

# PANDEMIE

*Jeu en équipe (ext In vitro) (à 4 ou 6j en équipe de 2)  
Vin d'jeu d'aide ([www.vinajeu.eu](http://www.vinajeu.eu))*

## MISE EN PLACE

- Ne peut pas être combiné avec le bioterroriste et In Vitro
- Constituer 2 ou 3 équipes de 2 joueurs. Les joueurs d'1 même équipe s'assoient l'un à côté de l'autre.
- Mélanger les cartes objectif et en donner 1 face cachée à chaque équipe qui peuvent la regarder (option : 2 cartes obj et en choisir 1)
- Mélanger les cartes rôle et en donner 3 à chaque équipe qui en choisit 2 et les assigne.
- Les joueurs dévoilent leur rôle et prennent le pion correspondant
- Utiliser 2 cartes événement par joueur
- Distribuer 2 cartes à chaque joueur
- Pour constituer le paquet joueur, mélanger 1 carte bonus avec chaque carte épidémie.
- Placer les 14 récompenses près du plateau. Retirer les jetons correspondants à la souche virulente et à la mutation
- Le marqueur vitesse de propagation est placé sur la 3<sup>ème</sup> case n°2 (et non la 1<sup>ère</sup>)
- Chaque équipe prend 1 station de recherche d'équipe.
- Placer 1 station normale à Atlanta
- Déterminer la 1<sup>ère</sup> équipe. A partir de l'équipe située à droite de la 1<sup>ère</sup> équipe, puis en sens anti-horaire, chaque équipe place sa station d'équipe et ses pions à min 3 de distance d'1 station d'équipe adverse.

## VICTOIRE

- Soit découvrir les 4 remèdes
- Soit découvrir 3 remèdes & les éradiquer (les 3)
- Les équipes dévoilent leur carte objectif & font la somme de leur prestige + prestige des récompenses + prestige des cartes bonus encore en main
- Le + de prestige gagne. Egal -> Egal !

## DÉFAITE DES 2 ÉQUIPES

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

## TOUR D'1 ÉQUIPE

**I. FAIRE 6 ACTIONS** (On peut faire plusieurs fois la même action)

Les cartes joueur jouées ou défaussées vont dans la défausse

Les 6 actions peuvent être réparties 4-2, 3-3, 2-4.

Les joueurs d'une équipe jouent **chacun à son tour** en sens horaire.

Seule l'équipe **propriétaire de la station** peut y effectuer des actions navette ou découvrir 1 remède.

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 charter** : 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) (on peut construire 1 station de recherche normale au même endroit qu'une station d'équipe) (les stations d'équipe ne peuvent pas être reconstruites ailleurs)
  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.
    - Recevoir la/les **récompense(s)**
  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
    - Entre coéquipier : coût 1 action
    - Entre 2 équipes : coût 2 actions
- ! 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 (à 6 joueurs : défausser 1 carte de moins)
- 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.
- Recevoir la/les **récompense(s)**  
Lorsqu'une maladie est guérie ou éradiquée, l'équipe dont c'est le tour prend la ou les récompenses appropriées & la(les) pose devant elle face visible.

II. **PIOCHER 1 CARTE PAR JOUEUR** (du paquet joueu : chaque équipier pioche 1 carte à son tour)

- Si **moins de 1 carte** 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 (max 4 : en équipe, la vitesse de propagation ne dépasse jamais 4)
- 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 **pioché 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** (est résolue une seule fois par équipe)

- **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 **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)

Si **plusieurs équipes** veulent jouer 1 carte événement en même temps, l'équipe dont c'est le tour joue en premier puis en sens horaire.

Si l'usage d'1 carte événement provoque 1 **éradication**, l'équipe ayant joué la carte événement reçoit la ou les **récompenses** appropriées.

**DEFAUSSE** : On peut toujours consulter les 2 défausses

### CONVERSATION

- Toute conversation est publique
- Les membres d'1 équipe peuvent se montrer leurs cartes et les pointer afin de planifier leurs actions et d'être plus discrets.