PANDEMIC LEGACY SAISON 0

Décembre 1961. Vous voilà fraîchement promu agent de la CIA. À peine sur le terrain que vous devrez contre-carrer les plans des soviétiques qui semblent avoir mis au point un virus nommé Medusa. Neutralisez les agents ennemis, trouvez les villes cibles, évitez les cités sous surveillance et mettez sur pied une équipe efficace pour mener à bien vos missions.

1 / MISE EN PLACE

- Paquet Legacy : Piochez les cartes une par une et lisez les instructions à voix haute. Prenez dans la réserve les cartes nécessaire pour le *Mois* en cours. Posez vos *Objectifs* en haut à gauche du plateau (*Opération*).
- Cartes Menace : Mélangez les cartes. Piochez 3 cartes et placez 3 *Agents* sur chacune des *Villes* concernées. Piochez de nouveau 3 cartes et placez 2 *Agents* par *Ville*. Enfin piochez 3 cartes et ne placez qu'un seul *Agent* par *Ville*. Placez les 9 cartes dévoilées, face cachée dans la défausse *Menace*.
- Cartes joueur : Rajoutez au paquet de cartes, un nombre de carte *Evénement* selon votre *Niveau de financement*. *Prologue* et *Janvier* : ajoutez les 5 premières cartes *Evénement* à votre jeu. Mélangez les cartes et distribuez à chaque joueur un nombre de cartes défini par le nombre de participants : 2/3/4 joueurs = 4/3/2 cartes. Laissez vos cartes face visible devant vous.
- Cartes Aggravation : Divisez le paquet joueur en 5 piles équivalentes. Mélangez 1 carte *Aggravation* (face cachée) dans chaque pile. Reformez le paquet joueur sans le mélanger.
- Personnage : prenez le pion correspondant au *Personnage* que vous avez choisi. Récupérez l'aide de jeu et le *Passeport* correspondant. *Prologue* : prenez une *Fausse identité temporaire* à la place du *Passeport*. Si vous avez plusieurs *Fausses identités* choisissez-en une. Si vous n'en avez plus, prenez un autre *Personnage* ou une *Fausse identité temporaire*.
- Placez une *Planque* sur chaque *Ville* présentant une *Planque* permanente. *Prologue* et *Janvier* : uniquement sur *Washington*.
- Placez le marqueur *Niveau de Menace* sur la case la plus à gauche de la piste *Niveau de Menace*.
- Formez une réserve avec les jetons *Agent* les *Marqueurs d'incident*, de *Suivi* et d'*Objectif*, les *Équipes* et les *Planques* restantes.
- Sélectionnez un premier joueur et démarrez tous la partie à partir de *Washington*.

2 / TOUR DE JEU

Chaque mois, Vous devez accomplir un ensemble d'objectifs, dans des villes spécifiques (connues ou non) du plateau. Vous devez créer une équipe selon l'affiliation de la ville (/ /), placer l'équipe dans cette ville, puis repérer des cibles. Un tour de jeu se déroule en 5 étapes, détaillées ci-dessous.

1) VÉRIFIER LA SURVEILLANCE

Si vous commencez votre tour dans une *Ville* sous *Surveillance*, sans *Planque*, perdez 1 *Couverture* pour chaque icône de *Surveillance* de cette *Ville* (max. 3). Dans ce cas grattez la ou les cases les plus à gauche sur la piste de *Couverture* de votre *Fausse identité* actuelle. Si vous découvrez 1 icône après avoir gratté une case, appliquez son effet :

Défaussez 1 carte *Joueur*. Choisissez un autocollant *Handicap* et placez-le sur cette *fausse identité*. Placez un autocollant *Grillé* sur la *Fausse identité*. Défaussez vos cartes. Perdez les actions restantes, puis déplacez votre pion à *Washington*. Défaussez votre *Passeport*.

2) EFFECTUER 4 ACTIONS :

- Effectuez 4 actions parmi les suivantes. Vous pouvez réaliser plusieurs fois la même action.

Voiture : Déplacez votre pion sur une *Ville* adjacente (reliée par une ligne).

Vol commercial : / : Révélez une carte *Ville Alliée / Neutre* de votre main pour vous déplacer vers la *Ville* correspondante : *vol commercial* non-autorisé vers une *Ville* Soviétique.

