MATT LEACOCK
ROB DAVIAU

PANDEMIC™ LEGACY

VERSION FRANÇAISE - SAISON 1

PANDEMIC LEGACY

VERSION FRANÇAISE - SAISON 1

un jeu de Matt Leacock et Rob Daviau

Une pandémie mondiale s'abat sur la planète. Quatre maladies rasent les villes du monde ; vous et votre équipe êtes la première ligne de défense ! Pire encore, l'une de ces maladies montre des signes qu'elle résisterait aux remèdes connus.

Pandemic Legacy est un jeu coopératif où vous, les joueurs, travaillez ensemble pour développer des remèdes et empêcher des éclosions avant que les 4 maladies ne contaminent l'humanité. Vous gagnerez, ou perdrez, tous ensemble.

Survivrez-vous à l'année en cours ? Parviendrez-vous à sauver l'humanité ?

MATÉRIEL DE DÉPART

5 cartes Personnage

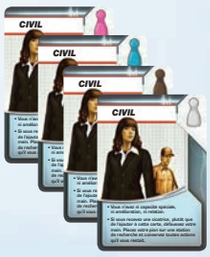
4 pions

61 cartes Joueur
(48 cartes Ville, 5 cartes Épidémie, 8 cartes Évènement)

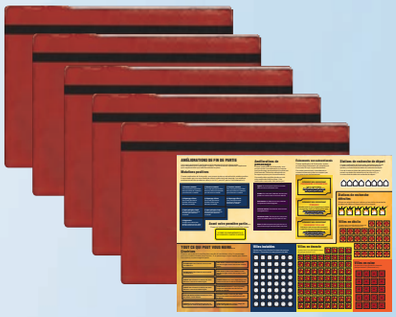
4 aides de jeu
(aux couleurs des joueurs)

48 cartes Propagation

62 cartes Legacy



4 cartes Civil



5 dossiers et 1 feuille d'autocollants

Face ⊘ : maladie éradiquée

4 marqueurs Remède

1 marqueur Vitesse de propagation

1 marqueur Rappel

1 marqueur Éclosions

96 cubes Maladie
24 en 4 couleurs

1 plateau

6 stations de recherche

1 boite comprenant 8 compartiments numérotés

Vous aurez également besoin d'un crayon ou d'un stylo, non inclus dans la boite.

APERÇU DU JEU

COMMENT JOUER À UN JEU LEGACY ?

Contrairement aux autres jeux dans lesquels on remet tout à zéro au début de chaque partie, certains éléments de *Pandemic Legacy* sont conservés d'une partie à l'autre (le mot anglais *legacy* signifie héritage). Les décisions que vous prendrez dans la partie 1 auront un impact sur les parties 2 et 3 ainsi que toutes les autres parties jouées avec votre exemplaire du jeu. Chaque groupe de joueurs prendra des décisions qui lui seront propres, menant à une expérience de jeu différente, et surtout unique, à chaque groupe de joueurs.

Parfois, vous écrirez sur des pièces du jeu. D'autres fois, vous apposerez des autocollants. Vous devrez même, à l'occasion, détruire (déchirer) une carte. Ces modifications au matériel sont permanentes.

De plus, à la fin de chaque partie, le groupe obtiendra deux améliorations de fin de partie afin de se préparer pour les parties à venir. Vous poserez alors des autocollants sur le plateau, des cartes et des personnages.

Au fil des parties, vous découvrirez d'autres façons de modifier le jeu.

Notez que certains éléments sont cachés ou scellés avant votre toute première partie. En jouant, le jeu vous dira quand ouvrir ces compartiments. N'ouvrez aucun des compartiments de la boite avant d'avoir reçu les instructions de le faire. Les dossiers aussi contiennent de l'information cachée qui sera dévoilée lors de vos parties.

Certaines règles, identifiées A à Y, sont absentes de la règle. Ces points de règle apparaitront durant vos parties et vous les collerez dans cette règle. Les règles seront ainsi altérées de façon permanente.

SI VOUS N'AVEZ JAMAIS JOUÉ À PANDÉMIE…

Nous vous conseillons de jouer quelques parties sans les règles *Legacy* afin d'avoir une idée du type de décisions que vous aurez à prendre.

Pour ce faire, lisez cette règle puis jouez sans tenir compte des points suivants :

- **Mois de jeu, paquet Legacy, dossiers**
- **Objectifs, financement, calendrier, niveau de panique**
- **Cicatrices et personnages perdus**
- **Améliorations de fin de partie**

Le but de ces parties d'échauffement est de trouver le remède contre les quatre maladies avant qu'une des conditions de défaites n'ait lieu (indiquées en page 14 de cette règle). Vous devriez jouer au moins deux parties pour avoir une bonne idée du jeu avant d'ajouter les règles supplémentaires.

SI VOUS AVEZ DÉJÀ JOUÉ À PANDÉMIE…

Vous verrez que la partie 1 de *Pandemic Legacy* se joue comme *Pandémie*, à quelques exceptions près, notées ci-dessous.

CE QUI EST PERMANENT OU NON ?

Écrire sur le plateau, apposer des autocollants sur le plateau ou des cartes, et déchirer/détruire du matériel sont des changements permanents.

Autrement, le jeu est remis à zéro au début de chaque partie. Les pièces sur le plateau, les cartes en mains, les éclosions, etc. sont tous remis à leur état initial.

MOIS DE JEU

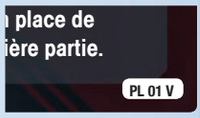
Pandemic Legacy est divisé en 12 mois, le premier étant janvier.

Si votre groupe gagne lors d'un mois, vous poursuivrez avec le mois suivant. Si vous échouez, vous aurez une autre chance de réussir le mois en cours. Commencez alors une nouvelle partie avec les règles actuelles et les objectifs du mois que vous venez d'échouer. Si vous perdez à nouveau, vous devrez passer au mois suivant pour votre prochaine partie.

