



# ETAT D'URGENCE

LA RÈGLE DU JEU



UN JEU DE JÉRÉMY FERRARI ET MICKAËL DION , ILLUSTRATIONS : PATRICK BORKOWSKI

# BIENVENUE DANS ÉTAT D'URGENCE

*Un jeu de cartes dynamique dans lequel vous allez devoir gérer une épidémie mondiale, tout en conservant la confiance du peuple !*

Un homme tousse à Wuhan, une femme a de la fièvre à Londres, un voyageur arrive à Paris : c'est parti pour une épidémie mondiale ! Seul problème : vous n'avez aucune compétence et votre système de santé est digne du Moyen Âge...

Incarnez le gouvernement, le conseil scientifique, les laboratoires, les complotistes ou les médias et faites les bons choix pour conserver la confiance du peuple et faire fondre celle de vos adversaires. Tri des patients à l'hôpital ou applaudissements aux fenêtres ? Un documentaire complotiste ou l'avis d'Éric Zemmour ? Quelle carte jouer pour vous aider ? Dans ce deckbuilding d'affrontements aux règles simples et efficaces, vous tenterez de dénouer les fils compliqués d'un virus planétaire.

*Essayez d'être le dernier à qui les Français accordent encore un peu de confiance !*

## But du jeu

ÉTAT D'URGENCE est un jeu d'affrontement impitoyable ! Incarne une des 5 équipes disponibles et faites descendre les 20 points de confiance de tous vos adversaires à zéro pour gagner la partie !



**Vous n'avez pas envie de lire ?  
Retrouvez la règle en vidéo sur**  
<https://etatdurgence.darksmile.shop/regle-du-jeu>



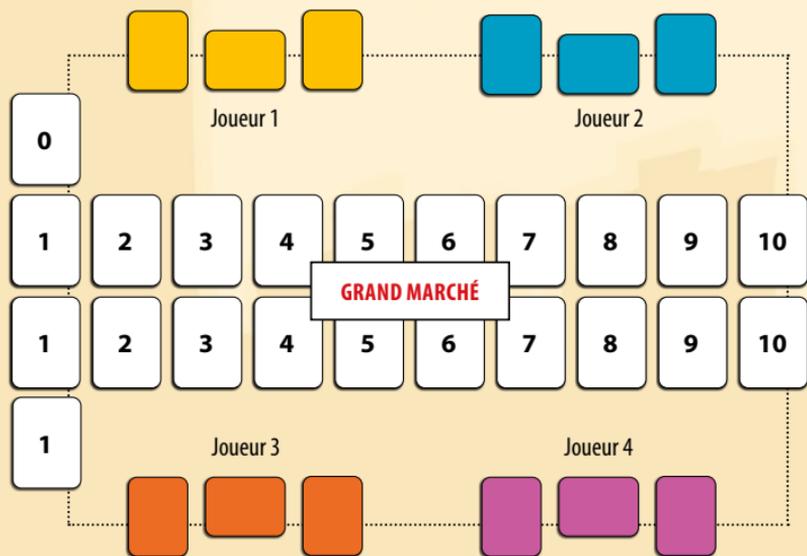
## Principe et résumé

ÉTAT D'URGENCE est un jeu de deckbuilding, c'est-à-dire que votre jeu va devenir de plus en plus fort au fil de la partie. Vous démarrez donc avec une main de cartes faibles, mais pas de panique, vous êtes des professionnels ! Devant vous, un Grand Marché où l'on trouve de tout : variants, subventions, fauconniers, soirées clandestines, vaccin russe, Didier Raoult et bien d'autres... À chaque tour vous pourrez :

- attaquer un ou plusieurs adversaires.
- acheter des cartes plus fortes au Grand Marché, pour améliorer votre jeu petit à petit.

Au milieu de la table se trouve donc le Grand Marché, composé de cartes que vous pourrez acheter (pour peu que vous ayez les moyens de vous les offrir !) et dont le prix varie de 0 à 10. Plus vous aurez d'argent, plus les cartes que vous pourrez acheter seront puissantes ! Si vous êtes assez malin, vous pourrez même récupérer votre « super carte » et déclencher le pouvoir ultime de votre Team !