Vol non-enregistré : Défaussez la carte de votre *Ville* (où vous vous situez) pour vous déplacer vers n'importe quelle *Ville* (y compris les *Villes* Soviétiques).

Neutraliser des agents : Retirez 1 *Agent* dans la *Ville* où vous vous situez et remettez-le dans le stock.

Partager des renseignements : Si un autre joueur se trouve dans la même *Ville* que vous, vous pouvez au choix : Donner ou prendre à ce joueur, la carte *Ville* correspondant à la *Ville où vous êtes*. Défaussez immédiatement 1 carte si vous avez plus de 7 cartes en main.

Construire une *Planque* : Défaussez la carte de votre *Ville* pour y placer une *Planque*.

Identifier une *Ville* cible : Sur une *Ville* avec une *Planque*, défaussez 3 cartes *Ville* de cette *Région* pour révéler une *Ville cible inconnue* située sous une carte *Objectif* de cette *Région*.

Monter une équipe : Sur une *Ville* avec une *Planque*, défaussez 5 cartes *Ville* de l'*Affiliation* de votre *Ville* pour y placer une *Équipe* de cette *Affiliation* (/ /).

Voiture pour équipe : Déplacez une *Équipe* vers une *Ville* adjacente. Vous n'avez pas à partager le lieu avec l'*Équipe*.

Repérer des cibles : La *Ville cible* est connue (indiquée sur l'*Objectif*) ou inconnue (Elle est piochée en début de tour parmi les cartes d'une *Région* prédéfinie par l'*Objectif* puis placée sous la carte *Objectif*. Les cartes restantes de la *Région* sont mélangées avec le paquet joueur).

- *Ville cible connue* : Positionnez une *Equipe* active dans la *Ville* indiquée sur la carte. Effectuez l'action *Repérer des cibles*, placez 1 marqueur *Objectif Accompli* sur l'*Objectif* et lisez son entrée de *Débrief*.
- *Ville cible inconnue* : Vous pouvez découvrir la *Ville cible* grâce à l'action Identifier une *Ville* cible ou par élimination. Ainsi, au cours de la partie, lorsque vous piochez une carte du paquet *Joueur* correspondant à la *Région* d'une *Ville cible inconnue*, vous éliminez cette *Ville* de la liste des cibles potentielles. Utilisez les marqueurs de *Suivi* pour indiquer quelles *Villes* ont été ainsi éliminées. Positionnez une *Equipe* active dans la ou les *Villes* potentielles. Effectuez l'action Repérer des cibles, placez 1 marqueur *Objectif Accompli* ou échec (mauvaise *Ville*) sur l'*Objectif* et lisez son entrée de *Débrief*.

3) NETTOYER :

Retirez tous les *Agents* de chaque *Ville* dans laquelle se trouve une *Équipe* active (correspondant à l'*Affiliation* de la *Ville*)

4) PIOCHER 2 CARTES JOUEUR :

- Piochez ensemble les 2 cartes du dessus du paquet *Joueur*. S'il reste moins de 2 cartes dans le paquet *Joueur*, la partie se termine.
- Vérifiez votre limite de cartes en main (7) : Si vous dépassez la limite, défaussez immédiatement des cartes ou jouez des cartes *Événement*.
- Si vous piochez des cartes *Aggravation*, effectuez immédiatement les étapes suivantes :
  - Augmentation de la *Menace* : déplacez le marqueur Niveau de *Menace* de 1 case vers la droite sur la piste de niveau de *Menace*.
  - Nouveaux *Agents* : piochez la carte du dessous du paquet *Menace*. Placez 3 *Agents* dans cette *Ville*. Défaussez la carte dans la défausse *Menace*.
  - Intensification : mélangez toutes les cartes de la défausse *Menace* et placez-les face cachée sur le dessus du paquet *Menace*.

