

Surprise

1

Un tremblement de terre vient de se produire. Toutes les habitations de ton quartier ont été endommagées.

Tu perds 3 points.

Surprise

2

Les autorités demandent aux personnes de ton quartier d'évacuer. Comme tu as préparé ton kit d'urgence à l'avance...

Tu gagnes 3 points.

Surprise

3

Un tremblement de terre vient de se produire. Toutes les habitations de ton quartier ont été endommagées.

Vous perdez tous une carte jaune (mais pas les points associés). Ceux qui en possèdent plusieurs, donnent celle de leur choix. Si un joueur n'en possède pas, il ne perd rien.

Surprise

4

Un camion transportant des matières dangereuses s'est renversé dans ta commune.

Tu perds une carte verte. Si tu n'en possèdes pas, tu ne perds rien.

Surprise

5

Un feu de forêt s'est déclaré à côté de ta maison. Heureusement, tu avais débroussaillé ! Par contre, pas ton voisin de droite.

Prends-lui au choix, soit une carte jaune (sans les points), soit 5 points.

Surprise

6

Une inondation est en cours sur ta commune. Heureusement, tu n'es pas en zone inondable, mais ce n'est pas le cas des autres joueurs.

Prends une carte bleue au joueur de ton choix ainsi que les points associés.

Surprise

7

Carte CHANCE. Si une catastrophe te touche (via une carte « Surprise »), tu peux utiliser cette carte pour annuler l'autre carte.

Cette carte chance n'est utilisable qu'une fois. Remets-la sous le tas une fois utilisée.

Surprise

8

Carte CHANCE. Pose cette carte sur l'une de tes cartes de la couleur de ton choix. Cette carte devient imprenable, même en cas de demande d'échange ou de catastrophe touchant la couleur de la carte.

Attention, une fois associée à une carte, tu ne peux pas changer. Si tu n'as pas encore de carte, la première carte gagnée sera associée par défaut.

Surprise

9

Une explosion libérant des vapeurs toxiques a eu lieu près de chez toi. Tu as eu le réflexe de ne pas aller chercher tes enfants à l'école. Le Plan Particulier de Mise en Sécurité a dû être activé, ils sont en sécurité.

Tu gagnes 3 points.

Surprise

10

Lance la roue. La personne qui sera désignée par la flèche n'aura pas le droit de jouer au prochain tour.

Si la roue ne désigne personne, relance-la jusqu'à ce que ce soit le cas.

Surprise

11

Lance la roue. La personne qui sera désignée par la flèche de la roue devra te donner 3 points.

Si la roue tombe sur toi, tu perds 3 points. Si elle ne désigne personne, relance-la jusqu'à ce que ce soit le cas.

Surprise

12

Tu gagnes 3 points et le droit de relancer la roue.

Attention, si tu retombes sur la case « Surprise » tu perds 5 points et n'as pas le droit de prendre la nouvelle carte « Surprise ».

Surprise

13

Demande au joueur à ta gauche de compter tout haut ses points. Compte ensuite les tiens également tout haut.

Celui qui a le plus de points devra en donner 5 à l'autre. En cas d'égalité, il ne se passe rien.

Surprise

14

Choisis l'un de tes adversaires et dis-lui de faire tourner la roue.

S'il tombe sur la case d'un risque, il devra remettre sous le tas concerné une de ses cartes de la couleur indiquée par la roue (et les points). Les autres cases n'ont aucun effet.

Surprise

15

Carte ÉCHANGE. Choisis sans regarder une de tes cartes et échange-la avec une carte de même couleur d'un autre joueur de ton choix.

Si sa carte vaut plus de points que la tienne, il devra te donner les points indiqués sur sa carte. Mais si sa carte est égale ou plus faible que la tienne, à toi de lui donner ta carte ET les points associés.

Surprise

16

Ta maison a été endommagée par un retrait-gonflement des argiles. Demande à la personne en face de toi de choisir l'une de tes cartes jaunes sans regarder sa valeur en points.

Tu devras lui donner la carte ainsi que les points associés.

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

17

PICKPOCKET. Cette carte te permet de répondre à la question d'un autre joueur avant lui. Pour l'utiliser, dis tout haut « PICKPOCKET » juste après la lecture de la question et avant la réponse du joueur.

Si tu réponds correctement tu gagnes les points et la carte du risque, sinon c'est à toi de donner les points à l'autre joueur, mais la carte du risque est remise en jeu.

Surprise

18

La surprise, c'est qu'il n'y a aucune surprise cette fois-ci !

Ah si en fait, tu passes la main, ton tour est terminé.

Surprise

19

Le joueur à ta gauche a été dénoncé par ses enfants. Il gardait caché dans sa maison une grenade datant de la seconde guerre mondiale.

Il doit te donner 3 points pour compenser le fait que tu aies dû évacuer ta maison le temps que les démineurs interviennent.

Surprise

20

Tu viens de regarder le site Vigicrues et tu as constaté qu'une vigilance jaune est en cours sur le tronçon proche de ta maison. Rien d'alarmant pour ta maison à ce stade, mais tu restes attentif(ve) sur l'évolution.

Tu gagnes 3 points.

Surprise

21

Une tempête est annoncée dans ton département. À l'arrivée de la tempête ton salon de jardin s'est envolé et a provoqué des dégâts chez ton voisin de droite.

Tu dois donner 3 points à ton voisin de droite.

Surprise

22

SUPER !! Ton assurance te rembourse la totalité de tes travaux suite à une inondation.

Prends une carte bleue au joueur de ton choix ainsi que les points associés.

Surprise

23

Malheureusement, sans aucune raison tu passes ton tour.

Surprise

24

Quel dommage, cette carte SURPRISE annulera ta prochaine carte SURPRISE

À garder jusqu'à ta prochaine carte Surprise.

Surprise

25

Fais tourner la roue pour savoir quel joueur doit te donner une carte verte, sans les points.

Si la roue ne tombe pas sur un joueur ou s'il ne possède pas de carte verte, tant pis pour toi !

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise

Surprise