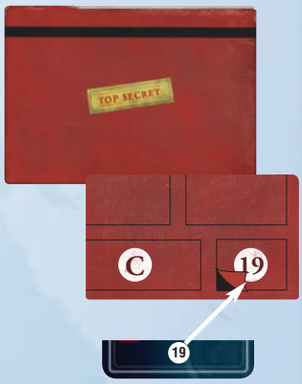
LE PAQUET LEGACY

Le paquet Legacy contient des cartes qui décrivent ce qui se passe durant les 12 mois du jeu. Le paquet est dans un ordre donné ; sous aucune circonstance vous ne devrez le consulter ou le mélanger. Au début de la partie, piochez les cartes et lisez-les une à la fois, jusqu'à ce que vous arriviez sur une carte portant la mention STOP au verso. Cette carte vous indiquera quand vous devrez continuer à piocher des cartes du paquet Legacy ; cela pourrait être au milieu ou à la fin de la partie, ou encore au début du prochain mois. Le paquet Legacy est un aller simple. Même si vous répétez un mois, ne replacez pas les cartes Legacy. Le boitier de rangement a été conçu avec un espace pour ranger les cartes Legacy utilisées et un autre pour les cartes qui seront utilisées lors de parties subséquentes.

Si le paquet Legacy devait malencontreusement se retrouver mélangé, demandez à quelqu'un qui ne joue pas de remettre les cartes dans l'ordre, en utilisant les numéros notés au bas de chaque carte. À cette fin, R désigne le recto d'une carte et V le verso. Ici, on peut observer le verso de la première carte du paquet Legacy (PL 01 V). Afin de vous assurer que cela ne se produit pas, une fois qu'il est ouvert, laissez le paquet Legacy dans le boitier de rangement.



LES DOSSIERS



Les cinq dossiers contiennent les autocollants qui seront apposés sur les différents éléments du jeu. En parcourant le paquet Legacy, vous verrez des cartes qui indiquent des numéros ou lettres de dossier. Lorsque cela se produit, ouvrez et retirez la porte correspondante du dossier (la lettre ou le chiffre) à l'aide du coin prédécoupé. Retirez-les une à la fois, dans l'ordre, en prenant soin de résoudre complètement une porte avant d'en ouvrir une autre. Certaines des portes de dossier contiennent un autocollant à usage unique. D'autres créeront une carte qui sera utilisée à l'occasion, lors des parties suivantes.

LES COMPARTIMENTS

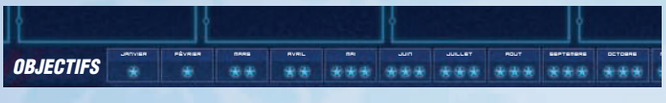
La boite à l'intérieur de la boite de jeu est constituée de 8 compartiments. Au fil des parties, des boites jaunes vous indiqueront d'ouvrir l'un ou l'autre de ces compartiments.

Important : Avant votre première partie, placez l'autocollant *Ouvrez le compartiment 8* sur la porte 8 de la boite à compartiments, à l'intérieur du cadre prévu à cet effet.

APERÇU DU JEU

OBJECTIFS

Au début de chaque partie, vous aurez un ou plusieurs objectifs à compléter pour remporter la partie. Le nombre d'objectifs à compléter varie d'un mois à l'autre et le nombre pour chaque mois est noté sur le plateau.



Si un objectif porte la mention obligatoire, ce dernier doit être complété pour remporter la partie. Pour les autres objectifs, vous n'avez pas à déterminer lesquels vous devrez accomplir au début de la partie ; adaptez-vous plutôt à la partie en cours.

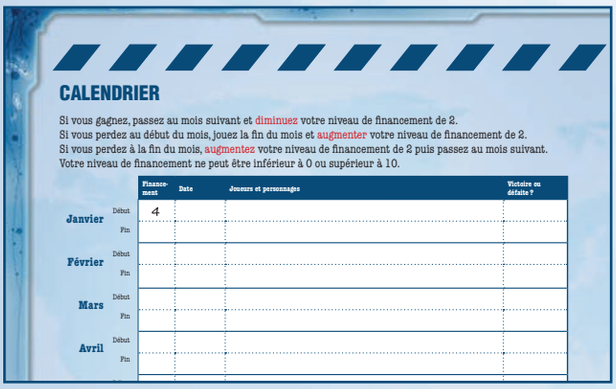
Certains objectifs resteront en jeu jusqu'à ce que le groupe les réussisse, d'autres seront retirés à la fin d'un mois donné. De nouveaux objectifs seront introduits au fur et à mesure que l'année avance.

FINANCEMENT

Au début de chaque partie, vous ajouterez des cartes Évènement subventionné (au choix du groupe) dans la pioche Joueur en fonction de votre niveau de financement. Vous aurez un niveau de financement de 4 pour votre première partie de janvier et ce niveau augmentera ou diminuera avec les parties. Le niveau minimal est de 0 et le niveau maximal est de 10.

CALENDRIER

Utilisez le calendrier pour noter votre progression, vos victoires et vos défaites, les joueurs impliqués et votre niveau de financement actuel. Le calendrier se trouve sur la couverture arrière de cette règle.



CALENDRIER

Si vous gagnez, passez au mois suivant et diminuez votre niveau de financement de 2.
Si vous perdez au début du mois, jouez la fin du mois et augmenter votre niveau de financement de 2.
Si vous perdez à la fin du mois, augmentez votre niveau de financement de 2 puis passez au mois suivant.
Votre niveau de financement ne peut être inférieur à 0 ou supérieur à 10.

		Financement	Date	Joueurs et personnages	Victoire ou défaite ?
Janvier	Début	4			
	Fin				
Février	Début				
	Fin				
Mars	Début				
	Fin				
Avril	Début				
	Fin				

MARQUEUR RAPPEL

Ce marqueur est utilisé occasionnellement afin de rappeler au joueur de ne pas oublier un élément particulier.

LE PLATEAU DE JEU

RÉGIONS

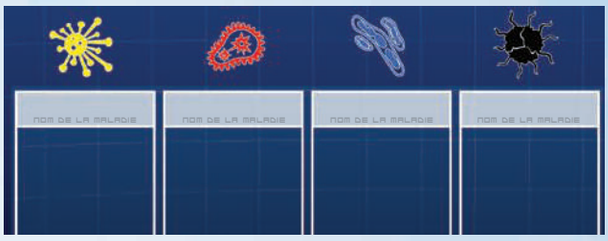
Le plateau est divisé en six régions, correspondant approximativement aux continents. Ces dernières seront utilisées plus tard.

