

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



MISSION SURVIE AVERTISSEMENT

Quand une vie est en péril ou lorsque vous vous trouvez dans une situation extrême, il se peut qu'il n'y ait pas de solution appropriée.

Comment réagir à un scénario catastrophe ? Rien ne vaut le conseil d'un véritable spécialiste. N'essayez donc aucune des mesures d'urgence décrites dans ce jeu.

Mais parce qu'il se peut que dans certaines situations extrêmes, personne ne puisse vous aider, nous avons demandé à des spécialistes et mené des enquêtes sur les différentes techniques adéquates à adopter. Cependant, les éditeurs, auteurs et experts déclinent toute responsabilité en cas d'accident pouvant survenir suite à la mise en pratique de techniques expliquées dans ce jeu. Celles-ci nous viennent de spécialistes mais nous ne pouvons garantir qu'elles soient complètes, sûres ou exactes. Il ne faut pas que ces dernières prennent le pas sur le bon sens ou votre propre jugement.

Enfin, rien dans ce jeu ne justifie le non respect du droit des personnes ou la violation des lois: nous vous invitons donc instamment à respecter la loi, les droits, y compris les droits de propriétés, d'autrui.



©2004 The Worst-Case Scenario® Survival Game is published by University Games Corporation under license from Chronicle Books, LLC. The Gameplay and game concept are the exclusive property of University Games Corporation, San Francisco, CA 94110 USA. Australian 52, 6119 AA Maastricht Airport, The Netherlands. Please retain this address for future reference. All Rights reserved. The game is based on the book, THE WORST-CASE SCENARIO SURVIVAL HANDBOOK, by Joshua Piven and David Borgenicht. ©1999 by Quirk Productions, Inc. WORST-CASE SCENARIO and the related designs and other graphic features are trademarks and trade dress owned by Quirk Productions, Inc. All rights reserved. First published by Chronicle Books LLC, San Francisco, California, USA.

UNIVERSITY
GAMES
19822



RÈGLE DU JEU

MISSION SURVIE



University Games Europe B.V.
Australielaan 52, 6119 AA Maastricht-Airport, The Netherlands
www.universitygames.net e-mail: info@ug.nl

2 joueurs ou plus – à partir de 10 ans

Le jeu se joue avec deux équipes. Si le nombre total de joueur est impair il y aura alors une équipe avec un joueur de plus. Le jeu peut aussi se jouer sans équipe. Dans ce cas, réfère-toi à la section "Jeu sans équipe".

Contenu:

- 1 plateau de jeu
- 4 pions
- 220 cartes "Mission Survie" avec 440 questions
- 1 dé

Objectif

Etre la première équipe à atteindre la ligne d'arrivée.

Installation

Chaque équipe choisit un pion et le place sur la ligne de départ du plateau de jeu. Placer les cartes dans la partie inférieure de la boîte de manière à ne voir que l'intitulé des questions.

Les cartes

1. Chaque carte de Mission Survie comporte une question et 3 réponses sur le recto ainsi que sur le verso.
2. Les réponses correctes sont celles imprimées en caractère gras.



Le jeu

1. L'équipe comprenant le joueur le plus jeune commence et lance le dé mais ne déplace pas son pion.
2. L'équipe (équipe 2) qui est à droite de l'équipe qui a commencé (équipe 1) pioche une carte Mission Survie et lit la question à voix haute ainsi que les trois réponses possibles.
 - Si l'équipe 1 répond correctement, elle déplace son pion du nombre de cases indiqué par le dé.
 - Si l'équipe 1 ne parvient pas à répondre correctement, elle ne peut se déplacer, c'est alors l'équipe 2 qui déplace son pion.

Le jeu se déroule dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

(NB : La plupart des situations extrêmes ont généralement plusieurs solutions mais une seule est mentionnée sur chaque carte).

Le gagnant

1. La première équipe à atteindre la ligne d'arrivée.
2. Il n'est pas nécessaire de tomber exactement sur la ligne d'arrivée, il suffit seulement de la dépasser.

Jeu sans équipe

Le jeu ne requiert pas forcément que des équipes soient formées, il peut aussi être joué à 2, 3 ou 4 joueurs. Dans ce cas, si un joueur répond mal à une question son voisin de droite peut avancer du nombre de cases indiqué par le dé. Après cela, le tour est terminé et c'est au tour du prochain joueur (respectant le sens des aiguilles d'une montre) de jouer.

