

 MÉDECINS SANS FRONTIÈRES

URGENCE™

*chaque minute compte pour intervenir
aux quatre coins du monde*

Avec **Urgence**, vous partagerez la vie trépidante des Médecins sans Frontières qui, pour accomplir leurs missions aux 4 coins du monde, doivent, en un temps record, rassembler le matériel indispensable, trouver un moyen de transport et réussir à intervenir sur place en surmontant les obstacles de dernière minute.

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans.

■ CONTENU DU JEU :

Un plateau de jeu	40 clips marqueurs
57 cartes : mission (24)	4 coupelles
solidarité (20)	4 x 3 jetons
événements (13)	4 x 3 pions joueurs
12 fiches convoi	2 dés, 1 sablier
	La règle du jeu

■ BUT DU JEU :

Etre le meilleur chef de mission en étant le premier à accomplir 3 missions.

■ PRINCIPE DU JEU :

Chaque joueur joue aussi longtemps que le lui permet le sablier. Il déplace tout d'abord ses 2 coordinateurs sur le circuit extérieur du plateau de jeu pour réunir les éléments nécessaires à sa mission, il se rend ensuite à l'aéroport pour expédier son convoi puis avance sur le circuit intérieur du plateau, en tenant compte des événements, afin de réussir à accomplir sa mission.

■ PREPARATION DU JEU :

Le plateau de jeu comporte 2 circuits : le circuit extérieur qui permet de rassembler le matériel nécessaire à la mission et le circuit intérieur qui représente l'intervention sur le terrain. Sur le plateau de jeu figure également une carte du monde sur laquelle les joueurs pourront marquer les pays dans lesquels ils ont accompli une mission.

Les cartes événements sont mélangées et placées faces cachées à l'endroit prévu sur le plateau.

Les cartes solidarité sont mélangées et placées faces cachées à côté du plateau. De même pour les cartes mission.

Celui qui obtient le plus grand chiffre en lançant le dé jouera en premier et veillera au bon déroulement du jeu. **Il donne à chaque joueur** les éléments suivants :

- **1 carte mission** qui expose la situation du pays dans lequel il faut intervenir et la nature de la mission (urgence : bleue, développement : jaune et camps de réfugiés : verte). Cette carte est donnée au hasard.

- **1 fiche convoi** correspondante qui donne la liste des éléments nécessaires à la réalisation de la mission suivant sa nature : urgence, développement ou camp de réfugiés.
- **1 carte solidarité**, donnée au hasard.
- **10 clips marqueurs** qui serviront à marquer sur la fiche convoi, au fur et à mesure de leur acquisition, les éléments réunis pour la mission.
- **une coupelle** pour y placer ses clips marqueurs.
- **3 pions** qui représentent ses coordinateurs.

Chaque joueur place 2 de ses coordinateurs sur la case départ du circuit extérieur et le 3^e sur la case départ du circuit intérieur.

Chacun fixe sa carte mission sur sa fiche convoi à l'aide d'un clip.

Nota : *chaque joueur choisit pour ses clips, pions et coupelle une couleur qui lui est propre et indépendante de la mission qu'il doit accomplir.*

■ DEROULEMENT DU JEU :

D) Réunir les éléments de son convoi :

Dès que le 1^{er} joueur est prêt à commencer, il retourne le sablier, lance le dé (la boîte contient 2 dés pour une plus grande commodité de jeu) et déplace au choix l'un de ses coordinateurs vers la gauche ou la droite d'autant de cases que de points indiqués par le dé. Lorsqu'il tombe sur la case d'un élément qui compose son convoi, il "obtient" cet élément et met un clip marqueur à l'emplacement correspondant sur sa fiche convoi. Puis il relance le dé et rejoue tant que le sablier n'est pas écoulé.

Il ne peut y avoir qu'un seul coordinateur à la fois sur une case, sauf sur les cases aéroport et départ sur lesquelles plusieurs pions peuvent se trouver simultanément.

Les cartes solidarité

Il y a dans le jeu 20 cartes solidarité numérotées, de 1 à 20.

Lorsqu'un joueur s'arrête sur la case d'un élément dont il n'a pas besoin, ou qu'il possède déjà, il doit dire à haute voix : "JE DONNE". Un des autres joueurs pourra alors, en échange d'une carte solidarité, obtenir cet élément de convoi. Si plusieurs joueurs ont besoin de cet élément, ils préparent chacun une carte solidarité face numérotée cachée et la retournent en même temps. C'est celui qui a présenté la carte solidarité qui porte le plus grand nombre et qui donc a le plus besoin de cet élément qui l'obtient. Cette carte est remise sous le talon des cartes solidarité, les autres joueurs conservent la leur.

Cette phase du jeu correspond bien à la réalité quotidienne des Médecins sans Frontières qui sont amenés à donner des éléments réclamés par plusieurs chefs de mission, à la mission qui en a le plus pressant besoin.

(A 2 joueurs, il suffit de donner une carte solidarité pour obtenir le matériel).

