



2. Ouvrir une frise chronologique disciplinaire.

Le joueur peut placer sa carte en parallèle d'une carte de la frise chronologique principale pour démarrer une nouvelle frise chronologique.

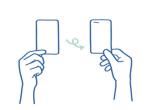


La nouvelle carte doit être correctement placée en parallèle d'une carte datant du même siècle. Si le joueur se trompe de siècle, la carte est défaussée et remplacée, et c'est au tour du joueur suivant.

• Si le joueur ouvre une frise disciplinaire avec une carte appartenant à deux disciplines, il est encore possible de placer des cartes appartenant à l'une ou l'autre de ces disciplines (ou aux deux mêmes) dans cette frise. Les cartes Joker peuvent être placées dans n'importe quelle frise disciplinaire. Si une carte Joker ouvre une nouvelle frise disciplinaire, la discipline de cette frise sera déterminée par la prochaine carte correctement placée dans cette frise.



7



- · Si la carte est correctement placée par rapport aux autres cartes déjà disposées dans la frise chronologique, elle y reste. Le tour s'arrête là.
- Si la carte est mal placée dans la chronologie, le joueur la défausse : la carte retourne sous la pioche. Le joueur pioche une nouvelle carte et son tour s'arrête là. Le tour passe au joueur suivant dans le sens horaire.



But du jeu

Être le premier joueur à placer toutes les cartes de sa main à la bonne place dans la (ou les) frise(s) chronologique(s).

Mise en place

Mélangez les 80 cartes. Distribuez 5 cartes à chaque joueur. Les joueurs placent leurs cartes face à eux sur la table, face recto (sans la date).

Le reste des cartes constitue la pioche (face recto). Placez la première carte de la pioche au centre de la table et cette carte face verso (avec la date). Cette carte constitue l'événement de départ de la frise chronologique principale de la partie. Le joueur ayant le plus récemment appris quelque chose sur le cerveau commence.

Déroulement du jeu

À son tour, le joueur choisit une carte parmi celles placées devant lui. Il doit placer cette carte dans l'ordre chronologique par rapport à celle(s) déjà présente(s) au centre de la table.

Les connaissances sur le cerveau ont été mélangées et égarées. À vous de les remettre en ordre pour retracer leur histoire avant qu'elles ne soient perdues à jamais...

À Vos Cerveaux!

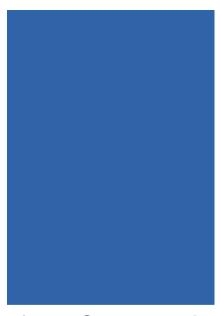
• 1 à 6 joueurs

Matériel

80 cartes correspondant à des événements qui marquent l'histoire des connaissances sur le cerveau, réparties selon leurs disciplines:

- 31 cartes en Médecine et Anatomie
- 23 cartes en I
- 23 cartes en Psychologie et Philosophie
- 10 cartes en Intelligence Artificiel
- 7 cartes Joker

Attention, 14 cartes appartiennent à deux disciplines à la fois.









Organismes partenaires:

- Neuroschool
- Aix Marseille Université
- CNRS
- LNC (Laboratoire de Neurosciences Cognitives) - UMR 7291

Jeu créé par Estelle Nakul (chercheur postdoctoral en neurosciences) Illustrations par Océane Gardet-Pizzo Soutenu par la SATT Sud Est

Nous remercions chaleureusement Anne Kavounoudias (professeur en neurosciences, LNC - UMR 7291, AMU, CNRS), Zoé Dary (doctorante en neurosciences, LNC - UMR 7192, AMU, CNRS) et Fanny Trifilieff (chargée de communication) pour leur aide et leurs commentaires dans la réalisation de ce jeu.







Dès qu'une carte appartenant à une discipline seulement est posée dans la frise, cette carte détermine la discipline de cette frise chronologique.



Vous ne pouvez créer qu'une frise chronologique disciplinaire par discipline, donc quatre frises chronologiques disciplinaires maximum, en parallèle de la frise chronologique générale. Une frise chronologique disciplinaire ne peut contenir que des cartes appartenant à la même discipline.

Certaines cartes appartiennent à deux disciplines : elles peuvent être placées dans l'une ou l'autre des frises chronologiques disciplinaires.





