

# PANDEMIE

+ **défi bioterroriste (Au seuil de la catastrophe)** (idéal à 3 ou 4j)  
+ **défi In Vitro (In Vitro)**  
Vin d'jeu d'aide ([www.vindjeu.eu](http://www.vindjeu.eu))

## MISE EN PLACE

- Jouer avec nouveaux rôles au seuil de la catastrophe (et/ou + In Vitro : Ajouter les 4 nouveaux rôles. Utiliser les versions in vitro de la chercheuse et de l'épidémiologiste. Ne pas utiliser l'opérateur de terroir.)
- Mélanger la carte bioterroriste avec les autres rôles & les distribuer (ou déterminer qui sera bioterroriste)
- Le bioterroriste prend la carte rôle + le pion noir qui est placé à l'extérieur du plateau + 1 feuille de lieu pliée
- Ajouter 2 événements/joueur (incluant le bioterroriste qui compte comme joueur uniquement pour ceci) de l'extension au seuil de la catastrophe (+ éventuellement de l'extension In Vitro) dans le paquet joueur avant de mélanger et distribuer
- Avec 1 défis, jouer avec 1 carte épidémie de moins
- Distribuer les cartes joueurs à tous les joueurs sauf au bioterroriste
- Après avoir infecté les 9 villes (étape 3 de la mise en place), donner 2 cartes propagation au bioterroriste
- Désigner un 1<sup>er</sup> joueur parmi les autres joueurs
- Le bioterroriste choisit secrètement sa ville de départ qu'il note sur sa feuille
- Placer le plateau laboratoire & placer les 5 boîtes dessus
- Mélanger les cartes séquence & piocher 1 carte à placer face visible sur la 1<sup>ère</sup> case de recherche.
- Remplacer les marqueurs remède par les fioles

## VICTOIRE

### Des autres joueurs

- Soit découvrir les 5 remèdes
- Soit découvrir les 4 remèdes normaux & faire en sorte qu'il n'y ait aucun cube violet sur le plateau

### Du bioterroriste

- Si plus de cubes violet quand on doit en placer 1 (! 12 en stock)
- Si les autres joueurs perdent & qu'il y ait au moins 1 cube violet sur le plateau (si pas de cube violet, il perd aussi)

## DEFAITE

- 8 éclosions
- Insuffisance de cube maladie (y compris les violets : ! que 12 en stock)
- Plus de carte joueur lorsqu'on doit piocher

Le bioterroriste perd et est éliminé de la partie si les autres joueurs parviennent à éradiquer la maladie violette.

## TOUR D'I 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)
  - Après l'avoir construit, on peut immédiatement réaliser 1 action de **laboratoire** sans utiliser d'action (= **action gratuite**) (même si la construction fait suite à une carte événement)
6. Traiter 1 maladie :
  - **Retirer 1 cube** de la ville où on est. Le cube va :
    - Soit > **réserve**
    - Soit > dans l'une des 2 **coupelles d'échantillon** (uniquement cette action permet de placer 1 cube sur 1 coupelle d'échantillon)
  - 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. Capturer le bioterroriste (nouvelle action)  
Si le pion du bioterroriste est sur le plateau, un autre joueur situé sur la **même ville** peut le capturer pour 1 action :
  - Placer le **pion** du bioterroriste sur sa **carte** rôle
  - Le bioterroriste **défausse** toutes ses cartes dans la défausse propagation

Actions de laboratoire (Elles doivent être réalisées sur une **station de recherche** (n'importe laquelle))

9. Caractériser une maladie

- Jouer 1 **carte ville** sur 1 case « caractériser » pour indiquer la **couleur** du remède qui doit correspondre à l'1 des fioles sur la carte séquence.
- Poser la **fiole** de la couleur sur la carte séquence
- La carte ville utilisée pour la maladie **violette** doit être une ville qui contient min 1 cube violet

10. Traiter 1 échantillon

**Déplacer tous les cubes** d'1 coupelle le long d'1 flèche vers 1 autre coupelle ou une carte séquence en ajustant le nombre de cubes comme illustré. Les cubes perdus sont remis dans la **réserve**. Les cubes **déjà présents** sur la coupelle de destination restent.

- **D'1 coupelle échantillon > la coupelle de centrifugation**  
. Déplacer tous les cubes **d'une seule couleur** (le reste > réserve)
- **D'1 coupelle échantillon > la coupelle de séparation**  
. Déplacer 1 cube de **chaque couleur** présente (le reste > réserve)
- **De la coupelle de centrifugation ou de séparation > la coupelle de croissance**  
. Chaque cube déplacé est **doublé** (pris de la réserve -> si pas assez en réserve : perdu !)
- **De la coupelle de centrifugation, séparation ou croissance vers 1 carte séquence** (1 seule)  
. La carte séquence doit avoir été **caractérisée**  
. **Remplir les cercles** vides de la carte séquence : 1 cube par cercle (les cubes en trop > réserve)  
. Les cercles **gris** doivent contenir des cubes de la couleur du remède  
. Les cercles d'1 couleur **éradiquée** peuvent être remplis par n'importe quelle couleur  
. Les **autres** doivent être remplis par la couleur correspondante

