Crue & d'eau

SEREZ-VOUS PRÊT
POUR LA PROCHAINE INONDATION ?

LE BUT DU JEU

Le Maire cherche un spécialiste pour l'aider à se préparer à faire face à la prochaine inondation.
Prouve-lui que tu as les compétences nécessaires en récoltant tout l'attirail du spécialiste ! Pour cela explore le territoire et réponds correctement aux questions. **Il faudra atteindre les 4 zones « Compétence » pour remporter les 4 accessoires.**



▸ Alerte et gestion de crise, pour le mégaphone



▸ Ma ville, mon logement face aux inondations, pour le kit de survie



▸ Connaissance des inondations, pour l'échelle de crue



▸ Actions sur la rivière, pour les bottes du spécialiste

COMMENT JOUER AU CRUE & D'EAU ?

Installer les 4 tas de cartes sur les emplacements correspondants.
Choisir un pion.
Quand tout est prêt, chaque joueur lance le dé : celui qui obtient le score le plus élevé commence la partie. Les joueurs jouent ensuite chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

COMMENCER LA PARTIE

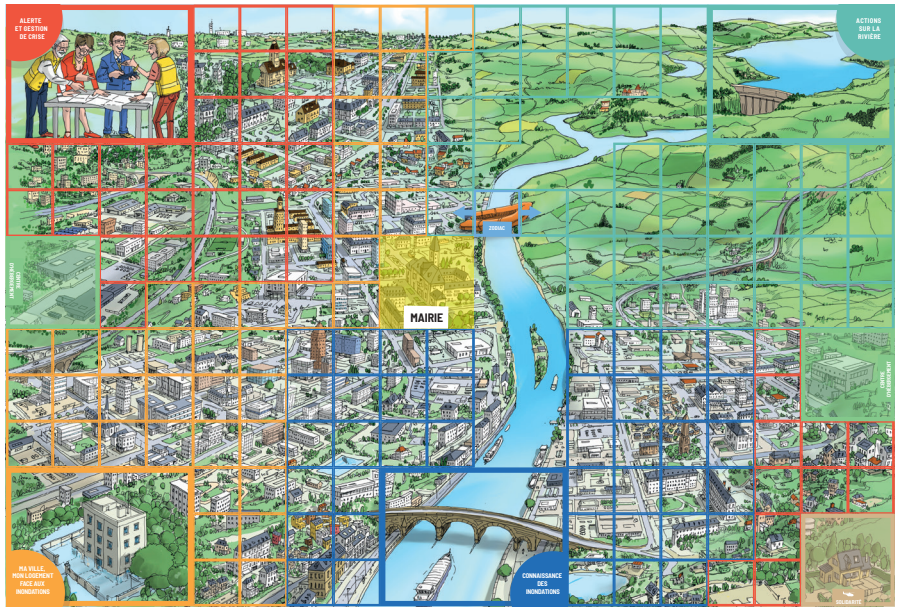
Le Maire convoque tous les joueurs pour leur transmettre sa demande. Les joueurs placent leur pion sur la case « Mairie » au centre du plateau.
Le premier joueur répond à une question de la catégorie « compétence » de son choix. La question est posée par le joueur suivant (dans l'ordre du tour de jeu).
S'il répond correctement, il lance le dé et déplace son pion du nombre de cases indiqué, dans la direction qu'il souhaite. Au prochain tour, il devra répondre à une question correspondant à la « compétence » (couleur) sur laquelle il s'est arrêté.

AU CŒUR DE LA PARTIE

Les joueurs parcourent ainsi le territoire pour gagner les quatre éléments de l'attirail du spécialiste : les bottes, l'échelle de crue, le kit de survie et le mégaphone. Pour cela, ils doivent atteindre successivement chacune des zones « Compétence » et répondre correctement aux questions. Lorsqu'ils gagnent un accessoire, ils le positionnent sur leur carte personnage. Une fois équipés, ils doivent regagner la Mairie.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur arrive à la Mairie entièrement équipé. Il gagne ainsi la partie. C'est lui qui aura la responsabilité d'aider le Maire à protéger la population.



COMMENT SE DÉPLACER SUR LE PLATEAU ?

- Les joueurs se déplacent, dans la direction de leur choix, après avoir donné une bonne réponse. Ils attendent le tour suivant pour se déplacer à nouveau.
- Les joueurs sont obligés d'avancer d'autant de cases que l'indique le dé (et pas moins).
- Les déplacements en diagonale ne sont pas autorisés.

Attention, il y a seulement 3 manières de franchir la rivière :

- Par le pont (le joueur peut en profiter pour gagner l'échelle de crue).
- En Zodiac (c'est rapide, mais c'est risqué).
- Grâce au rapatriement en hélicoptère (hélitreuillage) dont le joueur peut bénéficier, en se rendant sur la case « Solidarité » !