5) PIOCHER DES CARTES MENACE

- Retournez une par une, un nombre de cartes *Menace* du dessus du paquet *Menace* égal au niveau de *Menace* actuel (cf *Piste niveau de Menace*).
- Pour chaque carte retournée, placez 1 *Agent* sur la *Ville* correspondante et placez la carte dans la *Défausse Menace*.
- Il ne peut pas y avoir plus de 3 Agents sur une *Ville*. Si vous devez placer un 4eme *Agent* sur une *Ville*, un *Incident* a lieu :
  - Placez-y un marqueur *Incident*. Tout joueur présent dans cette *Ville* perd 1 *Couverture* (*Fausse identité* actuelle), sauf si la *Ville* contient une *Planque*.
  - Piochez immédiatement la carte du dessous du paquet *Menace* et appliquez l'effet *Incident* de la carte (ne placez pas d'*Agent*). Placez cette carte dans la *Zone de fin de partie* (et pas dans la défausse).

LUDOVOX.FR
LA VOIX DES JOUEURS
- Téléchargez gratuitement la suite de cette *Règles Express* sur Ludovox.fr -
La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox.

3 / FIN DE PARTIE

La partie se termine IMMÉDIATEMENT lorsque l'une des conditions suivantes est remplie :
- Tous les objectifs possèdent un Marqueur (Échec ou réussite).
- Il ne reste plus assez de cartes dans le paquet joueur pour en piocher 2.
- Vous devez placer un agent, mais le stock est vide.
- Vous devez placer un marqueur Incident, mais le stock est vide.

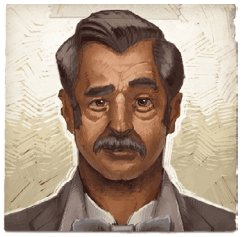
4 / ÉTAPES DE FIN DE PARTIE

1) VÉRIFIER LES OBJECTIFS

- Tous les objectifs sont accomplis (votre performance est bonne) :
  - Diminuez de 1 votre *Niveau de financement* (limite de cartes *Événement* en début de partie). Notez-le sur votre *Calendrier* (dos livret *Débrief*).
  - Détruisez les *Objectifs* du *Mois* effectué et passez au *Mois* suivant.
- Vous avez échoué à 1 Objectif (votre performance est convenable) :
  - Augmentez de 1 votre *Niveau de financement* (limite de cartes *Événement* en début de partie). Notez-le sur votre *Calendrier* (dos livret *Débrief*).
  - Détruisez les *Objectifs* du *Mois* effectué et passez au *Mois* suivant.
- Vous avez échoué à 2 Objectifs (votre performance est mauvaise) :
  - Augmentez de 2 votre *Niveau de financement* (limite de cartes *Événement* en début de partie). Notez-le sur votre *Calendrier* (dos livret *Débrief*).
  - S'il s'agit de votre première tentative, rejouez ce *Mois*. À partir du *Mois* de *Mai* (3 *Objectifs*), vous pouvez indiquer les *Objectifs* déjà accomplis lors de la précédente partie.
  - S'il s'agit de votre seconde tentative, détruisez les *Objectifs* du *Mois* effectué et passez au *Mois* suivant.

2) VÉRIFIER LES VILLES

- Ajouter 1 (et un seul) autocollant *Surveillance* sur les *Villes* qui ont subit un ou plusieurs *Incidents*, dans la limite des places disponibles (3).



3) VÉRIFIER LE PAQUET LEGACY

Si le paquet indique *Pause*, vérifiez les informations indiquées.

4) VÉRIFIER LA ZONE DE FIN DE PARTIE

- Si cette zone contient des cartes *Menace*, déplacez-les vers la défausse *Menace*.

5) DÉPENSER LE BUDGET

- Qu'importe votre performance, vous devez choisir des *Améliorations* à la fin de chaque partie.
- Vous recevez des *Unités budgétaires* correspondant au nombre de joueur ayant participé au *Mois* écoulé + 1 si vous avez rempli tous les *Objectifs*.
- Ces unités vous permettent d'acheter des *Améliorations* (autocollant) selon le coût indiqué à côté :
  - *Ressources* (coût de 1 à 3 unités) : Ajoutez une *Ressource* sur n'importe quel emplacement *Ressource* d'une fausse identité créée.
  - *Planques permanentes* (coût 3 unités) : Choisissez une *Ville* contenant une *Planque* et placez un Autocollant *Planque* permanente à c$oté.
  - *Contre-Surveillance* (cout 1 unité) : Placez un autocollant *Contre-Surveillance* sur une icône de *Surveillance*. La *Surveillance* de cette *Ville* baisse de 1.