

PANDEMIC

PANDEMIC

Vin d'jeu d'aide (www.vinajeu.eu)

VICTOIRE

Découvrir les 4 remèdes

DEFAITE

- 8 éclosions
- Insuffisance de cube maladie
- Plus de carte joueur lorsqu'on doit piocher

TOUR D'1 JOUEUR

I. **FAIRE 4 ACTIONS** (On peut faire plusieurs fois la même action)

Les cartes joueur jouées ou défaussées vont dans la défausse

1. **Voiture/transbordeur** : Entre 2 villes reliées (les lignes blanches qui sortent du plateau vont de l'autre côté. Ex : Sydney & Los Angeles)
2. **Vol direct** : Défausser 1 carte ville & placer son pion sur cette ville
3. **Vol charteur** : Défausser la carte ville de la ville où on se trouve & aller où on veut
4. **Navette** : D'1 ville avec 1 station de recherche vers 1 ville avec 1 station de recherche
5. **Construire 1 station de recherche** : Défausser 1 carte de la ville où on se trouve (si les 6 stations ont été construites, en déplacer une)
6. **Traiter 1 maladie** : Retirer 1 cube de la ville où on est » réserve
 - Si le **remède** a été découvert : retirer tous les cubes de cette couleur (si plusieurs maladies guéries : 1 seule couleur par action)
 - Si le **dernier cube** d'1 maladie guérie est retiré, cette maladie est éradiquée : retourner le marqueur remède.
7. **Partager des connaissances** (Les 2 joueurs doivent être sur la même ville)
 - Soit donner à l'autre la carte de la ville où on est
 - Soit recevoir de l'autre la carte de la ville où on est
 - ! Max 7 cartes en main.
8. **Découvrir 1 remède** (on doit être sur 1 station de recherche - n'importe laquelle)
 - **Défausser 5 cartes** ville de la même couleur pour découvrir le remède de cette couleur
 - Placer le **marqueur remède** sur le plateau
 - Si plus aucun cube de cette couleur n'est sur le plateau : la maladie est **éradiquée** : retourner le marqueur remède.

II. **PIOCHER 2 CARTES** (du paquet joueur)

- Si **moins de 2 cartes** dans le paquet : défaite
- **Max 7 cartes** en main. Si + : jouer des événements ou défausser
- Si on pioche 1 **épidémie** : épidémie !

EPIDEMIE

- 1) **Accélération** : Avancer le marqueur vitesse de propagation d'1 case
- 2) **Infection** : Piocher la carte du **dessous** du paquet propagation
 - Si la maladie de cette couleur a été **éradiquée** : rien
 - Sinon : placer **3 cubes** de cette couleur sur la ville
 - S'il y a **déjà** des cubes de cette couleur sur la ville : n'en placer que pour en avoir 3 & exécuter une **éclosion** de cette couleur.
 - Si **pas assez de cube** : défaite
 - **Défausser** la carte propagation dans la défausse propagation
- 3) **Intensification** : **Mélanger** uniquement les cartes de la défausse propagation & placez-les sur le **dessus** du paquet propagation.
- 4) **Retirer la carte épidémie du jeu** (et ne pas en piocher 1 autre en remplacement)

Si **pioche de 2 cartes épidémie**, faire 2x les étapes 1 à 4 & la carte propagation de la seconde épidémie sera sur le **dessus** du paquet, il y aura alors 1 éclosion dans cette ville sauf si on joue 1 carte événement qui sait l'empêcher.

III. PROPAGATION

- **Dévoiler 1 nombre de cartes propagation** = à la vitesse de propagation
Les dévoiler 1 à la fois et pour chacune :

- 1) **Infester la ville** : **placer 1 cube** de la couleur (si maladie éradiquée : ne rien placer)
 - S'il y a **déjà 3 cubes** de cette couleur sur la ville, ne pas en placer mais effectuer 1 **éclosion**.
- 2) **Défausser la carte propagation** dans la défausse propagation

ECLOSION

- 1) **Avancer le marqueur éclosion d'1 case**
Si **dernière case** : défaite
- 2) **Placer 1 cube de cette couleur sur chaque ville reliée**
 - Si **déjà 3 cubes** de cette couleur sur 1 de ces villes :
 - **Ne pas placer** de cube
 - **Nouvelle éclosion** après avoir résolu l'éclosion actuelle : les mêmes étapes sauf qu'on n'ajoute pas de cube dans les villes où il y a déjà eu 1 éclosion pour la carte propagation actuelle.

CARTES EVENEMENT

Peuvent être jouées à tout moment (ne nécessite pas d'action) sauf entre le moment où on pioche 1 carte & on l'applique. (lorsque 2 cartes épidémie sont piochées ensemble, on peut jouer 1 carte événement entre les 2)

DEFAUSSE : On peut toujours consulter les 2 défausses

1. On a gagné
2. On a perdu
3. On a gagné
4. On a gagné
5. On a gagné
6. On a gagné