### Aperçu du jeu à 4 joueurs



Soyez sans pitié, car si la pitié vous arrête,  
vous paierez cette faiblesse ! (On a fait plein de parties, on sait...)

## Mise en place

### Installer le Grand Marché

Vous allez maintenant installer le Grand Marché au milieu de votre table (plus la table est grande, mieux c'est !). Les cartes du Grand Marché ont un coût de 0 à 10, représenté par une bulle au centre ou au bas de la carte. Disposez les cartes dans l'ordre croissant face visible. Nous vous proposons un exemple de disposition ci-dessous mais vous pouvez installer le Grand Marché librement en fonction de l'espace disponible sur votre table. Seule contrainte : les petits tas de cartes doivent se suivre. Chaque tas comporte autant de cartes qu'il y a de joueurs. À la fin de l'installation vous aurez donc 22 tas de cartes différents :



etc.

## Installer les joueurs

- 1 Chaque joueur choisit son plateau #Team parmi les 5 disponibles et le place devant lui : gouvernement, conseil scientifique, laboratoires, médias ou complotistes.
- 2 Chaque joueur place son curseur « confiance » sur la case 20 de son plateau #Team.
- 3 Chaque joueur récupère la « super carte » de sa Team et la pose sous son plateau #Team, en laissant apparaître son prix.
- 4 Chaque joueur reçoit 6 cartes de départ de sa Team →  (4x « 1 pièce » et 2x « -1 cœur »).
- 5 Chaque joueur mélange ses 6 cartes de départ, les pose face cachée à gauche de son plateau #Team (pour constituer sa pioche) puis il y pioche les 3 premières.
- 6 Le reste de la pioche est laissé à gauche du plateau #Team.



**Ceci est un élément clé du jeu !**

C'est la partie la plus importante à appliquer :  
la pioche se situe toujours à gauche du plateau #Team (face cachée),  
la défausse toujours à droite (face visible) !  
**Rangez les cartes non utilisées dans la boîte.**

**C'est parti ! Le joueur qui a été malade le plus récemment commence la partie !**

Nous vous conseillons de lire entièrement cette règle avant de vous lancer dans une partie

## Tour de jeu

### Le joueur dont c'est le tour doit effectuer les étapes suivantes :

1. **Jouer** autant de cartes de sa main que d'emplacements disponibles : 3 en début de partie.
2. **Appliquer les effets** des cartes jouées (dans l'ordre de son choix).
3. **Dépenser ses pièces** s'il en a posé pour acheter des cartes au Grand Marché.
4. **Défausser face visible** à sa droite toutes les cartes jouées et achetées.
5. **Piocher** autant de cartes qu'il a d'emplacements disponibles devant lui.

### Étape 1. Jouer autant de cartes de votre main que vous avez d'emplacements disponibles (3 en début de partie)

Lorsque c'est votre tour, vous avez obligatoirement des cartes en main, piochées auparavant (soit en fin de tour précédent, soit en main de départ au début du jeu).

Posez les cartes que vous avez en main sur les emplacements disponibles devant vous.



Exemple 1 : Emmanuel a 3 cartes « 1 pièce ». Il pose les trois cartes au-dessus des emplacements disponibles devant lui (il pourra donc dépenser 3 pièces pour acheter de nouvelles cartes au Grand Marché).



Exemple 2 : Roselyne a 2 cartes « 1 pièce » et une carte « compagnon ». Elle pose les deux cartes « 1 pièce » au-dessus des emplacements disponibles devant elle et sa carte « compagnon » à droite de son plateau #Team. Un emplacement est donc inoccupé car elle n'avait que 3 cartes en main. Ce n'est pas bien grave.

Les types de cartes qui existent dans ÉTAT D'URGENCE sont expliqués à la page suivante. Si vous avez besoin d'explications encore plus spécifiques, reportez-vous à l'annexe séparée qui décrit chaque carte et ses effets.



! Lorsque les emplacements sont tous occupés, vous ne pouvez plus jouer de cartes, même s'il vous en reste en main. Remettez alors le surplus dans votre pioche et mélangez-la.

! Ordre de pose : vous pouvez jouer vos cartes une à une, dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez d'abord poser une carte, appliquer son/ses effet(s), puis poser la suivante, etc.

