Vous venez de trouver cette règle qui vous est bien utile. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.

Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site :

jeuxsoc.fr

Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

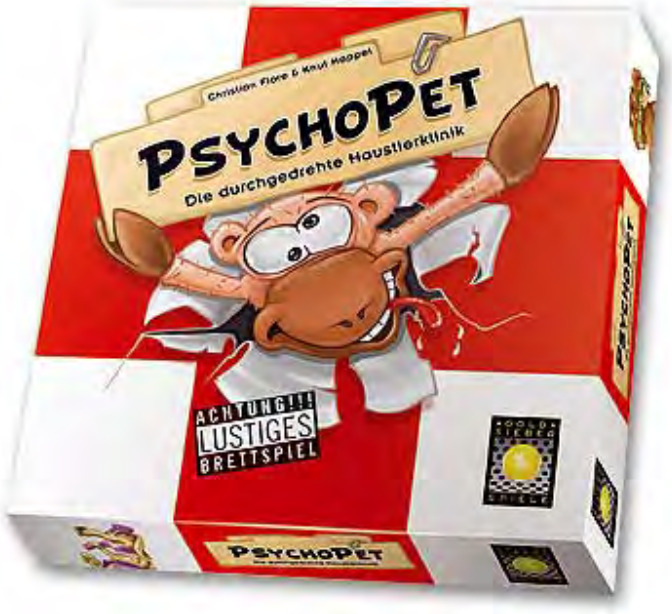
- En m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir
- En m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection
- En m'offrant un jeu absent de ma collection
- En faisant un don, même minime

Vous trouverez mon adresse postale et électronique ainsi qu'un lien permettant un don via *Paypal* sur la page contact de mon site :

http://jeuxsoc.fr/contact.php

Merci François Haffner

Un jeu de Christian Fiore & Knut Happel © 2009 Goldsieber
Traduction libre par Benoît Christen - Relecture par François Haffner



L'Histoire

Il se passe de drôles de choses dans la clinique vétérinaire et il faut avouer que le personnel est un peu bizarre. Tentez votre chance comme docteur et soignez les petits et gros tracas des animaux. Une thérapie comportementale pour le hamster boulimique ? Une musicothérapie pour le chat végétarien ? Montrez à vos adversaires que vous avez le goût du risque, les bonnes tactiques et un brin de chance pour devenir médecin chef !

Contenu du jeu

1 plan de jeu

6 pions Docteur (un par couleur)

30 gamelles (5 par couleur)

1 aide de jeu

1 règle du jeu

110 cartes

- 35 cartes « Patient »

- 24 cartes thérapie (A)

- 51 cartes action (B et C)

Mise en place

1. Le **plan de jeu** est posé au milieu de la table

2. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit son **pion docteur** et **4 gamelles**. Les cinquièmes gamelles sont placées sur la case « **0** » de l'échelle de points de thérapie.

3. Les **35 cartes « Patient** » représentent 5 animaux (chat, chien, mouton, caniche et hamster) de 7 valeurs différentes (6, 9, 11, 12, 13, 14, 15). Les cartes sont triées par valeur et forment autant de pioches que l'on mélange avant de les placer face visible à gauche du plateau. Il ne peut y avoir plus de deux piles qui montrent le même animal au sommet. Si c'est le cas, on mélange à nouveau une pile.
   À **2 joueurs**, on enlève les piles de valeur 12 et 14, qu'on range dans la boîte.
   À **3 et 4 joueurs**, on retire la pile de valeur 14.
   À **5 et 6 joueurs**, on utilise toutes les cartes.

