PANDÉMIE

2-4	**45'**	**14+**	Coopératif	Santé	Stratégie	2008	Filosofia

Vous et votre compagnie êtes des membres très qualifiés d'équipes de luttes contre les maladies menant une bataille contre quatre maladies mortelles. Votre équipe va parcourir le monde afin d'enrayer la vague d'infections et de développer les ressources dont vous aurez besoin pour découvrir les remèdes.

Vous devez travailler ensemble, utiliser vos forces individuelles
pour éradiquer les maladies avant qu'elles ne dépassent le monde.
Le temps presse alors que les foyers d'infection accélèrent la propagation de la peste.
Allez-vous trouver les remèdes à temps ? Le sort de l'humanité est entre vos mains!

But du jeu : découvrir les 4 remèdes

Mise en place :

1. Placer le plateau
2. Placer les 6 stations de recherche et les cubes de maladie par couleur à côté.
3. Poser une station de recherche sur **Atlanta**.
4. Placer les marqueurs :
   - ➔ **Eclosion** sur la case 0
   - ➔ 4 marqueurs **Remède** côté fiole visible près de l'indicateur des remèdes découverts
   - ➔ **Vitesse de propagation** sur la case 2 la plus à gauche.
5. Mélanger les cartes **Propagation** et en faire une pioche face cachée
6. Infection initiale :
   - ➔ Piocher 3 cartes **Propagation**, infecter chaque ville avec 3 cubes à sa couleur
   - ➔ Piocher 3 cartes **Propagation**, infecter chaque ville avec 2 cubes à sa couleur
   - ➔ Piocher 3 cartes **Propagation**, infecter chaque ville avec 1 cube à sa couleur

   Les cartes piochées sont mises à la défausse.
7. Chaque joueur choisi un rôle et prend la carte associée ainsi qu'une aide de jeu. Chaque joueur place sur pion à Atlanta.
8. Mélanger les cartes **Joueur** en enlevant les cartes **épidémie**. Chaque joueur pioche un certain nombre de carte pour débuter :

2 joueurs : 4 cartes	3 joueurs : 3 cartes	4 joueurs : 2 cartes

9. Le niveau de difficulté est déterminé par le nombre de cartes **Epidémie**, de 4 (partie d'introduction) à 6 (partie héroïque). Mélanger les cartes **Joueur** en autant de piles à peu près égale que de cartes **Epidémie.** Introduire une carte épidémie dans chaque pile et mélanger chacune d'elle. Assembler ensuite en une seule pioche, en mettant le plus petit paquet en bas.

Tour de jeu :

Chaque joueur à partir du 1er et dans le sens horaire joue un tour complet

1. **Faire 4 actions**

➔ *Actions de déplacement*

- Voiture / Transbordeur : déplacer son pion le long d'une ligne blanche sur une ville voisine.
- Vol direct : défausser une carte ville pour déplacer son pion sur la ville défaussée
- Vol charteur : défausser la carte ville de son lieu actuel pour aller n'importe quelle ville.
- Navette : se déplacer d'une station de recherche à une autre

➔ *Autres actions*

- Construire une station de recherche : défausser le carte ville du lieu occupé pour y construire une station de recherche. S'il n'y en a plus de disponible, possibilité d'en prendre une existante et de la déplacer.
- Traiter une maladie : enlever 1 cube (tous les cubes si le remède est trouvé) de la ville occupée. Si le dernier cube d'une maladie guérie est enlevé, elle est éradiquée (retourne le marqueur remède, plus aucun cube de celle-ci ne peut apparaître).
- Partager des connaissances : deux joueurs sur une même ville, l'un peut donner à l'autre la carte de **cette** ville
- Découvrir un remède :sur une station de recherche, défausser 5 cartes villes de la même couleur pour découvrir le remède.

2. **Piocher 2 cartes**

S'il n'y a pas assez de carte à piocher, la partie est perdue.

Si on pioche une carte épidémie :

2.1. Accélération : avancer le marqueur **Vitesse de propagation** d'une case vers la droite.

2.2. Infection : piocher la carte du **dessous** de la pioche **propagation**. Placer 3 cubes sur la ville. S'il n'y a pas assez de cube, la partie est perdue.

2.3. Intensification : mélanger les cartes de la défausse de **propagation** et les remplacer **au dessus** de la pioche.

Attention, maximum 7 cartes en main (tout le temps appliquable) . Jouer des **évènements** et/ou défausser des cartes pour ne pas dépasser cette limite.

3. **Propagation des maladies**

Piocher autant de carte **propagation** que la **vitesse de propagation**. Ajouter un cube à sa couleur dans chaque ville infectée.

Si plus de 3 cubes : **éclosion**. Laisser 3 cubes maxi et mettre un cube de cette couleur dans chaque ville voisine. Déplacer le marqueur **éclosion** d'une case. Les éclosions peuvent se déclencher une cascade mais une ville ayant déjà subi une **éclosion** à ce tour n'en subit plus.

Si le marqueur **éclosion** arrive sur la dernière case, la partie est perdue.

Rôles :

Chercheuse	Peut donner n'importe quelle carte lors d'un **partage des connaissances**
Expert aux opération	Construit station de recherche plus facilement et se déplace plus facilement d'une station de recherche
Planificateur d'urgence	Peut récupérer une carte **événement** défaussée pour la rejouer. Celle-ci est ensuite retirée du jeu.
Répartiteur	Organise les déplacements des joueurs
Médecin	Traite plus efficacement la maladie
Spécialiste de la mise en quarantaine	Limite la progression des maladies autour d'elle
Scientifique	Plus efficace pour découvrir les remèdes

Échec si :

- plus assez de carte J**oueur** à piocher
- plus assez de cubes d'une maladies
- dernière éclosion

Victoire si :

- les 4 remèdes sont découverts.