## Types de cartes



### Cartes recto-verso « attaque ou bénéf »

Un grand nombre de cartes dans ÉTAT D'URGENCE sont recto-verso. Le sel du jeu réside en partie dans le choix à faire entre attaquer un adversaire ou récupérer les bénéfices proposés par la carte. Un joueur ne peut pas jouer les deux côtés d'une même carte. Il doit choisir le côté qu'il va utiliser. Il place la carte en orientant vers le haut, la partie qu'il souhaite jouer. À la fin du tour, la carte sera défaussée. Lorsqu'il la repiochera, le joueur aura la possibilité de la jouer de nouveau du côté de son choix.

### Cartes « compagnon »

Les compagnons sont des cartes spéciales qui vous accompagnent à chaque tour (tant qu'elles ne sont pas envoyées dans votre défausse par vos adversaires). Lorsque vous posez un compagnon, vous appliquez aussitôt son effet.

#### Un compagnon a 3 particularités

- Il n'occupe pas d'emplacement et se pose à droite de votre défausse.
- Il dispose de ses propres points de confiance, représentés par un cœur.
- Il reste en place tant qu'il n'est pas attaqué, son effet s'applique à chaque tour.

Pour être défaussé, le compagnon doit perdre tous ses points de vie lors d'une même attaque.



Exemple : ce compagnon coûte 3 pièces (prix indiqué dans la bulle). Dès qu'il est posé, il fait gagner 1 point de confiance et octroie 1 pièce, puis il produira cet effet à chaque tour de jeu tant qu'il ne sera pas attaqué. Un adversaire peut attaquer directement ce compagnon au lieu d'attaquer un joueur, il devra lui infliger 3 pertes de confiance d'un coup pour l'envoyer dans la défausse (il pourra être repioché plus tard).

## Cartes « protège-confiance »

Les cartes « protège-confiance » servent de boucliers protégeant vos points de confiance.

### Un protège-confiance a 3 particularités

- Il n'occupe pas d'emplacement et se pose à gauche de votre pioche.
- Il protège votre confiance, son blindage est représenté par des boucliers.
- Il reste en place tant qu'il n'est pas attaqué, sa protection s'applique à chacun de vos tours. Pour être défaussé, le protège-confiance doit perdre tous ses boucliers lors d'une même attaque.



Exemple : ce protège-confiance coûte 3 pièces (prix indiqué dans la bulle), il a une défense de 2. Si un joueur adverse vous attaque, il doit d'abord infliger 2 pertes de confiance à votre protège-confiance avant de vous atteindre (les points d'attaque en surplus diminuent votre jauge confiance). Ici, si un adversaire vous attaque avec 6 confiances, vous défausserez votre protège-confiance et ne perdrez que 4 confiances.

Ce protège-confiance se pose à gauche de votre pioche, il n'occupe pas d'emplacement



Ce compagnon se pose à droite de la défausse, il n'occupe pas d'emplacement



Exemple d'une disposition en cours de partie

## Étape 2. Appliquer les effets des cartes jouées

Dans ÉTAT D'URGENCE, les cartes jouées ont un ou plusieurs effets représentés par différentes icônes. Lorsqu'on pose une ou plusieurs cartes, on applique leurs effets. Les effets se cumulent. Vous pouvez additionner les pièces ou les dégâts de confiance infligés.

**Tous les effets sont facultatifs** : vous n'êtes pas obligé de dépenser vos pièces si vous n'en avez pas envie, ni d'infliger une ou plusieurs pertes de confiance, de piocher ou détruire, etc. Un seul effet néanmoins est obligatoirement appliqué : le cœur noir « perdez 2 confiances » (voir plus bas).



1 pièce pour acheter une carte au Grand Marché pour 1 (se cumule avec d'autres).



Gagner 1 point de confiance (le chiffre peut varier 2, 3, etc.).



Faire perdre 1 point de confiance à un adversaire au choix (le chiffre peut varier -2, -3, etc.).

Avancer ou reculer son curseur confiance de 1 (ou 2, 3... selon le cas).



Vous perdez 2 confiances : **cet effet est obligatoire et s'applique à votre jauge de confiance !** (Même si vous avez un protège-confiance).



