



PANDÉMIE (FILOSOFIA)

BUT DU JEU

LUTTEZ COLLECTIVEMENT CONTRE UNE PANDÉMIE MONDIALE. UTILISEZ LES CAPACITÉS DE VOTRE PROFESSION POUR ENDIGUER LA PROPAGATION À TRAVERS LES CONTINENTS. TROUVEZ VITE LES 4 REMÈDES AVANT QU'IL NE SOIT TROP TARD.



1 / MISE EN PLACE



- Placez sur le plateau :

- 1 station de recherche à Atlanta. Le reste des stations, accessibles sur le côté du plateau.
- le marqueur de vitesse de propagation sur la case 2 la plus à gauche (en haut à droite).
- les 4 marqueurs *Remède* sur leurs icônes (en bas du plateau).
- le marqueur *Ecllosion* sur la case 0 (à gauche du plateau).
- le paquet *Joueur* sur l'emplacement de gauche (en bas à droite).
- le paquet *Propagation* sur l'emplacement de gauche (en haut à droite).

- Placez les cubes *Maladie* en 4 tas distincts à côté du plateau.

- Infectez 9 villes (déposez les cubes de la couleur de la carte) en piochant dans le paquet propagation 9 cartes, en 3 étapes :

- Les 3 premières cartes infectent les villes concernées avec 3 cubes/ville.
- Les 3 cartes suivantes infectent les villes concernées avec 2 cubes/ville.
- Les 3 dernières cartes infectent les villes concernées avec 1 cube/ville
- Placez les 9 cartes face visible sur la défausse *propagation*.

- Donnez à chaque joueur :

- 1 carte *rôle* + 1 pion de la couleur du personnage.
- 2 cartes du paquet *joueur* (4 joueurs) / 3 cartes (3 joueurs) / 4 cartes (2 joueurs).

- Divisez le paquet joueur en 6 et placer les 6 *cartes épidémie* dans chaque paquet (4 tas et 4 cartes épidémie pour les débutants). Mélangez séparément chaque paquet et reformez la pioche joueur sans la mélanger.

2 / TOUR DE JEU



- FAIRE 4 ACTIONS PARI MI LES ACTIONS SUIVANTES (possibilité de faire plusieurs fois la même action) :

- **Se déplacer (4 manières différentes) :**
 - Entre deux villes adjacentes
 - Sur la ville de votre choix en défaussant la carte de cette ville
 - Sur la ville de votre choix en défaussant la carte de la ville de départ.
 - Entre 2 stations de recherche.
- **Construire une station de recherche :**
 - En défaussant la carte de la ville où se trouve votre pion. Construisez la station dans cette ville.
- **Traiter une maladie (enlever un cube) :**
 - Enlevez un cube de la ville où se trouve votre pion.
- **Partager des connaissances :**
 - Échangez avec un autre joueur la carte indiquant la ville où vous vous trouvez simultanément.
- **Découvrir un remède :**
 - Défaussez 5 cartes *villes* de la même couleur sur une station de recherche.
 - Une fois découvert, le remède permet de traiter la totalité des cubes de cette couleur en 1 seule action quand votre pion visite une ville.
 - Si lors de la découverte du remède, il n'y a aucun cube de cette couleur sur le plateau, la maladie est éradiquée.
 - Lorsqu'une maladie est éradiquée, vous pouvez traiter la totalité des cubes de cette couleur pour 0 action quand votre pion visite cette ville.



- PIOCHER 2 CARTES DANS LA PILE JOUEUR.

- Attention : 7 cartes max en main ! Les cartes *Personnage/Aide de jeu* ne sont pas totalisées. Défaussez les cartes en trop.
- Si vous piochez une *carte Epidémie* :
 - Avancez le marqueur vitesse de propagation d'une case vers la droite.
 - Piochez la carte du dessous du paquet *Propagation*.
 - Infectez la ville piochée avec 3 cubes.
 - Intensification : mélangez la défausse *Propagation* et la placer sur le dessus du tas.
 - Faire la phase *Propagation* des maladies.

- PROPAGATION DES MALADIES :

- Piochez autant de cartes de la pile *Propagation* qu'indiqué sous le marqueur *Vitesse de propagation*.
- Placez un cube sur chaque ville révélée.
- Si une ville concernée possède déjà 3 cubes, il y a **écllosion** :
 - Avancez le marqueur *Écllosion* d'une case.
 - Ne pas rajouter le cube sur la ville.



2 / TOUR DE JEU (SUITE)



- Rajoutez à la place un cube sur chaque ville reliée à la ville contaminée.
- Si une ville reliée possède déjà 3 cubes, il y a de nouveau une éclosion. Il faut de nouveau avancer le marqueur *Eclosion*. La ville de départ de l'éclosion n'est pas infectée une deuxième fois.

- CARTES EVÉNEMENTS :

- Elles se jouent à n'importe quel moment, sauf entre le moment où l'on pioche une carte *Propagation* et le moment où on l'applique.
- Elles ne comptent pas comme une action.



3 / FIN DE PARTIE



- Dès que les 4 remèdes ont été découverts, tous les joueurs l'emportent.
- La partie est un échec pour tous les joueurs si :
 - Le marqueur *Eclosion* atteint la dernière case.
 - Il n'y a plus assez de cubes d'une couleur dans la réserve.
 - Il n'y a plus assez de cartes *Joueur* pour compléter sa main.