SECTION OBJECTIFS

Vous placerez les cartes Objectif dans le coin supérieur gauche du plateau. Il y aura un seul objectif pour votre première partie (début janvier). D'autres objectifs seront ajoutés ou retirés lors des mois suivants.

ZONE D'ÉVOLUTION DES MALADIES

Utilisez cette section du plateau pour noter les changements aux maladies.



NIVEAU DE PANIQUE

Les villes entrent dans un état de panique lorsque les maladies s'imposent. Lorsqu'une éclosion aura lieu dans une ville, son niveau de panique augmentera. La première fois qu'une ville panique, placez l'autocollant de niveau 1 (instable) dans la case prévue à cet effet près de la ville. Pour les éclosions suivantes dans cette même ville, recouvrez l'autocollant en place par le suivant (le niveau 2, puis le niveau 3 et ainsi de suite). Les effets des différents niveaux sont notés ci-dessous et ils sont cumulatifs.

NIVEAU	ÉTAT	EFFET
1	**Instable**	Aucun effet
2 3	**Émeute**	Interdiction de *vol direct* ou *charteur* en provenance ou en direction ces villes. Une station de recherche à cet endroit est détruite et ne peut être reconstruite.
4	**Déclin**	Défaussez une carte de la couleur de la ville pour y entrer avec l'action V*oiture/ Transbordeur*.
5	**Ruine**	Défaussez une carte de plus de la couleur de la ville pour y entrer avec l'action *Voiture/Transbordeur* (2 cartes au total). Si votre personnage est dans une ville qui tombe en ruine, il est perdu (voir page 5).

En plaçant l'autocollant de niveau 2, le niveau de panique de la ville passe de l'état instable à en émeute.

PERSONNAGES

Chaque joueur a un personnage lui conférant des capacités spéciales qui augmentent les chances de l'équipe. Chaque joueur commence la partie 1 en créant son personnage.

Pour créer un personnage : choisissez une carte Personnage (chacune présentant des capacités uniques) et donnez un nom à votre personnage.

Emplacement pour l'autocollant de la RÈGLE A.

Les personnages évolueront d'une partie à l'autre et ils pourront devenir perdus (voir ci-dessous). Vous n'avez pas à jouer le même personnage d'une partie à l'autre.

CICATRICES

Les personnages peuvent subir des blessures physiques et psychologiques au cours de la partie. Lorsque cela se produit, choisissez l'une des cicatrices disponibles et posez-la sur votre carte Personnage. Les personnages reçoivent une cicatrice entre autres lorsqu'ils sont dans une ville où il y a une éclosion ; d'autres possibilités s'ajouteront plus tard dans la règle.

Lorsqu'un personnage devrait recevoir une cicatrice et qu'il n'a plus de place pour en recevoir, ce personnage est perdu.

PERSONNAGES PERDUS

Si vous devez mettre une cicatrice sur votre personnage et qu'il n'a plus d'espace pour cicatrice, ou si votre personnage est dans une ville qui tombe en ruine, votre personnage est perdu.

Lorsque votre personnage est perdu, détruisez (déchirez) sa carte. Vous ne pourrez plus jamais l'utiliser, ni durant cette partie ni lors de parties futures. Défaussez toutes les cartes en votre possession, prenez la carte Civil correspondant à votre pion et placez votre pion dans une ville avec une station de recherche (vous pouvez choisir la ville où vous êtes). S'il n'y a pas de station de recherche, placez votre pion à Atlanta. Si votre personnage devient perdu durant votre tour, vous conservez vos actions restantes.

LES PERSONNAGES

Consultez cette section au besoin une fois le jeu appris. Elle contient certaines précisions au sujet des différents personnages.

Chercheuse

Lors d'une action *Partager des connaissances*, la Chercheuse peut donner n'importe quelle carte Ville de sa main à un autre joueur situé dans la même ville qu'elle. La carte n'a pas à correspondre à la ville occupée par les deux joueurs. La carte doit provenir de la main de la Chercheuse, mais la carte peut être donnée au tour de la Chercheuse ou de l'autre joueur.

Généraliste

La Généraliste peut obtenir 4 améliorations de personnage et a 5 actions par tour.

Médecin

Pour une action *Traiter une maladie*, le Médecin retire tous les cubes de la même couleur d'une ville, pas seulement 1.

Si une maladie est guérie, il retire automatiquement tous les cubes de cette couleur de la ville où il entre ou qu'il occupe. Ceci ne nécessite aucune action.

Le Médecin empêche également le placement de cubes (peu importe la raison) d'une maladie guérie dans la ville où il se trouve. La capacité du Médecin de retirer automatiquement des cubes est active durant le tour de tous les joueurs.

Répartiteur

Avec une action, le Répartiteur peut :

- déplacer n'importe quel pion, avec l'accord de son propriétaire, vers n'importe quelle ville où se trouve un autre pion, ou
- déplacer le pion d'un autre joueur comme si c'était le sien, avec l'accord de son propriétaire.

Le Répartiteur peut uniquement faire des actions de déplacement avec les pions des autres joueurs ; il ne peut pas faire d'autres actions, comme *Traiter une maladie*.

Lorsque le Répartiteur déplace un pion comme si c'était le sien :

- utilisez les cicatrices et améliorations du Répartiteur et non celles du personnage déplacé par le Répartiteur ;
- les cartes devant être jouées ou défaussées (pour un *vol direct ou charteur*, ou pour entrer dans une ville en déclin ou en ruine) proviennent de la main du Répartiteur. Une carte défaussée pour un *vol charteur* doit correspondre à la ville d'où part le pion.

Scientifique

La Scientifique n'a besoin que de 4 (et non 5) cartes Ville de la même couleur pour *découvrir le remède* contre la maladie de cette couleur.

MISE EN PLACE

Les étapes manquantes seront ajoutées au fil des parties.

1 Lisez le briefing de mission

Lors de votre première partie d'un mois, piochez des cartes du dessus du paquet Legacy jusqu'à ce que vous voyez une carte STOP. Lisez le briefing de mission et, au besoin, intégrez les nouvelles cartes au jeu.