Détruire 1 carte **de votre choix** de votre main, défausse ou pioche (elle est remise dans la boîte). Si vous détruisez une carte de la pioche, vous mélangez la pioche aussitôt.



Faites défausser 1 ou 2 cartes de la main.



Vous piochez 2 ou 3 cartes.  
*Astuce : si vous avez une carte avec cet effet, nous vous conseillons de la poser en premier quand c'est à vous de jouer.*



Points de vie des cartes compagnon.



Force de défense d'un protège-confiance.



À tout moment de votre tour vous pouvez désinfecter votre jeu, voir page 16.

Lorsque vous infligez plusieurs dégâts, vous pouvez les répartir entre vos adversaires !



Exemple d'application d'effets :  
**Cette carte achetée  
 au Grand Marché auparavant  
 pour un coût de 9 tombe  
 enfin dans votre main !  
 Si vous la jouez du côté :**



## ATTAQUE

Infligez 7 pertes de confiance



Piochez 2 cartes



Détruisez 1 carte de votre choix  
 (de votre main, défausse ou pioche)



Un adversaire défausse 2 cartes  
 de son choix depuis sa main (ou  
 deux adversaires défaussent  
 une carte chacun)

## BÉNEF

Gagnez 5 confiances



Piochez 2 cartes



Détruisez jusqu'à 3 cartes de  
 votre choix (de votre main,  
 défausse ou pioche)



Dépensez jusqu'à 3 pièces  
 au Grand Marché



### Étape 3. Dépenser ses pièces pour acheter des cartes au Grand Marché



Le Grand Marché au milieu de la table comporte de nombreuses cartes que vous aurez envie d'acheter. Les règles d'achat sont simples. **Si** vous avez posé des cartes contenant des pièces, vous pouvez acheter ce que vous voulez pour cette somme.



**Si par exemple vous avez posé 3 cartes pour une valeur totale de 6 pièces, vous pouvez soit :**



- 1 acheter une carte de valeur 6,
- 2 acheter une carte de valeur 5 et une carte de valeur 1,
- 3 acheter une carte de valeur 3 et trois cartes de valeur 1, etc.

**Par ailleurs, vous n'êtes pas du tout obligé de dépenser tout votre argent, si vous avez uniquement envie d'acheter une carte à 5, vous le pouvez. La pièce restante est néanmoins perdue !**

**!**  
Vous n'avez pas le droit de garder des pièces non dépensées pour le tour d'après. Toutes vos cartes posées ou achetées à ce tour iront dans la défausse lorsque vous aurez fini de faire votre marché, même si vous n'avez pas dépensé tout votre argent. Cette règle est valable aussi pour les effets. Vous n'avez pas le droit de garder un effet pour le tour d'après (exemple : « je garde mon Piocher 2 cartes pour le prochain tour »).

#### Étape 4. Défausser face visible à sa droite toutes les cartes jouées et achetées

**Cette phase a l'air anodine, mais elle est très importante, c'est même la plus importante du jeu !**

- Les cartes que vous avez jouées sont défaussées.
- Les cartes que vous avez achetées sont défaussées également !

Cela veut dire concrètement que vous n'allez pas pouvoir utiliser tout de suite les cartes que vous venez d'acheter, mais uniquement quand vous les piocherez plus tard. En effet, lorsque votre pioche sera complètement vide, vous mélangerez votre défausse pour reformer une pioche toute neuve, qui contiendra donc les cartes que vous avez achetées auparavant au Grand Marché.

#### Étape 5. Piocher autant de cartes qu'il y a d'emplacements disponibles

Regardez combien d'icônes « Emplacement » vous avez devant vous. En général, il y en a 3 (celles imprimées sur votre plateau #Team) mais au fil du jeu, il se peut que vous en achetiez d'autres.

Piochez autant de cartes que d'icônes « Emplacement » dont vous disposez.



**!**  
Si votre pioche est vide ou n'a pas assez de cartes pour le nombre à piocher, piochez ce qu'il reste et refaites une pioche avec votre défausse pour compléter votre main !

