



RÈGLES DU JEU

Inspirées du jeu TimeLine et adaptées à ChronoSanté pour la fête de la Science 2021 à SimUSanté®.

MATÉRIEL

7 planches de cartes à découper réunissant 100 Cartes au total.

Les cartes font référence à des inventions, des découvertes ou des événements liés à la santé. Elles présentent deux faces :

Une face illustrant une invention, une découverte ou un événement.

Une face indiquant l'année correspondante et des informations complémentaires.



OBJECTIF DU JEU

Etre le premier à placer correctement toutes ses cartes sur la ligne chronologique.



MISE EN PLACE

1. Mélanger les Cartes.
2. Distribuer 4 à 6 Cartes par joueur. Chaque joueur place ses Cartes devant lui face recto (sans date visible).
Ne surtout pas regarder le verso des Cartes (avec les dates et informations).
=> Le nombre de Cartes peut varier et être adapté en fonction du nombre de joueurs, de leur âge et de leur expérience du jeu.
3. Mettre les Cartes restantes sur le côté en tas pour former la pioche, de façon à ce que la face indiquant la date ne soit pas visible.
4. Placer une Carte de départ, date visible, au centre de la zone de jeu. L'année indiquée sur cette Carte sera le point de départ de la ligne chronologique, composée par les joueurs, tout au long de la partie.
5. La partie peut maintenant être lancée ! Le joueur le plus jeune commence.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur doit poser une de ses Cartes sur la zone de jeu et la placer par rapport à la première Carte.

Il a le choix entre 2 emplacements :

- > A gauche de la Carte de départ s'il pense que l'évènement de sa Carte a eu lieu avant celle-ci.
- > A droite de la Carte de départ s'il pense que l'évènement de sa Carte a eu lieu après celle-ci.

Zone de jeu		
Le joueur place sa Carte à gauche s'il pense que la première lentille de Contact a été créée avant 1953.		Le joueur place sa Carte à droite s'il pense que la première lentille de Contact a été créée après 1953.
		

Une fois placée, il retourne sa Carte pour vérifier s'il l'a bien positionnée.

- > Si la position est correcte il laisse la Carte en place dans la zone de jeu date visible.
- > Sinon, la Carte est mise de côté et le joueur pioche une nouvelle Carte, sans regarder la date, qu'il place devant lui, avec ses autres Cartes.

C'est au tour du joueur suivant.

Si le premier joueur a bien placé sa carte, le deuxième joueur a maintenant le choix entre 3 emplacements pour positionner la sienne:

- > A gauche des cartes déjà placées s'il pense que l'évènement de sa Carte a eu lieu avant les 2 autres.
- > A droite des cartes déjà placées s'il pense que l'évènement de sa Carte a eu lieu après les 2 autres.
- > Entre les 2 cartes déjà placées s'il pense que l'évènement de sa Carte a eu lieu entre les 2 autres.

Si sa Carte est bien positionnée, elle reste en place, sinon elle est mise de côté, le joueur pioche une nouvelle carte et c'est au suivant de jouer, ainsi de suite.

Zone de jeu

Le joueur place sa carte à gauche s'il pense que l'OMS a été Créée avant 1888.



Le joueur place sa Carte entre les deux s'il pense que l'OMS a été créée entre 1888 et 1953.



Le joueur place sa Carte à droite s'il pense que l'OMS a été Créée après 1953.



FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

La partie se déroule jusqu'à ce que l'un des joueurs n'ait plus de cartes à jouer. Dans ce cas, il gagne la partie.

POUR FAIRE SIMPLE . . .

Chaque joueur tente de positionner les évènements des cartes qu'il a reçues en fonction de leur placé dans la ligne chronologique. S'il se trompe, il en pioche une nouvelle et c'est au suivant. Le premier joueur à avoir joué toutes ses cartes est déclaré vainqueur.

Auteurs : SimUSanté®, les écoles et instituts du CHU Amiens-Picardie

Illustrations des cartes : SimUSanté®, les écoles et instituts du CHU Amiens-Picardie, istockphoto.com, Cleanpng.com, freepik.com et pixabay.com

Montage du jeu : SimUSanté® et Epione