4. Les 24 cartes de thérapie (A) sont mélangées et forment une pioche face cachée en dessous et à gauche du plateau.

5. Les 51 cartes action (B+C) sont mélangées ensemble et forment une pioche face cachée au dessus de plateau.

But du jeu

Vous travaillez dans une clinique vétérinaire qui accueille des animaux pas vraiment malades mais un peu dérangés. Vos patients apparaissent sur des cartes « Patient » avec un chiffre qui indique le nombre de points de thérapie nécessaires pour les soigner. Pour gagner des points de thérapie, vous devez utiliser des méthodes de soins assez particulières.

carte « Patient »

Chaque **carte de thérapie** vaut au moins un point de thérapie. Pour guérir les psychoses de vos patients animaux, il faut plusieurs cartes de thérapie. On va dévoiler, une à une, plusieurs cartes de thérapie. Celui qui pense que les thérapies exposées lui suffisent, place son pion docteur sous la dernière carte de thérapie découverte.
Dès qu'apparaît une carte de thérapie identique à une carte déjà révélée, cette phase d'exposition se termine immédiatement. Celui qui a déjà placé son docteur dispose d'un point pour chaque carte de thérapie découverte jusqu'à celui-ci. Celui qui n'a pas posé son docteur à temps n'a aucun point !

Point de thérapie

Si vos patients ont vraiment un grain, vous allez avoir besoin de beaucoup de points de thérapie. Vous pouvez utiliser les fonctions particulières des chambres de soin sur le plan de jeu. Si vous avez obtenu assez de points de thérapie, vous pouvez utiliser une pièce de l'hôpital pour votre patient. Vous y placerez alors une gamelle de nourriture. Les gamelles permettent d'obtenir beaucoup de points de thérapie et de guérir les patients particulièrement atteints. Vous pourrez ainsi faire carrière dans la clinique vétérinaire.

Chambre de soin

Des **cartes d'action** vous permettent des actions particulières et concernent des événements surprenant. Le gagnant est celui qui guérit beaucoup de patients et remporte le plus de points de victoire.

Cartes d'action

Déroulement du jeu

PsychoPet se déroule en plusieurs manches, chacune composée de deux phases.
Une phase s'achève lorsque tous les joueurs l'ont réalisée.

Phase 1
Obtenir des points de thérapie

- retourner des cartes de thérapie
- poser son pion Docteur
- ➢ Fin de la phase

Phase 2
Utiliser les points de thérapie

- pour placer les gamelles
- pour acheter des cartes action
- pour soigner les patients
- ➢ Fin de la phase
  et fin de la manche

Phase 1
Obtenir des points de thérapie

Durant cette phase de jeu, tous jouent simultanément, car les cartes de thérapie retournées servent à tous les joueurs.
Celui qui possède l'animal domestique le plus fou est désigné comme premier joueur. Le jeu se déroule ensuite dans le sens horaire.

- **Retourner des cartes de thérapie**

Le premier joueur prend la carte supérieure de la pioche de cartes de thérapie et la pose face visible pour former une rangée de cartes.
Les joueurs suivants retournent chacun leur tour une carte et la posent à la suite.
IMPORTANT : avant de piocher, on annonce qu'on va le faire, pour que personne ne soit surpris (voir plus loin). Les cartes doivent être posées visibles de tous.

- **Poser les pions docteur**

a) La carte est la seule de ce motif : tout va bien !
Aussitôt qu'une carte de thérapie est retournée, chaque joueur peut choisir s'il pose son pion docteur en dessous de cette carte ou s'il préfère attendre. Il faut se décider rapidement, car les joueurs qui sont trop lents placent leur pion docteur à la suite des pions déjà posés et joueront plus tard lors de la phase suivante.
En plaçant leur pion, les joueurs s'assurent d'avoir 1 point de thérapie par carte.

Jaune a placé son docteur après la troisième carte et aura donc 3 points de thérapie. Rouge a placé son docteur à la suite. Il aura aussi 3 points de thérapie mais jouera après Jaune.

Violet a pris des risques en attendant la cinquième carte pour poser son docteur. Il aura 5 points de thérapie mais jouera après Jaune et Rouge.