## Récapitulons !

**Le joueur dont c'est le tour doit effectuer les étapes suivantes :**

- 1 Jouer** autant de cartes de sa main que d'emplacements disponibles : 3 en début de partie.
- 2 Appliquer les effets** des cartes jouées (dans l'ordre de son choix).
- 3 Dépenser ses pièces** s'il en a posé pour acheter des cartes au Grand Marché.
- 4 Défausser face visible** à sa droite toutes les cartes jouées et achetées.
- 5 Piocher** autant de cartes qu'il a d'emplacements disponibles devant lui.

**Étape 1. Jouer autant de cartes de votre main que vous avez d'emplacements disponibles (3 en début de partie)**



**Étape 2. Appliquer les effets des cartes jouées**



5 pertes de confiance infligés en tout (au même adversaire, ou réparties entre plusieurs).



Détruire 1 carte au choix dans votre main, pioche ou défausse.



2 pièces pour acheter ce que vous voulez au Grand Marché !

### Étape 3. Dépenser ses pièces pour acheter des cartes au Grand Marché

- 1 2 cartes de valeur 1 ou
- 2 1 carte de valeur 2, et/ou
- 3 autant de cartes de valeur 0 qu'il le souhaite.



### Étape 4. Défausser face visible à sa droite toutes les cartes jouées et achetées

Ici, j'ai dépensé mes 2 pièces pour prendre une carte de valeur « 2 ».

- 1 Je la défausse de suite.
- 2 Je défausse également les 3 cartes jouées.

Mon tour va se terminer.



### Étape 5. Piocher autant de cartes qu'il y a d'emplacements disponibles



Si votre pioche est vide : mélangez votre défausse et constituez une nouvelle pioche.

Et voilà, vous savez maintenant jouer à **ÉTAT D'URGENCE!**

Votre tour prend fin.  
Priez pour survivre jusqu'au prochain !

## Fin de partie

La partie s'arrête immédiatement lorsqu'un joueur est le dernier à conserver un peu la confiance du peuple (tous ses adversaires sont tombés à zéro).

### Qu'est-ce que je dois savoir d'autre d'important ?

- **La confiance d'une Team tombe à zéro** : lorsqu'un joueur tombe à zéro, il arrête le jeu immédiatement. Ses cartes sont laissées sur la table. Elles ne sont ni réparties entre les joueurs, ni données à un joueur, ni remises au marché, ni quoi que ce soit d'autre. Elles sont justes laissées là, comme un vestige d'une gloire passée.
- **Désinfecter son jeu** : à tout moment durant votre tour, vous avez la possibilité de dépenser 1 confiance pour supprimer une carte de votre jeu. Vous pouvez le faire autant de fois que vous le voulez... Confiner la carte dans la boîte, elle ne servira plus de toute la partie ! Pour vous aider, ce logo est rappelé sur votre plateau #Team.



- **Répartition** : lorsque vous infligez plusieurs dégâts ou des pertes, vous pouvez répartir les points comme bon vous semble. Par exemple : -3 confiances peuvent être infligées à un seul adversaire (qui reçoit -3), ou à 3 adversaires différents (qui reçoivent chacun -1), etc.
- **Super carte** : sous votre plateau #Team, vous disposez d'une super carte de valeur 17. Cette carte vous est propre, elle est spécifique à votre Team et très puissante. Vous seul pouvez l'acheter. Une fois obtenue, mettez-la dans votre défausse, au même titre que n'importe quelle autre carte. Ça va faire mal, quand vous la piocherez (si vous survivez jusque-là) ! Rien d'autre à savoir, elle se joue comme n'importe quelle carte recto-verso.

*Dernier conseil : faites des alliances, des pactes, des promesses... et trahissez-les au bon moment !*