2 Placez le plateau et les pièces

Placez toutes les constructions à portée de main (vous n'aurez que les stations de recherche au départ). Séparez les cubes par couleur, afin de former 4 réserves distinctes. Posez 1 station de recherche sur chaque ville ayant un autocollant de station de recherche de départ. (Vous commencez la partie avec un à Atlanta.) Lors de parties futures, il y aura peut-être d'autres constructions à placer.

3 Placez les marqueurs Remède, Éclosions et les cartes Objectif

Placez le marqueur Éclosions sur la case 0 de la piste d'éclosions. Placez les 4 marqueurs Remède, côté fiole visible, au bas de la zone d'évolution des maladies. Placez les cartes Objectif actives dans la zone pour objectifs.

5 Choisissez les évènements subventionnés, ajoutez-les et distribuez les cartes Joueur

En groupe, choisissez quelles cartes Évènement subventionné vous voulez ajouter au paquet Joueur. Vous pouvez ajouter autant de cartes Évènement subventionné que votre niveau de financement actuel. (Pour votre première partie, votre niveau est de 4.) Mélangez ces cartes Évènement avec les cartes Ville puis distribuez-les aux joueurs pour former leur main initiale. En fonction du nombre de joueurs, remettez à chacun :

nbre de joueurs	cartes
2 joueurs	4
3 joueurs	3
4 joueurs	2

Dans *Pandemic Legacy*, les joueurs jouent toujours à jeu ouvert.

6 Préparez la pile Joueur

Divisez les cartes Joueur restantes en 5 piles, face cachée, aussi égales que possible. Mélangez 1 carte Épidémie dans chaque pile, face cachée. Empilez ces piles afin de constituer la pile Joueur, en prenant soin de placer les piles plus petites en bas.

7 Choisissez un personnage et une ville de départ

Chaque joueur choisit une couleur et prend le pion et l'aide de jeu de cette couleur. Puis, chacun choisit un personnage. Placez ces pions sur une station de recherche. (Vous commencerez votre première partie à Atlanta.) Tous les personnages doivent commencer ensemble. Remettez les cartes Personnage et pions restants dans la boite. S'il n'y a pas de station de recherche, les joueurs commencent dans les ruines d'Atlanta.

4 Placez le marqueur Vitesse de propagation et infectez 9 villes

Placez le marqueur Vitesse de propagation sur la case 2 la plus à gauche de la piste de vitesse de propagation.
Mélangez les cartes Propagation. Dévoilez-en 3 : pour chacune de ces cartes, placez 3 cubes de cette couleur sur la ville illustrée.
Dévoilez 3 autres cartes : placez 2 cubes sur chacune de ces villes.
Dévoilez 3 autres cartes : placez 1 cube sur chacune de ces villes.
(Au total, vous placerez 18 cubes Maladie, toujours aux couleurs des villes dévoilées.) Placez ces 9 cartes, face visible, dans la défausse Propagation.

Utilisez des cubes de la couleur des cartes.

RÈGLE B

RÈGLE C

8

RÈGLE D

9 Utilisez votre bonus de victoire

Remporter un mois vous donnera un bonus à jouer lors du mois suivant. Vous devriez maintenant utiliser ce bonus. (Vous n'aurez pas de bonus pour votre première partie.)

10 Commencez la partie

Prenez tous les pions et choisissez-en un au hasard. Ce joueur devient le premier joueur et la partie se déroule en sens horaire.

DÉROULEMENT DU JEU

Le tour de chaque joueur est divisé en 3 phases :

1. Faire 4 actions.

2. Piocher 2 cartes Joueur.

3. Propagation des maladies.

Une fois qu'un joueur a terminé la phase Propagation de son tour, le joueur à sa gauche réalise son tour.

Les joueurs peuvent s'échanger des informations librement. Assurez-vous que tous les joueurs puissent contribuer aux discussions et stratégies. Toutefois, le joueur dont c'est le tour a toujours le dernier mot sur les actions qu'il fera.

Votre main peut contenir des cartes Ville et Évènement. Les cartes Ville sont utilisées dans le cadre de différentes actions tandis que les cartes Évènement peuvent être jouées en tout temps.

TOUR DE JEU

RÈGLE E

Chaque tour, vous pouvez effectuer *jusqu'à* 4 actions.

Choisissez une combinaison des différentes actions énumérées ci-dessous. Vous pouvez choisir une même action plus d'une fois, chacune d'elles comptant pour 1 action. La capacité spéciale de votre personnage peut influencer le déroulement d'une action. Certaines actions vous demandent de défausser une carte de votre main ; ces cartes sont posées dans la défausse Joueur.

ACTIONS DE DÉPLACEMENT

Voiture / Transbordeur

Déplacez votre pion entre deux villes reliées par une ligne blanche.

Une ligne blanche qui sort du plateau se rend jusqu'à l'autre côté et relie les 2 villes.
Exemple : Sydney et Los Angeles sont reliées.

Vol direct

Défaussez une carte Ville pour déplacer votre pion sur la ville correspondant à la carte défaussée.
Vous ne pouvez faire de *vol direct* en provenance ou en destination d'une ville en émeute, en déclin ou en ruine.

Vol charteur

Défaussez la carte Ville correspondant à la ville où se trouve votre pion pour le déplacer sur la ville de votre choix. Vous ne pouvez faire de *vol charteur* en provenance ou en destination d'une ville en émeute, en déclin ou en ruine.

Navette

Déplacez votre pion d'une ville sur laquelle se trouve une station de recherche vers une autre ville avec une station de recherche.

RÈGLE F

AUTRES ACTIONS

Construire

Défaussez la carte Ville correspondant à la ville où se trouve votre pion afin d'y placer une construction. En janvier, le seul type de constructions auquel vous aurez accès sera les stations de recherche, mais d'autres s'ajouteront. Prenez une construction de la réserve située à côté du plateau. Si toutes les constructions d'un type sont en jeu, déplacez celle que vous voulez. Chaque ville peut contenir une construction de chaque type.

Traiter une maladie

Retirez 1 cube de la ville que vous occupez et remettez-le dans la réserve. Si le remède de cette couleur a été découvert (voir *Découvrir un remède*), retirez plutôt tous les cubes de cette couleur de la ville.

