

ASTRO 
CHRONO
MAITRE 

• Livret de règles •

Le jeu *Astro Chronomaître* est inspiré du jeu *Timeline* et dédié à l'histoire de l'astronomie et de l'astrophysique.

Il permet d'aborder, de manière ludique, les événements qui ont jalonnés le développement de l'astronomie à travers les siècles.

Le jeu est accompagné d'un livret numérique fournissant des explications correspondant aux différents événements. Le guide du jeu, ou chronomaître, peut utiliser ce livret pour fournir des détails en cours de partie.



<http://astrochronomaître.free.fr/>






Matériel

Le jeu est composé de :

- 83 cartes avec, au recto de chacune, un événement de l'histoire de l'astronomie/astrophysique et son illustration.

Le verso comporte les mêmes informations plus la date associée.

La couleur et le pictogramme de la carte donnent un indice sur l'époque :

- *Origines du monde* 
- *Antiquité (-5000 – 476)* 
- *Moyen Age (476 – 1492)* 
- *Epoque Moderne / Renaissance (1492 – 1789)* 
- *Epoque Contemporaine (1798 – ...)* 

- Un ensemble de textes donnant des explications pour chacune des cartes du jeu disponible sur <http://astrochronomaitre.free.fr> ou ici :



- La règle du jeu

But du Jeu

Être le premier à ne plus avoir de cartes en sa possession.

Installation

- 1) L'astro chronomaître est le maître du jeu.
L'espace de jeu (la table) représente l'échelle du temps.
- 2) Au commencement du temps...
 - a. L'astro chronomaître distribue les cartes (faces « date » cachées) à chaque joueur.
Il est libre de décider du nombre de cartes à distribuer.
Les joueurs ne doivent pas consulter le verso (face « date »).
 - b. Le reste des cartes est posé devant l'astro chronomaître et constitue la pioche.
 - c. La première carte de la pioche est retournée face « date » visible sur la table. Elle initie la frise chronologique dans laquelle les joueurs placeront leurs cartes.
 - d. L'astro chronomaître désigne le joueur le plus jeune comme celui qui jouera en premier.

Déroulement de la partie

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

Le premier joueur doit poser l'une de ses cartes à côté de la carte initiale (celle posée au centre de la table pendant l'installation) :

- À droite, s'il pense que l'événement est postérieur à la carte événement déjà posée,
- À gauche, s'il pense que l'événement est antérieur.

L'astro chronomaître retourne la carte et valide, ou non, la position puis donne des informations détaillées sur l'événement en question en se référant au livret.

- Si la position de la carte est correcte, elle est laissée, face « date » visible, sur l'échelle du temps.
- Si la carte est mal placée, elle est défaussée dans le trou noir galactique, et le joueur pioche un nouvel événement.

C'est ensuite au joueur de gauche de compléter l'échelle du temps et ainsi de suite.

Crédits photos :





ASTRO
CHRONO
MAÎTRE