# Règles du jeu - MEDISIM

**But du jeu**

Être le premier joueur (ou la première équipe) à atteindre la case « salle de débriefing » avec son pion, puis valider la victoire.

**Mise en place**

- Chaque joueur ou équipe choisit un pion et le place sur la case Départ.
- Le jeu est prévu pour 2 à 8 joueurs (jusqu'à 4 équipes de 2 joueurs).

**L'ordre de jeu est déterminé au choix :**

- le plus jeune commence,
- ou par un lancer de dé.

**Début de partie**

Tous les pions commencent sur la case Départ.

Pour quitter cette case, il faut répondre correctement à une question tirée aléatoirement :

**Bonne réponse** : vous pouvez lancer le dé (1d12) et avancer du nombre de cases obtenu.

**Mauvaise réponse** : votre tour est terminé.

**Déroulement d'un tour**

- À votre tour, une équipe adverse tire une question correspondant à la couleur de votre case et vous la pose.
- Vous disposez de 15 secondes pour répondre.

**Si la réponse est correcte** :

- ✓ Question de niveau 1 : Vous lancez 1d12 et avancez votre pion,
- ✓ **Question de niveau 2 : Vous pouvez ajouter +2 à votre prochain déplacement.**
- ✓ Vous pouvez répondre à une nouvelle question correspondant à votre nouvelle case.

**Limite** : vous ne pouvez pas répondre à plus de 2 questions par tour.

**Si la réponse est incorrecte** :

- ✓ Vous reculez d'une case,

**Si vous arrivez sur une case à effet, celui-ci s'applique immédiatement.**

• Effets des cases

- ✓ Cases normales :

    - Aucun effet particulier. Seule la couleur détermine la question.
- ✓ Échelles en bois :
    - Si vous arrivez au pied d'une échelle, vous montez immédiatement en haut de celle-ci (une échelle ne se redescend pas).
- ✓ Trappes à ressort :
    - Si vous tombez sur une trappe, votre pion est renvoyé en arrière jusqu'à la case indiquée.
- ✓ Flèches d'accélération :
    - Vous avancez immédiatement du nombre de cases indiqué.
- ✓ Case prison :
    - Vous passez votre prochain tour.

**Interactions entre joueurs**

Si vous arrivez sur une case déjà occupée par un autre pion, celui-ci recule d'une case.

**Fin de partie**

Pour gagner, vous devez :

- ✓ Atteindre la case « salle de débriefing » (le résultat du dé peut dépasser le nombre exact de cases nécessaires),
- ✓ Répondre correctement à 2 questions de votre choix.

**Il faut 2 bonnes réponses pour remporter la partie.**

**Esprit du jeu**

Le jeu se veut rapide, dynamique et imprévisible : chance, rebondissements et coups de théâtre font pleinement partie de l'expérience !

**Objectifs pédagogiques du jeu**

Ce jeu a pour objectifs de :

- ✓ Réactiver les connaissances en simulation en santé et en ludopédagogie
- ✓ Favoriser le débat et les échanges entre participants
- ✓ Encourager la communication et le travail en équipe
- ✓ Mettre les joueurs en situation de contrainte temporelle, afin de travailler la gestion du stress et la prise de décision rapide