Si aucun joueur ne répond à la proposition "JE DONNE", le joueur continue à jouer jusqu'à épuisement du sablier.

La case solidarité

A chaque fois qu'un joueur passe par la case solidarité, il prend une carte solidarité sur le dessus du talon. Le nombre de cartes solidarité par joueur ne peut pas dépasser 4. Si un joueur a déjà 4 cartes solidarité et passe par la case solidarité, il remet une carte sous le talon et en prend une nouvelle.

II) Expédition du convoi

Dès qu'un joueur a réuni tous les éléments de sa mission, c'est-à-dire que sa fiche convoi est complète, il doit expédier son convoi. Pour cela, il faut que l'un des ses coordinateurs se trouve sur la **case Aéroport**.

Un joueur peut placer l'un de ses coordinateurs sur la case Aéroport avant que son convoi ne soit complet pour "réserver son vol".

Lorsque ces conditions sont réunies, on ne tient plus compte du sablier le temps que le joueur effectue les opérations suivantes :

- il replace ses 2 coordinateurs sur la case départ du circuit extérieur,
- il enlève les clips de marqueur de sa fiche convoi qu'il replace dans la coupelle et rend sa fiche convoi,
- il garde sa carte mission,
- il prend une nouvelle carte mission au hasard qu'il place sur la fiche convoi correspondante. C'est sa 2^e mission qu'il pourra commencer tout en terminant sur le terrain sa 1^{ère} mission.

Une fois ces opérations effectuées, on rejoue au tour suivant avec le sablier,

- c'est au tour du suivant de jouer.

III) Intervention sur le terrain

L'avancement sur le circuit intérieur du coordinateur se fait grâce aux coordinateurs qui se déplacent sur le circuit extérieur lorsque ceux-ci tombent sur une **case Intervention**.

Le coordinateur sur place avance d'autant de cases que le coordinateur sur le circuit extérieur en a parcouru pour arriver sur la case intervention.

Exemple : le joueur lance le dé ; obtient 5 : il déplace un pion coordinateur extérieur de 5 cases pour tomber sur la case intervention et avance le pion coordinateur sur le circuit intérieur de 5 cases.

A ce stade du jeu, chaque joueur peut soit compléter la fiche convoi de sa 2^e mission ou faire avancer son coordinateur sur le circuit intérieur pour achever sa 1^{ère} mission. Un coordinateur sur le terrain (circuit intérieur) ne peut se trouver dans 2 pays différents à la fois, il ne peut donc accomplir 2 missions en même temps.

Ainsi, un joueur qui a réuni l'ensemble des éléments qui composent le convoi de sa 2^e mission alors que la 1^{ère} mission n'est pas terminée sur le circuit intérieur, peut commencer une 3^e mission de la manière suivante : on ne tient plus compte du sablier. Il enlève les clips marqueurs de la 2^e fiche convoi qu'il vient de compléter mais la garde. Il prend au hasard la 3^e carte mission et la fiche convoi correspondante. Il peut alors au tour suivant (avec le sablier) commencer à accomplir sa 3^e mission sur le circuit extérieur tout en terminant la 1^{ère} sur le circuit intérieur.

Dès que la 1^{ère} mission est terminée, il suffit qu'un coordinateur soit sur l'aéroport pour que simultanément, la 2^e mission sur le terrain puisse démarrer pendant que la 3^e sur le circuit extérieur se poursuive.

Case et carte EVENEMENT

Lorsque le coordinateur sur le terrain, tombe sur une case marquée "E" (événement), le joueur prend une carte Evénement, la lit à haute voix entièrement et suit les instructions qui lui sont données sur cette carte.

Mission accomplie

Dès que le coordinateur sur le terrain atteint la case "Mission Accomplie" (ou la dépasse), le joueur marque sur la carte du monde à l'aide d'un jeton à sa couleur, le pays dans lequel il a accompli sa mission.

Il replace son coordinateur sur la case départ du circuit intérieur.

Celui qui a réussi à accomplir le premier 3 missions est le gagnant.

Notes :

- * *2 dés se trouvent dans la boîte pour une plus grande commodité de jeu mais le parcours s'effectue bien avec un seul dé.*
- * *A chaque lancer de dé, le joueur **doit** déplacer l'un de ses coordinateurs.*
- * *Lorsqu'un joueur offre un élément en disant "JE DONNE" et pendant la durée de cette phase de jeu, le sablier continue à couler. Il en va de même pendant la lecture et l'exécution d'une carte événement.*
- * *Si un joueur a déjà lancé le dé quand le sablier s'arrête de couler, il continue à jouer pour terminer.*
- * *S'il n'y a pas de fiche convoi disponible correspondant à la carte mission que l'on a tirée, on retire une carte mission.*

La Société Dujardin encourage l'action de Médecins sans Frontières en lui versant une partie du produit des ventes de ce jeu.

TM © 1988 MSF/MARLEX International
Création : Christiane Adams
© Version Française : DUJARDIN Int'l.
Illustrations de DANY

Dujardin international
92210 Saint-Cloud
N° de Siren 320 486 780 00010

DUJARDIN 