

# PANDEMIE

+ Défi In Vitro (ext In Vitro)  
Vin d'jeu d'aide ([www.vinajeu.eu](http://www.vinajeu.eu))

## MISE EN PLACE

- Ajouter les 4 nouveaux rôles. Utiliser les versions in vitro de la chercheuse et de l'épidémiologiste. Ne pas utiliser l'opérateur de terroir.
- Ajouter les 3 événements et utiliser 2 événements par joueur.
- Placer le plateau laboratoire & placer les 5 boîtes dessus
- Mélanger les cartes séquence & piocher 1 carte à placer face visible sur la 1<sup>re</sup> case de recherche.
- Remplacer les marqueurs remède par les fioles

## 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)
  - 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. **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.

7. **Traiter 1 maladie** :

- Retirer 1 cube de la ville où on est. Le cube va : Soit > réserve Soit > dans l'une des 2 **couppelles 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.

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

8. **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

9. **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

# DISH 3 CENTRIFUGE

## 10. 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
- **Retirer 1 cube** de cette couleur de n'importe quelle ville > réserve

## 11. Découvrir 1 remède

- Si 1 **ligne de recherche est complétée** (= testée, caractérisée & tous les cercles remplis)
- **Défausser 3 cartes de la couleur**
- Placer la **fiOLE** sur son emplacement
- **Défausser** la carte séquence & placer les cubes > réserve
- Piocher et placer 1 **nouvelle carte séquence**

## 12. 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 **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**  
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 ÉVÉNEMENT

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

# DISH 4 SEPARATOR