Si des cubes de plusieurs maladies guéries (dont le remède a été trouvé) sont dans une même ville, vous devez quand même faire l'action *Traiter une maladie* une fois par couleur.

Si le dernier cube d'une maladie guérie est retiré du plateau, cette maladie est éradiquée. Retournez le marqueur Remède pour qu'il soit sur la face « ⊘ ».

La première fois que vous éradiquez une maladie, trouvez-lui un nom que vous écrivez sur le plateau dans la zone d'évolution des maladies. Éradiquer une maladie vous donne la possibilité, comme amélioration de fin de partie, de lui donner une mutation positive. Les mutations positives ne peuvent être appliquées qu'à des maladies ayant été éradiquées dans la partie qui vient d'être jouée.

Il n'est pas nécessaire d'éradiquer une maladie pour gagner. Toutefois, lorsque les villes d'une maladie éradiquée devraient être infectées, aucun nouveau cube n'y est placé (voir Propagation et Éclosions aux pages 12 et 13). Retirer le dernier cube d'une maladie qui n'est pas guérie n'a pas d'effet particulier.

Partager des connaissances

Vous pouvez réaliser cette action de deux façons :

donner à un autre joueur la carte Ville correspondant à la ville où vous êtes, ou

prendre d'un autre joueur la carte Ville correspondant à la ville où vous êtes.

L'autre joueur et vous devez être dans la même ville et vous devez tous les deux être en accord.

Si le joueur qui reçoit la carte a maintenant plus de 7 cartes, il doit immédiatement défausser une carte ou jouer un évènement.

Exemple : Si vous avez la carte Moscou et que vous êtes sur Moscou avec un autre joueur, vous pouvez lui donner cette carte. Ou, si un autre joueur possède la carte Moscou et que vous êtes tous les deux sur Moscou, vous pouvez alors lui prendre cette carte. Dans les deux cas, vous devez tous deux être d'accord pour faire cette action.

MOSCOU

Découvrir un remède

Sur n'importe quelle station de recherche, défaussez 5 cartes Ville de la même couleur pour découvrir le remède contre la maladie de cette couleur. Recouvrez l'icône de la maladie (située en haut de la zone d'évolution des maladies) à l'aide du marqueur Remède de cette couleur. Si aucun cube de cette couleur ne se trouve sur le plateau, cette maladie est désormais éradiquée. Retournez son marqueur Remède du côté « ⊘ ».

Si aucune action n'est requise pour Découvrir un remède (à cause d'une mutation positive), un joueur peut alors défausser immédiatement les cartes requises de sa main, même si ce n'est pas son tour.

Lorsqu'un remède est découvert, les cubes de cette maladie demeurent sur le plateau et d'autres peuvent être ajoutés lors d'une épidémie ou d'une propagation (voir Épidémie et Propagations aux pages 11 et 12). Toutefois, il devient plus facile de traiter cette maladie.

Exemple : À son premier tour, Bertrand, situé sur Atlanta, fait 4 actions : (1) Voiture vers Chicago ; (2) Voiture vers San Francisco ; (3) Traiter une maladie à San Francisco, permettant de retirer un des cubes bleus s'y trouvant, et (4) Traiter une maladie à San Francisco une fois de plus pour y retirer un deuxième cube bleu.

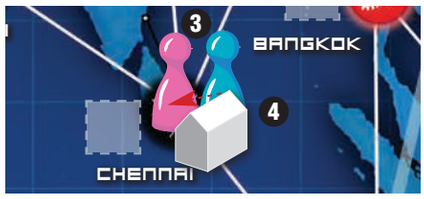
Bertrand a terminé la phase Actions de son tour.

Exemple (suite) : Plus tard durant cette partie, la maladie rouge a été guérie.
Il reste 3 cubes rouges sur le plateau (sur Manille), là où Cynthia, la Scientifique (pion rose), commence son tour. Cynthia (1) traite une maladie à Manille, lui permettant de retirer les 3 cubes rouges avec une seule action, car le remède rouge a été découvert. Ceci éradique la maladie rouge et le marqueur Remède rouge est alors retourné du côté « ⊘ ».

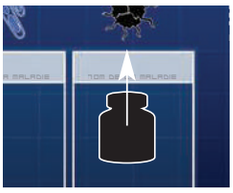
Bertrand, le Chercheur (pion turquoise), a construit une station de recherche sur Chennai lors d'un tour précédent. Le pion de Bertrand se trouve encore sur Chennai à ce moment-ci de la partie.

Bertrand possède la carte Le Caire en main et offre à Cynthia de lui donner cette carte si elle peut se rendre à Chennai (puisqu'il est le Chercheur, Bertrand peut donner n'importe quelle carte depuis sa main). Cynthia défausse sa carte Manille pour faire un (2) vol charteur, lui permettant de déplacer son pion sur Chennai.

Puis, Cynthia (3) partage des connaissances avec Bertrand en lui prenant sa carte Le Caire. Ceci permet à Cynthia d'avoir 4 cartes noires, un nombre normalement insuffisant pour faire l'action Découvrir un remède (5 cartes sont nécessaires).



Toutefois, Cynthia est la Scientifique et n'a besoin de défausser que 4 cartes de la même couleur pour trouver le remède correspondant. Cynthia (4) découvre donc un remède : elle défausse ses 4 cartes noires à la station de recherche de Chennai. Le marqueur Remède noir est déplacé sur l'icône de la maladie noire. Cynthia a complété la phase Actions de son tour.



RÈGLE G

RÈGLE H

RÈGLE I

RÈGLE J

RÈGLE K

RÈGLE L

RÈGLE M

RÈGLE N

RÈGLE O

PIOCHER DES CARTES

Après avoir fait vos 4 actions, piochez en même temps les 2 premières cartes du paquet Joueur.

Si au moment où vous piochez il y a moins de 2 cartes dans le paquet Joueur, la partie est terminée et votre équipe a perdu ! (Ne remélangez pas la défausse pour refaire un paquet.)

