

Comment jouer

Jeu d'environ 117 cartes se jouant à 6-10 joueurs.

Chaque carte correspond à un signe ou un symptôme neurologique appartenant aux principaux syndromes neurologiques (pyramidal, cérébelleux, vestibulaire, méningé, frontal, démentiel, confusionnel, neurogène périphérique, myogène, myasthénique, cordonal postérieur).

L'objectif de ce jeu est de ne plus avoir de cartes.

Il faut distribuer toutes les cartes aux joueurs, face cachée devant eux. Pour commencer, tous les joueurs retournent en même temps la carte supérieure de leur paquet de cartes et la posent au milieu des joueurs afin que toutes les cartes soient bien visibles. **Si parmi les cartes retournées, l'un des joueurs identifie au moins 3 signes/symptômes neurologiques appartenant à un même syndrome neurologique alors il doit frapper sur la table et les autres joueurs doivent également frapper le plus vite possible sur la table pour ne pas être le dernier à frapper.** Le joueur qui a frappé le premier doit dire à quel syndrome il se réfère et avec quelles cartes. S'il se trompe, il récupère les cartes retournées. S'il a raison, le joueur qui a frappé en dernier les récupère. De plus, si le joueur a donné la réponse correcte, il peut se débarrasser d'une de ses cartes en la donnant à l'un de ses adversaires. **Le premier joueur qui n'a plus de cartes gagne à condition qu'il ait évoqué au cours de la partie au moins deux fois correctement un syndrome avec les cartes qui correspondent, sinon il est éliminé.**

Si après avoir retourné ensemble chacun une carte, il n'y a pas 3 signes/symptômes appartenant à un même syndrome ou si personne n'a identifié les 3 signes/symptômes contenues dans un même syndrome, alors soit le joueur qui a distribué les cartes rajoute une carte si c'est le premier essai soit celui qui a perdu à l'essai précédent. Ensuite, les joueurs rajoutent une carte chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'un joueur tape sur la table.

Il existe des **cartes bonus** qui peuvent être utilisées pour plusieurs syndromes. Ces cartes nécessitent d'être précisées oralement en fonction du syndrome évoqué. Par exemple, pour la carte "réflexes ostéotendineux", on peut considérer qu'elle signifie "réflexes ostéotendineux faibles/abolis" ou "réflexes ostéotendineux vifs". Ceci doit être précisé oralement par le joueur. Les autres cartes bonus sont : dysarthrie (spastique, cérébelleuse, parkinsonienne), marche anormale (steppante, fauchante, dandinante, à petit pas, ou l'une des ataxies), ataxie (cérébelleuse, vestibulaire, proprioceptive, frontale), hypertonie (spastique, plastique), tremblement (de repos, d'action).

Il y a des cartes « **distracteurs** » qui ne s'intègrent dans aucun syndrome.

/! Tous les tests, manœuvres et signes indiqués sur les cartes doivent être considérés comme présents.

/! S'il y a deux cartes ou plus identiques ou signifiant la même chose sur la table, une seule peut être utilisée pour former le syndrome.

Il est possible de rendre plus difficile la partie en décidant par exemple de ne plus évoquer les syndromes considérés comme plus faciles à trouver tel que le syndrome pyramidal et/ou le syndrome cérébelleux.