Celui qui préfère attendre aura peut-être plus de cartes et donc plus de points de thérapie, mais peut-être rien du tout…

b) Un motif apparaît pour la deuxième fois : c'est le chaos !
Si une carte de thérapie est retournée et qu'elle est déjà présente avec la même image, c'est le chaos dans la clinique vétérinaire ! Cette phase prend fin immédiatement et aucune autre carte de thérapie n'est retournée. Celui qui attendait pour placer son pion docteur ne dispose d'aucun point de thérapie !

Fin de la phase 1

On retourne des cartes de thérapie jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé leurs pions docteur ou que le chaos éclate. Puis, on passe à la phase 2.

Phase 2
Utiliser les points de thérapie

Déterminer ses points de thérapie

Chaque joueur qui a placé son pion docteur à temps compte son nombre de points de thérapie. Il compte toutes les cartes jusqu'à celle sous laquelle il a posé son pion docteur. Les cartes retournées par la suite ne rapportent pas de point.
Chaque carte donne 1 point de thérapie, indépendamment de son illustration.
Le joueur peut obtenir des points supplémentaires grâce aux gamelles et aux cartes d'action, dont vous trouverez plus loin une description détaillée.
Chaque joueur marque sur la piste en bordure du plan de jeu, à l'aide de sa cinquième gamelle, le nombre de points dont il dispose pour la manche.

Les points de thérapie obtenus peuvent être utilisés et attribués pour différents objectifs.
Parmi les joueurs qui ont obtenus des points de thérapie, celui qui a placé son pion docteur en premier commence. Les autres joueurs suivent dans l'ordre de pose des pions docteur.
Dans l'exemple précédent, c'est d'abord au tour de Jaune, puis Rouge puis Violet.

Chaque joueur utilise à son tour ses points de thérapie selon les 3 possibilités suivantes. Il recule ensuite sa gamelle de décompte du nombre de points de thérapie utilisés.

- **Poser des gamelles**

Chaque joueur dispose de 4 gamelles qu'il peut placer à son tour.

Celui qui pose sa gamelle dans les différentes chambres de la clinique, peut ainsi disposer d'avantages particuliers.
Cela peut permettre d'augmenter le nombre des points de thérapie dont il dispose. Vous trouverez plus loin une description détaillée des différentes salles.

Nombres noirs :
Pour placer une gamelle au 1e étage de l'hôpital, un joueur doit payer 3 points de thérapie, 5 points pour le 2e étage, 7 points pour le 3e et 10 points pour le 4e.

Nombres gris :
Un joueur peut placer jusqu'à 4 gamelles au 1e étage, 3 au 2e, 2 au 3e et 1 seule au 4e.

Ces valeurs sont rappelées dans l'ascenseur à droite du plan de jeu.

Aucun joueur ne peut placer deux de ses gamelles dans une même chambre. Plusieurs gamelles différentes peuvent toutefois s'y trouver ; dans ce cas, on les empile les unes sur les autres.
Des gamelles peuvent être reprises sans frais. Les placer dans d'autres chambres coûtera cependant à nouveau des points de thérapie.

IMPORTANT - Des gamelles posées ou déplacées ne peuvent être utilisées que lors des prochaines manches.

- ## Acheter des cartes d'action

L'effet des différentes cartes d'action est expliqué sur celles-ci. Vous en trouverez une description détaillée plus loin.

Chaque carte d'action coûte 2 points de thérapie.

IMPORTANT - Lorsqu'on acquiert de nouvelles cartes d'action, on ne peut les utiliser que lors des manches suivantes. Par conséquent, on pose les cartes d'action acquises devant soi face cachée avant de les prendre dans sa main à la fin de son tour.

A son tour, le joueur peut se défausser d'autant de cartes d'action qu'il le souhaite. Un joueur qui achète une carte paye 2 points de thérapie et tire celle du dessus de la pioche qu'il prend en main (il la pose face cachée devant lui). Un joueur peut acheter autant de cartes qu'il veut, mais il ne peut pas avoir plus de 3 cartes en main (achetées lors des tours précédents ou de celui-ci). Il est toujours possible de défausser une carte pour en acheter une autre, en payant à chaque fois 2 points de thérapie.