RÈGLE P

CARTES ÉPIDÉMIE

Si vous piochez une ou deux cartes Épidémie (ne piochez pas d'autres cartes pour les remplacer), effectuez immédiatement ces étapes dans l'ordre :

1. Accélération : Avancez le marqueur Vitesse de propagation d'une case sur la piste de vitesse de propagation.

2. Infection : Piochez la carte du dessous de la pile Propagation. À moins que la maladie de cette couleur n'ait été éradiquée, placez 3 cubes de cette couleur sur la ville dévoilée. S'il y a déjà des cubes de cette couleur sur cette ville, n'ajoutez pas 3 cubes. Ajoutez plutôt le nombre de cubes nécessaire pour qu'il y ait 3 cubes de cette couleur sur cette ville et une éclosion de cette couleur survient ensuite dans la ville (voir Éclosions, page 13). Placez cette carte dans la défausse Propagation.

Si vous ne pouvez placer le nombre de cubes requis sur le plateau parce qu'il n'y a pas assez de cubes de la couleur nécessaire dans la réserve, la partie se termine et votre équipe a perdu ! Ceci peut se produire durant une épidémie, une éclosion ou une propagation (voir Propagation et Éclosions aux pages 12-13).

3. Intensification : Mélangez uniquement les cartes de la défausse Propagation et placez-les sur le dessus de la pile Propagation.

Durant une épidémie, assurez-vous de piocher une carte du dessous de la pile Propagation et de ne mélanger que la défausse Propagation, que vous placez ensuite sur le dessus de la pile Propagation existante.

Il arrive parfois que 2 cartes Épidémie soient piochées en même temps. Dans un tel cas, faites les trois étapes une fois puis répétez-les ensuite.

Dans ce cas, la carte Propagation de la deuxième carte Épidémie sera la seule carte à être remélangée sur le dessus du paquet Propagation. Une éclosion aura alors lieu dans cette ville durant la propagation (voir Propagation en page 12), à moins de jouer une carte Évènement pour empêcher cela (voir cartes Évènements en page 15).

Après avoir résolu une carte Épidémie, défaussez-la.

RÈGLE Q

PROPAGATION

Dévoilez autant de cartes Propagation du dessus de la pile Propagation que la vitesse de propagation actuelle. Ce nombre est indiqué par la position du marqueur Vitesse de propagation sur sa piste. Dévoilez ces cartes, une à la fois, en prenant soin d'infecter la ville représentée sur la carte.

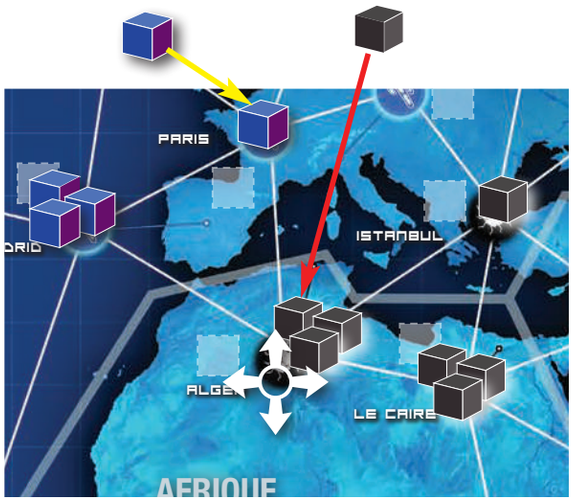
Pour infecter une ville, placez sur la ville 1 cube de la couleur correspondante, à moins que cette maladie n'ait été éradiquée. S'il y a déjà 3 cubes de cette couleur sur la ville, n'en placez pas un 4e : une éclosion se produit plutôt dans cette ville (voir Éclosions en page 13). Défaussez cette carte dans la défausse Propagation.

Exemple (suite) : Cynthia termine son tour avec la propagation des maladies dans les villes. La vitesse de propagation actuelle est de 3 ; elle dévoile donc les 3 premières cartes Propagation : Séoul, Paris et Alger.

La maladie rouge ayant été éradiquée, Cynthia défausse simplement la carte Séoul.

Il y a un cube bleu sur Paris, auquel Cynthia en ajoute un autre avant de défausser la carte Paris.

La maladie noire est guérie, mais elle n'a pas été éradiquée (il reste encore des cubes noirs sur le plateau) ; Cynthia doit donc infecter Alger. Comme il y a déjà 3 cubes noirs sur Alger, Cynthia n'y place pas un 4e cube. Une éclosion de la maladie noire se produit à Alger.



RÈGLE R

RÈGLE S

RÈGLE T

ÉCLOSIONS

Lors d'une éclosion, avancez le marqueur Éclosions d'1 case sur la piste d'éclosions. Ensuite, placez 1 cube de cette couleur sur chaque ville reliée à la ville où a eu lieu l'éclosion. S'il y a déjà 3 cubes de cette couleur sur l'une d'elles, ne placez pas un 4e cube sur cette ville, car une éclosion en chaine se produit après avoir résolu l'éclosion actuelle.

Lorsqu'une éclosion en chaine a lieu, avancez d'abord le marqueur Éclosions d'1 case. Ensuite, placez des cubes tels que décrits ci-dessus, à l'exception du fait que vous n'ajoutez pas de cube dans les villes où il y a déjà eu une éclosion (ou une éclosion en chaine) pour la carte Propagation actuelle.

Après une éclosion, une ville peut se retrouver avec des cubes de plus d'une couleur, jusqu'à 3 cubes par couleur.

Si le marqueur Éclosions atteint la dernière case de l'indicateur d'éclosions, la partie se termine et votre équipe a perdu !

AUGMENTER LE NIVEAU DE PANIQUE

Augmentez le niveau de panique de toutes les villes dans lesquelles une éclosion s'est produite. Si la partie devait se terminer à la suite d'une éclosion, n'augmentez les niveaux de panique que pour les 8 premières éclosions. S'il devait y avoir plus de 8 éclosions (à cause d'éclosions en chaine), vous pouvez choisir dans quelles villes ont lieu les éclosions puis augmenter leur niveau de panique, en vous assurant de vous arrêter à la 8e éclosion.

Si une ville passe au niveau de panique 2, retirez toute station de recherche s'y trouvant. S'il y a un autocollant de station de recherche de départ, placez sur ce dernier un autocollant de station détruite.