4 ZONES « COMPÉTENCE »



- **Alerte et gestion de crise**
- **Connaissance des inondations**
- **Actions sur la rivière**
- **Ma ville, mon logement face aux inondations**

Il faut s'y rendre pour récupérer les accessoires. Quand le joueur arrive sur la case, il répond directement à une question.
Si le joueur donne la bonne réponse, il récupère l'accessoire correspondant. Il peut alors lancer le dé et reprendre le jeu.
S'il donne une mauvaise réponse, il reste dans la zone « Compétence » et attend le tour suivant pour tenter de répondre à une nouvelle question.

LES CASES DE DÉPLACEMENT

Ce sont toutes les cases en dehors des zones « Compétence », des cases spéciales et du lit de la rivière. Chaque case correspond à l'un des 4 thèmes de compétence (se référer à la couleur de la case pour piocher la question dans le bon tas de cartes).
Si le joueur donne la bonne réponse, il lance le dé et avance dans la direction de son choix. S'il donne une mauvaise réponse, il ne déplace pas son pion et attend le tour suivant.

Attention : on considère qu'un joueur répond correctement s'il donne toutes les bonnes réponses (excepté pour les questions ouvertes : ex. « À cause des inondations, il n'y a plus d'électricité dans ta ville. Cite trois conséquences. »).

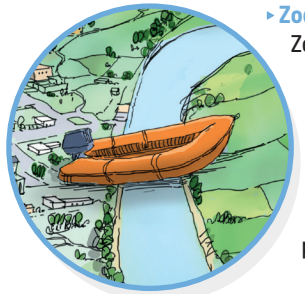
3 CASES SPÉCIALES



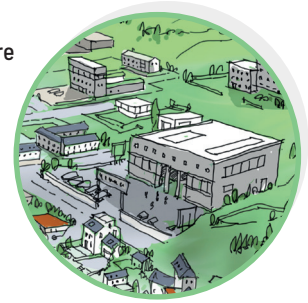
Solidarité : le joueur donne du temps pour les autres et bénéficie d'un rapatriement en hélicoptère (hélitreuillage) vers la zone « Compétence » de son choix.

Comment faire ?

Cette case permet aux joueurs de faire une action solidaire pour aider les personnes fragiles ou pour porter assistance aux victimes. Ce temps passé à aider les autres les ralentit un peu dans leur quête mais ils sont récompensés : au tour suivant, ils sont conduits par hélicoptère sur la zone « Compétence » de leur choix, grâce au pont aérien assuré par les autorités.



Zodiac : quitte ou double... en prenant le risque de traverser la rivière en Zodiac, il est possible de gagner du temps, comme d'en perdre beaucoup ! La case Zodiac permet de traverser la rivière sans aller jusqu'au pont. Le joueur est obligé de s'y arrêter avant de continuer son déplacement. Il répond alors à l'une des questions du tas de cartes « Zodiac ». S'il donne la bonne réponse, il peut traverser la rivière et poursuivre son déplacement. S'il donne une mauvaise réponse, il tombe à l'eau. Il est repêché par les pompiers qui le conduisent directement au Centre d'Hébergement le plus proche (sans traverser la rivière). Il attend le tour suivant pour pouvoir rejouer.



Centre d'hébergement : le joueur n'a pas réussi à traverser la rivière en Zodiac. Heureusement, les pompiers l'ont secouru et conduit au centre d'hébergement le plus proche.
Pour sortir du centre d'hébergement,il faut répondre correctement à l'une des cartes « Hébergement ». Si le joueur donne la bonne réponse, il peut alors lancer le dé et reprendre le jeu. S'il donne une mauvaise réponse, il reste dans le centre d'hébergement et attend le tour suivant pour tenter de répondre à une nouvelle question.



EPI SEINE

Dans la boîte du Crue & d'eau, il y a :

- Le plateau de jeu
- 1 dé
- 75 cartes questions
- 6 pions
- 6 cartes personnages
- 7 jeux d'accessoires : « l'attirail du spécialiste »

Pour les 7 ans et +
de 2 à 6 joueurs

JEU INITIAL CONÇU PAR
Entente Oise-Aisne

ADAPTATION DU JEU PAR
SEINE GRANDS LACS

LES PARTENAIRES D'EPISEINE
PRÉFET DE LA RÉGION D'ÎLE-DE-FRANCE
Liberté Égalité Fraternité
îledeFrance
Ce projet est cofinancé par le fonds européen de développement régional
UNION EUROPÉENNE

Modification du jeu : MAYANE - Illustrations : Claude Guillon