- ## Soigner des patients

À son tour, un joueur peut soigner un animal, pour autant qu'il dispose de suffisamment de points de thérapie. On ne peut soigner que les patients dont la carte est visible. Pour soigner un patient, le joueur doit donner autant de points de thérapie que le nombre indiqué sur la carte.
Le joueur prend la carte du patient soigné, et la pose face visible devant lui.

Un joueur ne peut soigner qu'un seul patient par manche.

Fin de la phase 2 - Fin de la manche

Lorsque les deux phases sont terminées, la manche s'achève.

- Tous les points de thérapie qui n'ont pas été utilisés sont perdus ; on remet les gamelles de décompte sur la case « 0 ». Les gamelles placées dans des chambres de soin y restent.
- Les cartes de thérapie face visibles sont défaussées. Si la pioche est épuisée, on mélange la défausse pour former une nouvelle pioche.
- Les joueurs reprennent leur pion docteur.
- La manche suivante commence avec le joueur qui avait joué en dernier.

Fin de la partie

Le jeu prend fin quand il n'y a plus qu'une seule pile de cartes Patient. On termine la manche en cours jusqu'au bout. Tous les joueurs déterminent alors leurs points de victoire au moyen de ce tableau :

1 animal seul rapporte 1 point de victoire ;
2 animaux identiques rapportent 3 points, etc.

5 animaux différents rapportent 10 points de victoire.

Chaque carte Patient ne peut être utilisée que dans une seule combinaison. Il n’est pas permis d'utiliser, par exemple, un animal dans une combinaison de cartes identiques puis dans une combinaison de cinq cartes différentes.

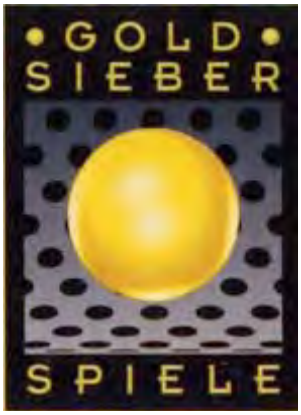
Chaque carte d'action « Patient privé » rapporte un point de victoire supplémentaire.

Celui qui a le plus de points de victoire gagne le jeu. En cas d'égalité celui qui a posé devant lui la carte de patient mouton avec la valeur la plus élevée remporte la partie.

Variante
Jour de chaos à l'hôpital – Pour plus de frissons

Panique chez les patients

Lorsqu'un animal est guéri, tous les animaux du même type s'enfuient. Celui qui a guéri un animal, retire tous les patients visibles du même type en haut d’une pile et les placent sous leur pile respective. Si un animal qui doit fuir est seul dans sa pile, le joueur place sa carte sous une autre pile de son choix.



L'Hôpital – Signification des chambres

1e étage (ou rez-de-chaussée)

Si une des cartes de thérapie retournées face visible montre la même image qu'une chambre avec une gamelle, cette carte vaut 2 points de thérapie supplémentaires pour le propriétaire de cette gamelle.

Exemple :
Violet a une gamelle dans la chambre des pilules. Les cartes retournées – mouton, pilules et chien – valent ensemble 5 points de thérapie pour Violet : 3 points de thérapie pour les 3 cartes, plus 2 points de thérapie de bonus grâce à la combinaison carte pilules/gamelle sur pilules.

À son tour, le joueur peut, une fois par manche, regarder une pile de cartes de patient. Il peut choisir une carte et la mettre au dessus de la pile. Il ne peut pas modifier l'ordre des cartes de la pile en dehors de cette carte.

Une fois par manche, le joueur peut guérir 2 patients à la suite. Il choisit un premier patient, donne les points nécessaires, puis prend sa carte. Ensuite il choisit un deuxième patient, dont la valeur de guérison est limitée 10 si elle est supérieure.

