

QUESTION DE SANTE PUBLIQUE 1



Un virus se répand dans des pays avec lesquels vos relations économiques sont fortes. Vous avez 6 semaines pour prendre des décisions de protection de santé publique.



Retirez les cartes #9, 12, 16, 19, 27, 32, 38 puis prenez :

1x *Question de santé publique* (18)

3 x *Tout est calme* (21)

1 x *La situation des sans-abris se détériore* (33)

Ajouter 7 Evénements au hasard.

Règles spéciales : le scénario s'arrête à la fin du tour 6. A chaque fin de tour pair (2, 4, 6), si la carte *Question de santé publique* (18) a déjà été jouée, remplacez-la au hasard face cachée dans la pile des événements non joués puis mélangez la pile. Lorsque la carte *Question de santé publique* (18) est tirée, mélangez là dans la pile restante ET appliquez -1 ECO sur un résultat de 1 à 3 sur un dé.



Rôles :

- 1: Intérieur + au choix
- 2: Intérieur + au choix
- 3+: Intérieur + au choix

Stratégies : Entraînement à la gestion de crise, Contrôle de la com' gouvernementale

QUESTION DE SANTE PUBLIQUE 2



La pandémie redoutée frappe la nation. Si ce scénario est joué à la suite de *Question de santé publique 1* alors les indicateurs sont aux niveaux de la fin du scénario.



Retirez les cartes #9, 12, 16, 27, 32, 38 puis prenez :

1x *Question de santé publique* (18)

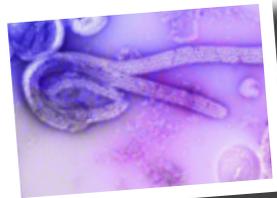
1x *Progrès médical pour tous* (19)

3 x *Tout est calme* (21)

1 x *La situation des sans-abris se détériore* (33)

Ajouter 6 Evénements au hasard.

Règles spéciales : lorsque *Question de santé publique* (18) est jouée, ajouter 3  sur le plateau. A chaque nouveau tour en retirer un. Le jeu s'arrête à la fin du tour où le dernier cube est retiré.



Rôles :

- 1: Intérieur + au choix
- 2: Intérieur + au choix
- 3+: Intérieur + 1 au choix + au hasard

Stratégies : Entraînement à la gestion de crise (si cette carte est active, ne retirez pas  en début de tour), Etat d'urgence