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 *remèdes* sur leurs icônes (en bas du plateau).
  - le marqueur *éclosion* 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 coté 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 parmi 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 :
    - Echangez 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 *evenements/personnage/aide de jeu* ne sont pas totalisées. Défaussez les cartes en trop.
  - 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.
    - 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 q'indiqué sous le marqueur *vitesse de propagation*.
  - Placez un cube sur chaque ville révélée.
  - Si une ville concernée possède déja 3 cubes, il y a éclosion :
    - Avancez le marqueur éclosion 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 déja 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 infestée une deuxième fois.

- **Cartes événements :**
  - 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 d'une couleur dans la réserve.
  - Il n'y a plus assez de cartes *joueur* pour compléter sa main.