# SECOURISTE
## LE JEU DE SOCIÉTÉ
## SUR LES GESTES QUI SAUVENT

## RÈGLE DU JEU
## « JE DIS CE QUE JE FAIS »

*SECOURISTE fait un pas de plus vers la pédagogie et vous propose une évolution des règles du jeu pour mieux enregistrer les actions à mener lors d'une situation de détresse.*

Dès lors qu'un joueur débute ou avance sur un sauvetage (carte ***"Assistance"*** ou ***"Gants"***) il doit annoncer son geste à haute voix avant de poser sa carte.

*ex : "Je mets des gants" ou "Je contrôle la conscience de la victime" ou encore "J'alerte les secours"...etc.*

S'il oublie et que son adversaire s'en aperçoit, il le lui fait remarquer et la carte qui devait être jouée est perdue.

• Une carte ***"Assistance"*** sera déposée face visible sur la case correspondante au milieu du plateau (la rendant disponible à la pioche dès le tour suivant).
• Une carte ***"Gants"*** sera déposée face cachée dans la poubelle.

Lorsqu'un joueur est confronté à une carte ***"Urgence vitale"***, il devra également, avant de piocher, annoncer l'action qu'il souhaite effectuer pour sauver sa victime.

*ex : "Je tape dans le dos" ou "J'appuie sur l'endroit qui saigne"*

S'il oublie de le dire et que la carte piochée correspond à la détresse qui lui est imposée son tour est terminé. Sa carte est replacée sous la pioche ***"Action immédiate"***.

Le joueur n'annonce rien quand son action n'a aucun impact sur les sauvetages en cours :

- il défausse une carte ***"Assistance"*** (face visible) au centre d'un plateau.
- il dépose une carte ***"Urgence Vitale Evidente"*** à son adversaire.
- il défausse une carte ***"Gants"*** ou ***"Urgence Vitale Evidente"*** (face cachée) dans la poubelle.

PROTÉGER · ALERTER · SECOURIR

**www.protegeralertersecourir.fr**