2e étage

Un joueur, qui a une gamelle sur une chambre de même image qu'une de ses cartes de thérapie retournée, reçoit 3 points supplémentaires.

3e étage

Si les cartes retournées montrent 3 animaux, les joueurs qui ont une gamelle sur cette chambre reçoivent 4 points de thérapie supplémentaires.
Attention : les animaux des cartes « Exotique » et « Kein Chaos » comptent aussi !

Après la fin de la phase 1 (pose de tous les pions docteur ou Chaos), on retourne une carte de thérapie supplémentaire. Cette carte ne provoque pas de chaos ! Tous les joueurs avec une gamelle dans cette chambre peuvent ajouter cette carte lors du calcul de leurs points de thérapie. Cette carte vaut 1 point de thérapie et peut parfois rapporter plus de points grâce aux gamelles.

Le joueur peut, chaque fois qu'il achète une carte d'action (pour 2 points de thérapie), tirer deux cartes, les regarder, en défausser une et conserver l'autre.

4e étage

Si une carte de thérapie retournée montre la même image que la chambre avec sa gamelle, le joueur reçoit 5 points de thérapie supplémentaires.
Si un joueur a des gamelles dans des chambres avec la même image à la fois au 1e et au 4e étage, il additionne ces points de thérapie.

Cartes d'action

KEIN CHAOS !
Parmi les cartes d'action se trouvent des cartes de 8 différents types de thérapie, avec des illustrations grises.
Si on joue cette carte, elle vaut 1 point de thérapie. Grâce aux gamelles dans certaines chambres, elle peut rapporter des points de thérapie supplémentaires.
IMPORTANT : Ces cartes de thérapie ont la particularité de ne pas être défaussées avec les cartes d'action **B**, mais avec les cartes de thérapie **A**. Lorsque la pile des cartes de thérapie est mélangée, ces cartes **C** arrivent ainsi dans la pile de cartes de thérapie **A**.
Si une carte « Kein Chaos » est retournée lors de la phase 1, elle ne provoque pas de chaos, si une carte de thérapie ou une carte **C** de même image est ou était déjà retournée.

SONDERTHERAPIE
Quand cette carte est jouée, elle rapporte le nombre de points de thérapie indiqué.

EXOT
Quand cette carte est jouée, elle vaut comme un animal au choix du joueur.
Elle rapporte au moins 1 point de thérapie supplémentaire et, par le biais des gamelles placées au 2e étage ou au 3e étage (« 3 animaux »), elle peut rapporter 3 ou 4 points de thérapie supplémentaires.

KARRIERELEITER
Quand cette carte est jouée, on peut déplacer gratuitement une de ses gamelles de son choix à l'étage supérieur.
Les règles de placement des gamelles doivent toujours être respectées.
IMPORTANT : L'avantage d'une gamelle déplacée ne s'applique que lors des manches suivantes.

HERR COLLEGE
Quand cette carte est jouée, le joueur peut utiliser une gamelle d'un joueur de son choix pour obtenir des points de thérapie supplémentaires ou des actions particulières. On ne peut toutefois pas utiliser une gamelle adverse située dans une chambre où l'on est déjà.
IMPORTANT : Cette carte d'action permet l'utilisation d'une gamelle, mais pas des cartes de thérapie d'un joueur. Des points de thérapie ne sont obtenus que par les cartes désignées par son propre pion docteur.

HAUSPUTZ
Quand cette carte est jouée, le joueur peut descendre une de ses gamelles vers un étage inférieur de son choix.
Il récupère la différence des points de thérapie indiqués à droite du plan de jeu (3, 5, 7, 10).
Exemple : Bleu déplace une de ses gamelles du 4e au 2e étage. Cela lui rapporte 5 points de thérapie.
IMPORTANT : L'avantage d'une gamelle déplacée ne s'applique que lors des manches suivantes.

