

Pandémie Iberia - Aide de jeu

Fin de partie

- Victoire immédiate dès que : vaccin découvert pour chacune des 4 maladies (4 couleurs)
- Défaite immédiate dès que : 8 éclosions / pas assez de cubes Maladie / pas assez de cartes Joueur

Mise en place

- 24 cubes par maladie / 14 jetons Purification / 20 jetons Rail
- Placer marqueur Vitesse de propagation sur 2 / marqueur Eclosion sur 0
- Tirer 3x3 cartes Propagation et placer 3/2/1 cubes de la couleur de la carte sur les villes piochées
=> cartes sur la défausse Propagation
Les autres cartes Propagation sur la pioche Propagation
- Chaque joueur reçoit : un rôle / un pion / une aide de jeu
- Mélanger 4/5/6/8 (selon 2/3/4/5 joueurs) cartes Evénement aux cartes Ville = pioche des cartes Joueur
Les autres cartes Evénement sont défaussées dans la boîte
- Distribuer 4/3/2/2 (selon 2/3/4/5 joueurs) cartes Joueur à chaque joueur
=> chacun choisit dans ses cartes une ville de départ pour y placer son pion
=> pose ses cartes face visible (si pas de carte Ville, choisit n'importe quelle ville)
- Mélanger 4/5/6 cartes Epidémie (selon le niveau de difficulté souhaité) au reste de la pioche des cartes Joueur (diviser les cartes Joueur en 4/5/6 paquets et mélanger une carte Epidémie dans chaque paquet puis reconstituer la pioche)
- 1^{er} joueur = Carte avec la ville la plus ancienne

=> la pioche des cartes Joueur contient une carte de chaque ville, des carte Evénement et des carte Epidémie

=> la pioche des cartes Propagation contient une carte de chaque ville

9 Actions possibles

A tout moment, maximum 7 cartes en main sinon : soit défausser une carte Ville / soit jouer une carte Evénement

On peut discuter des choix à faire mais le joueur actif a le dernier mot

- **Voyager en chariot/bateau** : déplacer son pion – vers une ville reliée directement par ligne marron
- **Voyager en train** : déplacer son pion – vers une ville reliée par une ligne continue de rails
- **Voyager en navire** : déplacer son pion – d'un port à l'autre : défausser une carte de la couleur du port de destination
- **Construire un rail** : placer un jeton Rail sur une ligne non pointillée connectée à la ville de son pion
- **Construire/déplacer un hôpital** : son pion sur la ville + défausser une carte de la ville + poser/déplacer un hôpital de même couleur
- **Traiter une maladie** : retirez un cube de la ville où se trouve son pion
- **Partager vos connaissances** : donner/prendre la carte d'une ville + les deux joueurs sont présents sur cette même ville
- **Découvrir un vaccin** : son pion dans la ville + défausser 5 cartes de la couleur de la maladie + la ville contient l'hôpital de cette couleur
Poser le microscope de la couleur
Les cubes restent mais les cartes de la couleur de cette maladie sont désormais utilisées comme couleur Joker pour purifier l'eau dans n'importe quelle région adjacente à son pion
- **Purifier l'eau** : ajouter deux jetons Purification dans une région adjacente à son pion
 - Défausser une carte Ville de même couleur qu'une ville adjacente à la région
 - Défausser une carte Ville d'une couleur de n'importe quelle maladie vaccinéeChaque jeton Purification défaussé empêche l'arrivée d'un cube maladie dans toute ville adjacente à la région

Une région est délimitée par les lignes marrons

Chaque joueur = 1 tour de 3 phases

1. **Jouer maximum 4 actions** - les cartes **Joueur/Ville** jouées => défausse Joueur
+ jouer des cartes **Événement** à tout moment du tour de n'importe quel joueur, sauf entre le moment où on pioche une carte (Epidémie ou Propagation) et on applique son effet => défausse Joueur
+ utiliser si nécessaire la capacité spéciale de son rôle
2. **Piocher 2 cartes Joueur** (s'il en reste au moins deux dans la pioche, sinon c'est perdu !)
les cartes sont posées face visible devant chaque joueur

si Carte(s) **Epidémie** : exécuter **a+b+c** et retirer la carte du jeu

- a. **Accélération** : avancer le marqueur de vitesse de Propagation
- b. **Infection** : piocher une carte Propagation *en-dessous de la pioche*
-placer dans cette ville jusqu'à 3 cubes moins un cube par jeton Purification
(pas assez de cubes, c'est perdu !) => défausse Propagation
-s'il y avait déjà au moins un cube => **éclosion**
- c. **Intensification** : mélanger la défausse Propagation et placer les cartes *au-dessus de la pioche*
Propagation

Attention ! Si la seconde carte est aussi une carte Epidémie (peu probable), alors la seconde carte Propagation sera l'unique carte de la défausse Propagation (b) et viendra nécessairement au-dessus de la pioche Propagation (c) => forte probabilité d'éclosion à la phase 3 qui suit, sauf à s'en prémunir avec une carte Événement

3. Propagation

- o piocher autant de cartes Propagation que le chiffre sur l'échelle de propagation
- o par ville, retirer un jeton de Purification dans une région adjacente, sinon ajouter un cube de même couleur sur la ville
- o si déjà 3 cubes, ne rien ajouter => **éclosion**
- o toutes les cartes dans la défausse Propagation

si Eclosion

- o avancer le marqueur Eclosion (si atteint la dernière case, c'est perdu !)
- o ajouter un cube de la couleur sur chaque ville reliée (si pas jeton Purification à retirer dans une région adjacente)
- o si déjà 3 cubes, ne rien ajouter => **nouvelle éclosion** (une ville peut ainsi avoir jusqu'à 3 cubes de différentes couleurs)
- o si propagation/éclosion(s) en chaîne, chaque ville atteinte ne reçoit qu'un seul cube