

RÈGLES DU JEU



Nombre de joueurs : 3, 6, 9 ou 12 joueurs.

Temps d'une partie : Environ 20 min.

But du jeu :

Une goutte de trop... Agissons ensemble ! est un jeu coopératif. Le but est de s'entraider afin de constituer les équipes de la gestion de crise avant que l'inondation ne survienne sur l'une des 3 communes du bassin versant.

Pour cela, les joueurs doivent assembler les personnages de la gestion de crise avec l'outil leur permettant de faire face à l'inondation. (ex : « le pompier » avec « le camion et l'hélicoptère »). Ils devront constituer la cellule de gestion de crise départementale

- Service de prévention des crues / Vigicrues et outils de suivi

Les paires « personnages + outils » de la cellule de gestion de crise de la commune où survient l'aléa

- Maires / PCS et sirène d'alarme
- Pompier / camion et hélicoptère
- Gendarme / panneau de signalisation
- Service technique / site d'hébergement et haut-parleur
- Directeur de camping / cahier de prescription de sécurité
- Citoyen / plan familial de mise en sûreté et kit d'urgence
- Directeur d'école / plan particulier de mise en sûreté

Les paires « personnages + outils » du maire et du citoyen des 2 autres communes

- Maires / PCS et sirène d'alarme
- Citoyen / plan familial de mise en sûreté et kit d'urgence

ainsi que la cellule de la commune touchée par l'inondation.

Mais attention, il est compliqué de prédire avec certitude où va éclater l'orage. Les joueurs ne connaîtront la commune touchée qu'après avoir pioché la carte « aléa ». Cette carte, ainsi que 5 cartes « fortes pluies » sont dissimulées dans la pioche. L'inondation, mettant fin à la partie, se déclare lorsque la carte aléa et les 5 cartes « fortes pluies » ont été piochées. Les joueurs ont gagné s'ils ont pu rassembler avant l'inondation :

Les paires « personnages + outils » de la cellule de gestion de crise départementale

- Préfète / Plan ORSEC et outils de communication
- Météo France / Vigilance météo

Mise en place du jeu :

Assembler les 6 cartes « plateau de jeu » sur la table afin de constituer le bassin versant sur lequel se déroule le jeu.

Chaque joueur ou équipe de joueur, choisit la commune qu'il souhaite gérer :

 La commune du littoral

 La commune de plaine

 La commune montagnarde



Distribuer 5 cartes à chacun des joueurs.

Ajouter aux cartes restantes les 5 cartes « fortes pluies et orages » ainsi qu'une des cartes « aléas spécifique » choisie au hasard et sans la regarder parmi les 3 existantes.

Mélanger le tas de cartes et le positionner au centre en tant que pioche.

Déroulement de la partie :

Les joueurs jouent à tour de rôle. À chaque tour les joueurs ont le choix entre :

1. Demander une carte aux autres joueurs
2. Donner une carte à un autre joueur
3. Déposer sur la table une paire de cartes reconstituée de la cellule communale qu'il gère (1 carte « personnage » + la carte « outil » associée)
4. Déposer sur la table une des paires communes (1 carte « personnage » commun + la carte « outil » associée)
5. Piocher une carte et prendre le risque de tomber sur une carte « fortes pluies » ou « aléa »

En cas de pioche d'une carte « fortes pluies » :



Déposer la carte sur la table de jeu. Chaque carte « fortes pluies » fait augmenter le risque d'inondation. Lorsque la 5ème carte est piochée c'est l'inondation : fin de partie !

En cas de pioche de la carte aléa :

Déposer la carte sur la table de jeu. Lorsque cette carte est dévoilée les joueurs savent quelle commune sera touchée par l'inondation. Ils devront alors coopérer pour compléter la cellule de crise de la commune concernée par l'aléa.



Pour gagner il faut donc piocher au moment opportun, informer intelligemment ses coéquipiers et mémoriser les demandes des autres joueurs avant que l'inondation ne se produise. A vous de jouer !

Eléments du jeu :

Le jeu est constitué de 66 cartes.

- 6 cartes constituant le plateau de jeu
- 48 cartes « outils et personnages »
- 3 cartes mémo
- 8 cartes aléas :
 - 1 carte ruissellement
 - 1 carte tempête
 - 1 carte mouvement de terrain
 - 5 cartes fortes pluies

Les cartes « outils et personnages »

6 cartes communes à l'ensemble du jeu

- 3 cartes personnages
 - Météo France
 - Préfète
 - Service de prévention des crues
- 3 cartes outils communes
 - Vigilance météo
 - Plan orsec et outils de communication
 - Vigicrues et outils de suivi



42 cartes spécifiques

(soit 14 pour chacune des 3 communes)



- 21 cartes personnages :
 - 3 cartes maires
 - 3 cartes pompier
 - 3 cartes gendarme
 - 3 cartes service technique
 - 3 cartes directeur de camping
 - 3 cartes citoyen
 - 3 cartes directeur d'école
- 21 cartes outils :
 - 3 cartes PCS et sirène d'alarme
 - 3 cartes camion et hélicoptère
 - 3 cartes panneau de signalisation
 - 3 cartes site d'hébergement et haut-parleur
 - 3 cartes cahier de prescription de sécurité
 - 3 cartes plan familial de mise en sureté et kit d'urgence
 - 3 cartes plan particulier de mise en sureté

