAGALI
WAELBROECK
LE HALL DE

START
PHILIPPE
GOLSTEIN

FKE

LE METRO ERASME

START
MARCO
SCHETGEN

LE CERCLE

rasme

LA BIBLI

START
STEPHANE
LOURYAN

E L'HÔPITAL

LE MUSEE DE LA MEDECINE