CHEFARZT
En jouant cette carte, le joueur peut choisir à quel moment il prendra son tour en phase 2.
Il doit jouer cette carte avant qu'un joueur ne commence son tour, s'il veut jouer avant lui. Sinon, L'ordre de jeu reste inchangé. Un joueur qui n'a pas réussi à poser son pion en phase 1 ne peut pas jouer cette carte en phase 2.

PRIVAT PATIENT
Le joueur qui pioche cette carte ne la prend pas en main et la pose immédiatement face visible devant lui.
Elle lui rapportera 1 point de victoire à la fin.

PATIENT
Jouer cette carte d'action permet de réduire le seuil de guérison du patient illustré, ou d'un autre patient, à 10 points de thérapie.

TRAITEMENT SPÉCIAL
SONDERTHERAPIE

B

Vous avez 2 points de thérapie supplémentaires.

+2

2

TRAITEMENT SPÉCIAL
SONDERTHERAPIE

B

Vous avez 2 points de thérapie supplémentaires.

+2

2

TRAITEMENT SPÉCIAL
SONDERTHERAPIE

B

Vous avez 3 points de thérapie supplémentaires.

+3

2

TRAITEMENT SPÉCIAL
SONDERTHERAPIE

B

Vous avez 3 points de thérapie supplémentaires.

+3

2

TRAITEMENT SPÉCIAL
SONDERTHERAPIE

B

Vous avez 4 points de thérapie supplémentaires.

+4

2

TRAITEMENT SPÉCIAL
SONDERTHERAPIE

B

Vous avez 4 points de thérapie supplémentaires.

+4

2

PATIENT PRIVÉ
PRIVATPATIENT

B

Cette carte rapporte 1 point de victoire.

Posez cette carte devant vous dès que vous l'avez piochée.

3

PATIENT PRIVÉ
PRIVATPATIENT

B

Cette carte rapporte 1 point de victoire.

Posez cette carte devant vous dès que vous l'avez piochée.

3

PATIENT PRIVÉ
PRIVATPATIENT

B

Cette carte rapporte 1 point de victoire.

Posez cette carte devant vous dès que vous l'avez piochée.

3

MÉDECIN-CHEF
CHEFARZT

Vous pouvez choisir à quel moment vous jouez lors de la phase 2.

Vous devez avoir posé votre docteur en phase 1. Jouez cette carte avant que l'adversaire n'ait commencé son tour.

3

MÉDECIN-CHEF
CHEFARZT

Vous pouvez choisir à quel moment vous jouez lors de la phase 2.

Vous devez avoir posé votre docteur en phase 1. Jouez cette carte avant que l'adversaire n'ait commencé son tour.

3

MÉDECIN-CHEF
CHEFARZT

Vous pouvez choisir à quel moment vous jouez lors de la phase 2.

Vous devez avoir posé votre docteur en phase 1. Jouez cette carte avant que l'adversaire n'ait commencé son tour.

3

MÉNAGE
HAUPUTZ

Vous pouvez descendre une de vos gamelles d'un à trois étages. Récupérez les 2 à 7 points de thérapie correspondants.

La gamelle déplacée ne prendra effet qu'à partir du prochain tour.

4

MÉNAGE
HAUPUTZ

Vous pouvez descendre une de vos gamelles d'un à trois étages. Récupérez les 2 à 7 points de thérapie correspondants.

La gamelle déplacée ne prendra effet qu'à partir du prochain tour.

4

MÉNAGE
HAUPUTZ

Vous pouvez descendre une de vos gamelles d'un à trois étages. Récupérez les 2 à 7 points de thérapie correspondants.

La gamelle déplacée ne prendra effet qu'à partir du prochain tour.

4

MÉNAGE
HAUPUTZ

Vous pouvez descendre une de vos gamelles d'un à trois étages. Récupérez les 2 à 7 points de thérapie correspondants.

La gamelle déplacée ne prendra effet qu'à partir du prochain tour.

4

PROMOTION
KARRIERELEITER

Montez gratuitement une de vos gamelles d'un étage.