## Remerciements



**Jean-François Delfraissy**  
Président du conseil  
scientifique



**Karine Lacombe**  
Chef du service des maladies  
infectieuses à Saint-Antoine



**Olivier Véran**  
Ministre de la Santé



**Jérôme Salomon**  
Directeur général de  
la Santé en France



**Patrick Cohen**  
Journaliste



**Borat**  
Borat



**Le préfet Lallement**  
Préfet de Police de Paris



**Édouard Philippe**  
Premier Ministre



**Éric Zemmour**  
Éditorialiste



*Roselyne Bachelot*  
Ministre de la Culture



*Jean-Marie Bigard*  
Humoriste



*Sibeth Ndiaye*  
Humoriste



*Denis Brogniart*  
Présentateur



*Franck Dubosc*  
Humoriste



*Emmanuel Macron*  
Président de la République



*Edwy Plenel*  
Journaliste



*Marlène Schiappa*  
Ministre déléguée chargée  
de la Citoyenneté



*Jean Castex*  
Premier Ministre



*Pascal Praud*  
Journaliste



*Jérémy Ferrari*  
Humoriste



*Jean-Jacques Bourdin*  
Journaliste



**Vladimir Poutine**  
Président de la Russie



**Jean-Marie Le Pen**



**Donald Trump**  
Président des États-Unis



Toutes les cartes de ce jeu ont été conçues  
à partir de faits réels.  
Retrouvez les sources du jeu sur :  
[www.etatdurgence.darksmile.shop/sources](http://www.etatdurgence.darksmile.shop/sources)



**Joe Biden**  
Président des États-Unis

**Mickaël et Jérémy remercient** : toute l'équipe de Dark Smile productions pour les bêta tests sans relâche en rotation masquée, et pour leur aide en général : Aurélie, Julia, Anthony, Marylou (la reine des dragons), Johanna, Alexandre, Guillaume Bats qui a été payé en repas gratuits, Fabien Dion pour son soutien, Roxanne pour son aide au développement et pour sa manie de tout améliorer et de ne rien laisser passer, pour ses amis motivés à jouer quand on a rincé les nôtres, Romain pour sa bonne humeur et ses appellations d'origine contrôlée (non, un compagnon n'est pas un permanent, on ne joue pas à Magic !) et merci à tous ceux que nous pourrions oublier.

**Patrick Borkowski (Borkoo) remercie** : Mickaël et Jérémy pour leur confiance, Roxanne pour ses avis éclairés, les membres de Dark Smile pour leur passion, leur rigueur et leur sens de la collaboration. Je remercie également l'investissement de Léo mon stagiaire gamer, ma compagne pour sa patience et ses longs moments de solitude, mes deux filles car ça me fait plaisir de les citer, Dolce Gusto et Nescafé pour les folles nuits à leurs cotés, et enfin, Michel Drucker qui n'a rien à voir avec ce projet, mais qui remercie toujours tout le monde mais que personne ne remercie jamais.

## Aide de jeu

### Le joueur dont c'est le tour doit effectuer les étapes suivantes :

1. **Jouer** autant de cartes de sa main que d'emplacements disponibles : 3 en début de partie.
2. **Appliquer les effets** des cartes jouées (dans l'ordre de son choix).
3. **Dépenser ses pièces** s'il en a posé pour acheter des cartes au Grand Marché.
4. **Défausser face visible** à sa droite toutes les cartes jouées et achetées.
5. **Piocher** autant de cartes qu'il a d'emplacements disponibles devant lui.



1 pièce pour acheter 1 carte au marché pour 1 (se cumule avec d'autres).



Gagner 1 point de confiance (le chiffre peut varier 2, 3, etc.).



Faire perdre 1 point de confiance à un adversaire au choix (le chiffre peut varier -2, -3, etc.).

Avancer ou recule son curseur confiance de 1 (ou 2, 3... selon le cas).



Vous perdez 2 confiances : **cet effet est obligatoire et s'applique à votre jauge de confiance !** (Même si vous avez un protégé-confiance).



Détruire 1 carte **de votre choix** de votre main, défausse ou pioche (elle est remise dans la boîte). Si vous détruisez une carte de la pioche, vous mélangez la pioche aussitôt.



Faites défausser 1 ou 2 cartes de la main.



Vous piochez 2 ou 3 cartes.  
*Astuce : si vous avez une carte avec cet effet, nous vous conseillons de la poser en premier quand c'est à vous de jouer.*



Points de vie des cartes compagnon.



Force de défense d'un protégé-confiance.



À tout moment de votre tour vous pouvez désinfecter votre jeu, voir page 16.

Lorsque vous infligez plusieurs dégâts, vous pouvez les répartir entre vos adversaires !