11. Tester 1 remède

- Il doit au moins y avoir 1 **cube** sur la carte **séquence**
- Jouer 1 **carte ville** de la **couleur du remède** sur la case tester (défi bioterroriste remède violet: n'importe quelle carte ville)
- **Retirer 1 cube** de cette couleur de n'importe quelle ville > réserve

12. Découvrir 1 remède

- Si 1 **ligne de recherche est complétée** (= testée, caractérisée & tous les cercles remplis)
- **Défausser 3 cartes de la couleur** (bioterroriste remède violet: n'importe quelle carte)
- Placer la **fiole** sur son emplacement
- **Défausser** la carte séquence & placer les cubes > réserve
- Piocher et placer 1 **nouvelle carte séquence**
- Si plus aucun cube de cette couleur n'est sur le plateau : la maladie est **éradiquée** : retourner le marqueur remède.

13. Séquencer le code génétique d'1 maladie

Piocher 1 **carte séquence** &

- Soit la placer sur 1 case séquence **vide** si on a min 2 stations de recherche
- Soit la **défausser**
- Soit **l'échanger** avec 1 carte séquence :  
. Si la couleur de la **fiole correspond**, garder les tests, caractéristiques & cubes correspondants à la nouvelle carte (le reste > réserve)  
. Si la couleur de la fiole ne correspond pas, défausser tout ce qui était attribué à l'ancienne carte.

## 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 !

### ÉPIDÉMIE

- 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) **Infecter la ville** : **placer 1 cube** de la couleur (si maladie **éradiquée** : ne rien placer)
  - S'il y a min 1 cube violet, y placer également 1 cube violet
  - 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

### ÉCLOSION

- 1) **Avancer le marqueur éclosion d'1 case** (idem violet)  
Si **dernière case** : défaite
- 2) Si **éclosion violette** : retirer 2 cubes violets de la ville
- 3) **Placer 1 cube de cette couleur sur chaque ville reliée** (idem violet)
  - 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.

#### IV. TOUR DU BIOTERRORISTE (il joue après le tour de chq joueur)

- Il peut effectuer jusque **2 actions + 1 action voiture/transbordeur** (dans l'ordre de son choix) (Il ne pioche pas automatiquement de carte)
- Il n'utilise que des cartes propagation qu'il place dans la défausse propagation quand il les joue
- Il se déplace secrètement et note ses actions sur sa feuille
- Quand il est, à n'importe quel moment, dans la même ville que min 1 autre joueur, il est **repéré** & place son pion sur le plateau.  
Dès qu'il n'est plus sur la même ville qu'un autre, son pion est retiré du plateau.
- Quand il se déplace avec 1 action **vol direct** ou **vol charteur**, il défausse sa carte & annonce que son pion a été aperçu à cet aéroport. Il ne dit pas s'il a utilisé un vol direct ou un vol charteur ni à laquelle de ses actions a eu lieu le vol.
- Le bioterroriste effectue ses actions 1 à la fois et fait ce qu'il a à faire mais ne dit jamais quelle action il fait, mais les joueurs peuvent le déduire.

#### ACTIONS QU'IL PEUT EFFECTUER PLUSIEURS FOIS

1. **Piocher 1 carte du paquet propagation** (max 7 cartes en main)
2. **Voiture/transbordeur** : vers une ville reliée
3. **Vol direct** :
  - défausser 1 carte propagation et se déplacer dans cette ville
  - Annoncer qu'on a été aperçu dans cet aéroport
4. **Vol charteur**
  - défausser 1 carte propagation de la ville où on est et se déplacer dans n'importe quelle ville
  - Annoncer qu'on a été aperçu dans cet aéroport

#### ACTIONS CACHÉES QU'IL NE PEUT EFFECTUER QU'1 FOIS PAR TOUR ET QUE S'IL N'EST PAS REPERE

5. **Infecter localement** : Placer 1 cube violet sur la ville où on est
6. **Infecter à distance** : Défausser 1 carte propagation & placer 1 cube violet sur cette ville (il peut infecter à distance la ville qu'il occupe)
7. **Sabotage**
  - Défausser 1 carte propagation de la couleur de la ville où on est
  - Retirer la station de recherche de la ville où on est > réserve
  - S'il reste **moins de stations de recherche** que le nombre de cartes séquence, le bioterroriste choisit la recherche qu'il ferme et **défausse cette carte séquence**, tous les cubes dessus & toutes les cartes villes.

#### LORSQU'IL EST CAPTURE, IL NE PEUT FAIRE QUE LES ACTIONS « PIOCHER 1 CARTE » OU « S'EVADER »

##### 8. S'évader

- défausser 1 carte propagation et se déplacer dans cette ville
- Annoncer qu'on a été aperçu dans cet aéroport
- Reprendre son pion

#### 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

#### DIVERS

- Rien n'est discuté en secret / privé
- Le bioterroriste ne peut pas interrompre les discussions des autres joueurs
- Le nombre de cartes en main du bioterroriste n'est pas secret
- Le bioterroriste a la confiance des autres joueurs
- Par respect pour les joueurs, il est demandé à tous de jouer rapidement car lorsque les joueurs jouent, le bioterroriste ne joue pas et inversement.