Vous devez toujours respecter les règles de placement.
La gamelle déplacée ne prendra effet qu'à partir du prochain tour.

4

PROMOTION
KARRIERELEITER

Montez gratuitement une de vos gamelles d'un étage.

Vous devez toujours respecter les règles de placement.
La gamelle déplacée ne prendra effet qu'à partir du prochain tour.

4

PROMOTION
KARRIERELEITER

B

Montez gratuitement une de vos gamelles d'un étage.

Vous devez toujours respecter les règles de placement.
La gamelle déplacée ne prendra effet qu'à partir du prochain tour.

4

PROMOTION
KARRIERELEITER

B

Montez gratuitement une de vos gamelles d'un étage.

Vous devez toujours respecter les règles de placement.
La gamelle déplacée ne prendra effet qu'à partir du prochain tour.

4

TRÈS CHER CONFRÈRE
HERRE KOLLEGE

B

Vous pouvez utiliser la gamelle d'un autre joueur.

Ne permet pas d'utiliser une gamelle adverse dans la même chambre qu'une des vôtres.
Ne permet pas d'utiliser les cartes et docteurs adverses.

5

TRÈS CHER CONFRÈRE
HERRE KOLLEGE

B

Vous pouvez utiliser la gamelle d'un autre joueur.

Ne permet pas d'utiliser une gamelle adverse dans la même chambre qu'une des vôtres.
Ne permet pas d'utiliser les cartes et docteurs adverses.

5

TRÈS CHER CONFRÈRE
HERRE KOLLEGE

B

Vous pouvez utiliser la gamelle d'un autre joueur.

Ne permet pas d'utiliser une gamelle adverse dans la même chambre qu'une des vôtres.
Ne permet pas d'utiliser les cartes et docteurs adverses.

5

TRÈS CHER CONFRÈRE
HERRE KOLLEGE

B

Vous pouvez utiliser la gamelle d'un autre joueur.

Ne permet pas d'utiliser une gamelle adverse dans la même chambre qu'une des vôtres.
Ne permet pas d'utiliser les cartes et docteurs adverses.

5

TRÈS CHER CONFRÈRE
HERRE KOLLEGE

B

Vous pouvez utiliser la gamelle d'un autre joueur.

Ne permet pas d'utiliser une gamelle adverse dans la même chambre qu'une des vôtres.
Ne permet pas d'utiliser les cartes et docteurs adverses.

5

EXOTIQUE
EXOT

B

Utilisez cette carte pour un animal de votre choix.

Cette carte vaut 1 point de thérapie et peut être renforcée par des gamelles,

5

EXOTIQUE
EXOT

B

Utilisez cette carte pour un animal de votre choix.

Cette carte vaut 1 point de thérapie et peut être renforcée par des gamelles,

5

EXOTIQUE
EXOT
B
Utilisez cette carte pour un animal de votre choix.
Cette carte vaut 1 point de thérapie et peut être renforcée par des gamelles,
5

EXOTIQUE
EXOT
B
Utilisez cette carte pour un animal de votre choix.
Cette carte vaut 1 point de thérapie et peut être renforcée par des gamelles,
5

EXOTIQUE
EXOT
B
Utilisez cette carte pour un animal de votre choix.
Cette carte vaut 1 point de thérapie et peut être renforcée par des gamelles,
5

PATIENT
B
Jouez cette carte pour ramener à 10 le seuil de guérison de ce patient… ou d'un autre patient.
10

PATIENT
B
Jouez cette carte pour ramener à 10 le seuil de guérison de ce patient… ou d'un autre patient.
10

PATIENT
B
Jouez cette carte pour ramener à 10 le seuil de guérison de ce patient… ou d'un autre patient.
10

PATIENT
B
Jouez cette carte pour ramener à 10 le seuil de guérison de ce patient… ou d'un autre patient.
10

PATIENT
B
Jouez cette carte pour ramener à 10 le seuil de guérison de ce patient… ou d'un autre patient.
10