



PANDEMIC (Z-MAN GAMES)

LUTTEZ COLLECTIVEMENT CONTRE UNE PANDÉMIE MONDIALE. UTILISEZ LES CAPACITÉS DE VOTRE PERSONNAGE POUR ENDIGUER LA PROPAGATION À TRAVERS LES CONTINENTS. TROUVEZ VITE LES 4 REMÈDES AVANT D'ÊTRE À COURT DE TEMPS, QUE LES ÉCLOSIONS SÈMENT LA PANIQUE OU QU'UNE MALADIE SE SOIT TROP RÉPANDUE.



1 / MISE EN PLACE



PLACEZ SUR LE PLATEAU CENTRAL

- 1 **Station de recherche** à Atlanta. Formez une réserve avec le reste des Stations.
- 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 **Éclosion** sur la case 0 (à gauche du plateau).
- Le **paquet Joueur** sur l'emplacement cartes Joueur (en bas à droite).
- Le **paquet Propagation** sur l'emplacement cartes Propagation (en haut à droite).

INFECTEZ LES VILLES

- Placez les **cubes Maladie** en 4 tas distincts à côté du plateau puis 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 sur chacune des Villes.
 - Les 3 cartes suivantes infectent les Villes concernées avec 2 cubes sur chacune des Villes.
 - Les 3 dernières cartes infectent les Villes concernées avec 1 cube sur chacune des Villes.
- Placez les 9 cartes Propagation face visible sur la défausse Propagation.

CHAQUE JOUEUR REÇOIT

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

PRÉPARER LES ÉPIDÉMIES

- Divisez le paquet Joueur en 5 et placez les 5 cartes **Épidémie** dans chaque paquet (4 tas et 4 cartes Épidémie pour les joueurs débutants, 6 tas et 6 cartes Épidémie pour les joueurs expérimentés). Mélangez séparément chaque paquet et reformez la pioche Joueur sans la mélanger.

2 / TOUR DE JEU

UN TOUR DE JEU SE COMPOSE D'UNE PHASE ACTION, D'UNE PHASE PIOCHE ET D'UNE PHASE INTENSIFICATION DE LA MALADIE.

PHASE ACTION

À votre tour de jeu, vous pouvez effectuer 4 actions parmi les suivantes (vous pouvez jouer 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 Maladie 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.

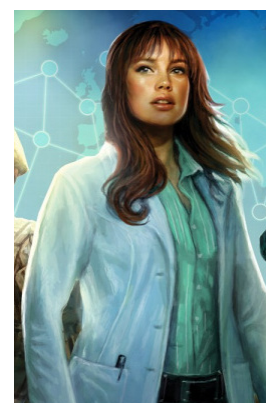
DÉCOUVRIR UN REMÈDE :

- 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 Maladie de cette couleur en 1 seule action quand votre pion traite une maladie.
- Si lors de la découverte du Remède, il n'y a aucun cube de cette couleur sur le plateau, la Maladie est éradiquée. Les Villes de la couleur du Remède éradiqué ne reçoivent plus de cubes Maladie lorsqu'elles sont piochées dans la pioche Propagation.

PHASE PIOCHE

- Une fois que vous avez effectué vos 4 actions, piochez 2 cartes dans la pile Joueur.
- Attention, vous ne pouvez pas posséder plus de 7 cartes max en main après avoir pioché vos 2 cartes. Les cartes Personnage/Aide de jeu ne sont pas totalisées. Défaussez les cartes en trop.
- CARTE ÉPIDÉMIE : Si vous piochez une carte Épidémie :

- 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 Maladie.
- Intensification : mélangez la défausse Propagation et placez-la sur le dessus de la pioche Propagation.
- Faire la phase Propagation des Maladies.

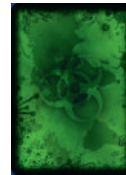


PHASE PROPAGATION DES MALADIES

- Piochez autant de cartes de la pile *Propagation* qu'indiqué sous le marqueur *Vitesse de Propagation*.
- Placez un cube *Maladie* de la couleur de la carte sur *chaque Ville* révélée.
- **ÉCLOSION** : Si une *Ville* concernée possède déjà **3 cubes**, il y a **Éclosion** :



- Avancez le marqueur *Éclosion* d'une case.
- Ne rajoutez pas de cube *Maladie* sur la *Ville*.
- 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 *Éclosion*. La **Ville de départ** de l'*Éclosion* n'est pas infectée une seconde fois.



- CARTES ÉVÈNEMENTS :

- 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 *Éclosion* atteint la dernière case.
 - Il n'y a plus assez de cubes *Maladie* d'une couleur dans la réserve.
 - Il n'y a plus assez de cartes *Joueur* pour compléter sa main.