Lorsqu'une éclosion a lieu dans une ville dont le niveau de panique est 5, n'ajoutez pas d'autocollant, mais réalisez une éclosion normalement.

Lors de vos parties futures, des villes pourront se retrouver isolées, faisant en sorte que les éclosions qui s'y produisent n'affectent pas les villes adjacentes. Dans un tel cas, augmentez le niveau de panique de la ville en éclosion, mais n'avancez pas le marqueur Éclosions sur la piste.

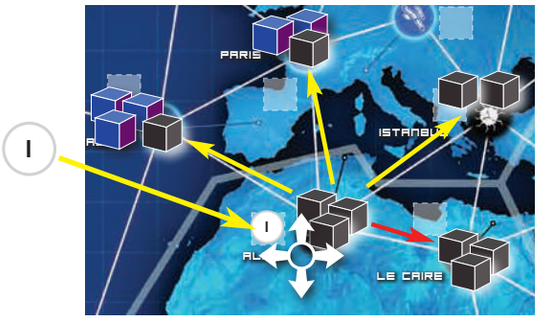
VÉRIFIER LES CICATRICES

Les personnages dans une ville où se produit une éclosion reçoivent une cicatrice.

RÈGLE U

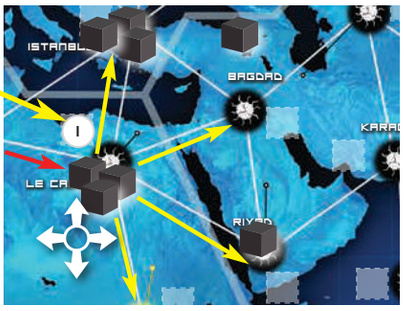
FIN DU TOUR

Votre tour prend fin après avoir fait la phase Propagation et défaussé les cartes Propagation. C'est maintenant au tour du joueur à votre gauche.



Exemple (suite) : Une éclosion de la maladie noire se produit à Alger. Cynthia avance le marqueur Éclosions d'1 case, pose le prochain autocollant de niveau de panique pour Alger et place 1 cube noir sur chaque ville reliée à Alger : Madrid, Paris, Istanbul et Le Caire. Il y a déjà 3 cubes au Caire, donc Cynthia n'y place pas un 4e. Une éclosion en chaine a plutôt lieu au Caire.

Cynthia avance le marqueur Éclosions d'1 autre case. Elle pose le prochain autocollant de niveau de panique pour Le Caire. Elle place 1 cube noir sur chaque ville reliée au Caire : Istanbul, Bagdad, Riyad et Khartoum, mais pas sur Alger, puisqu'une éclosion a déjà eu lieu à Alger lors de la résolution de cette carte Propagation. Ensuite, Cynthia défausse la carte Propagation - Alger dans la défausse Propagation.



FIN DE LA PARTIE

Les joueurs l'emportent dès qu'ils ont complété le nombre d'objectifs demandé. La partie se termine immédiatement, même si c'est durant le tour d'un joueur ou après une série d'éclosions.

Vous pouvez perdre la partie de plusieurs façons :

- Immédiatement lorsque le marqueur Éclosions atteint la dernière case de la piste d'éclosions,
- Immédiatement lorsque vous n'arrivez pas à placer le nombre de cubes demandé sur le plateau. Tout cube supplémentaire n'est pas placé et/ou les éclosions n'ont pas lieu,
- Si un joueur ne peut piocher 2 cartes Joueur après avoir fait ses actions.

RÈGLE V

VICTOIRE OU DÉFAITE, LE GROUPE CHOISIT DEUX AMÉLIORATIONS DE FIN DE PARTIE À LA FIN DE LA PARTIE.

SI VOUS REMPORTEZ LA PARTIE

- Vous obtenez le bonus de victoire pour le mois suivant. Ces derniers sont décrits sur certaines cartes du paquet Legacy.
- Vous commencez votre prochaine partie au début du mois suivant.
- Votre niveau de financement diminue de 2 (minimum de 0), car vous démontrez que vous avez la situation bien en main.
- Notez votre nouveau niveau de financement.

SI VOUS PERDEZ LA PARTIE

- S'il s'agit de la première partie jouée durant ce mois, essayez ce même mois à nouveau. Autrement, commencez le prochain mois lors de votre prochaine partie.
- Votre niveau de financement augmente de 2 (maximum de 10), car vous devez régler la situation le plus rapidement possible.
- Notez votre nouveau niveau de financement.

DANS TOUS LES CAS (VICTOIRE OU DÉFAITE)

- Choisissez deux améliorations de fin de partie (voir section suivante).
- Retirez toutes les pièces du plateau.
- Défaussez toutes les cartes Ville. Le paquet Joueur sera reconstitué au début de la prochaine partie. Ne remettez aucune des cartes Legacy dans le paquet Legacy, même si vous rejouez le même mois. Vous n'avez qu'à continuer à l'endroit où vous étiez dans le paquet Legacy.
- Si vous rejouez au même mois, votre briefing de mission et vos objectifs seront les mêmes.

La mise en place pour les parties futures est décrite sous Mise en place en page 6.

AMÉLIORATIONS DE FIN DE PARTIE

Que la partie se termine par une victoire ou un échec, vous choisirez deux améliorations à la fin de chaque partie. Vous pouvez choisir la même amélioration deux fois.

ÉVÈNEMENTS NON SUBVENTIONNÉS

Choisissez un autocollant d'évènement non subventionné et ajoutez-le à n'importe quelle carte Ville du paquet Joueur. Cette carte est maintenant une carte Ville et une carte Évènement ; elle peut être utilisée d'une façon ou de l'autre, mais pas les deux en même temps. Ces cartes Ville/Évènement sont disponibles à chaque partie (elles ne sont pas concernées par le niveau de financement). Chaque carte Ville ne peut avoir qu'un seul autocollant.

STATIONS DE RECHERCHE DE DÉPART

Choisissez une ville dans laquelle il y a une station de recherche et posez-y un autocollant de station de recherche de départ. Durant la mise en place des parties futures, ajoutez une station de recherche à chaque ville où se trouve un de ces autocollants. Lorsque vous posez un autocollant de station de recherche de départ, posez-le près de la ville (comme celui imprimé sur le plateau près d'Atlanta). Ne le posez pas dans la case prévue pour les niveaux de panique.

AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE

Ajoutez une amélioration à un personnage. Chaque personnage peut avoir 2 améliorations (sauf la Généraliste, qui peut en avoir 4). Les joueurs peuvent poser une amélioration par-dessus une autre amélioration. Seuls les personnages ayant participé dans la partie tout juste terminée peuvent recevoir une amélioration.

MUTATIONS POSITIVES

Si vous avez éradiqué une maladie durant cette partie, vous pouvez lui donner une mutation positive afin de rendre plus facile la découverte du remède contre cette maladie lors de parties futures. Placez l'autocollant de mutation positive dans la zone d'évolution des maladies du plateau.

Les maladies qui obtiennent la mutation Séquençage efficace sont guéries dès qu'un joueur défausse le nombre de cartes nécessaires. Ceci ne requiert pas d'action et peut se produire lors du tour d'un autre joueur.

RÈGLE W

CARTES

CARTES JOUEUR

Au fil des parties, vous aurez la possibilité de poser des autocollants sur les cartes Ville. Chaque carte Ville ne peut avoir qu'un autocollant. Lorsque vous jouez une telle carte Ville, vous devez choisir de la jouer soit comme carte Ville, soit pour l'effet de l'autocollant, mais jamais les deux.

Les joueurs ont toujours la possibilité de consulter les défausses.

LIMITE DE CARTES EN MAIN

En tout temps, si vous avez plus de 7 cartes en main (après la résolution de carte[s] Épidémie piochée[s]), défaussez des cartes ou jouez des cartes Évènement (voir cartes Évènement) pour avoir 7 cartes en main.

Seules les cartes Joueur comptent dans votre limite de cartes en main.

CARTES ÉVÈNEMENT

Jouer une carte Évènement n'est pas une action. Le joueur qui joue une carte Évènement choisit quand l'utiliser. Les cartes Évènement peuvent être jouées en tout temps, sauf entre le moment où vous piochez et appliquez les effets d'une carte.

Exemple : Lors de la phase Propagation, la première carte Propagation provoque une éclosion. Vous ne pouvez pas jouer l'évènement Traitement à distance pour empêcher cela. Cependant, une fois l'éclosion résolue, vous pourriez jouer la carte Traitement à distance avant de dévoiler la prochaine carte Propagation.

Une fois l'évènement joué, défaussez la carte dans la défausse Joueur.

CONSTRUCTIONS

Chaque ville peut accueillir une seule construction de chaque type.

STATIONS DE RECHERCHE

Vous devez être sur une station de recherche pour faire l'action *Découvrir un remède*. Vous pouvez utiliser l'action *Navette* pour voyager entre deux stations de recherche. Détruisez une station de recherche dans une ville en émeute. S'il s'agit d'une station de départ, posez un autocollant de station de recherche détruite sur l'autocollant de départ. Vous ne pouvez construire une station de recherche dans une ville en émeute, en déclin ou en ruine.

RÈGLE X

RÈGLE Y

RÈGLES À NE PAS OUBLIER

- Vous *ne piochez pas* de carte pour remplacer une carte Épidémie.
- Vous pouvez *découvrir un remède* sur n'importe quelle station de recherche ; la couleur de la ville où se trouve la station de recherche n'a pas à correspondre au remède découvert.
- À votre tour, il vous est possible de prendre une carte d'un autre joueur pour une action, pour autant que vous occupiez tous les deux la ville correspondant à la carte que vous prenez.
- Durant votre tour, vous pouvez prendre n'importe quelle carte Ville de la Chercheuse (seulement), si vous et la Chercheuse êtes dans la même ville.
- Votre limite de cartes en main s'applique en tout temps : lorsque vous recevez une carte d'un autre joueur, en piochant, etc.
- Un personnage dans une ville où il y a une éclosion reçoit une cicatrice.

QUE PEUT-ON FAIRE SI L'ON FAIT UNE ERREUR DANS L'APPLICATION DE LA RÈGLE ?

Dans la plupart des cas, cela n'aura pas d'importance. Une règle mal appliquée ici et là, une carte laissée hors d'un paquet, ou tout autre oubli n'aura pas un grand impact sur votre partie. Notez-le et continuez.

Dans d'autres cas, une règle oubliée ou mal interprétée rendra une partie trop facile ou trop difficile. Dans un tel cas, le groupe devrait décider ensemble s'il souhaite augmenter leur niveau de financement pour la prochaine partie (dans le cas d'une partie trop difficile) ou le diminuer (dans le cas d'une partie trop facile).

CRÉDITS

Auteurs : Matt Leacock et Rob Daviau
Illustrations : Chris Quilliams
Conception graphique : Philippe Guérin
Mise en page de la règle : Marie-Eve Joly
Rédaction et traduction française : Jean-François Gagné
Nous tenons à remercier toute l'équipe et Maryse Touzin pour leur aide.

Testeurs : Sherrie Alder, Robby Anderson, Chris Aylott, Margaret et Richard Bliss, Michael Bretzlaff, Brett Burgess, Danny Calderon, Chris et Kim Farrell, Nathan Fluegel, Rich Fulcher, Mark Goetz, Jason Grantz, Mickie Grantz, Chris Grim, Philip Gross, Shelby Hemker, David Heron, Carissa Josephic, Jesse Josephic, Tim Keating, David Kloba, Shawn Murphy, Colleen, Donna, Ruth et Tim Leacock, Patrick Neary, Steve Nix, Dave Nolin, Jonathan Owens, Bryan Reed, Jason Schklar, Jenn Skahen, Ken Tidwell, Stephen Waldron, Kit Yona, et Ian Zang.
Gen Con - Testeurs : Ryan Conder, Martin Lieser, Paul Madden, et Nicholas Kent.
Remerciements spéciaux : Tom Lehmann, Beth Heile et John Knoerzer.

© 2015 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com

Suivez Pandémie - Le jeu de plateau sur

CALENDRIER

Si vous gagnez, passez au mois suivant et diminuez votre niveau de financement de 2.
Si vous perdez au début du mois, jouez la fin du mois et augmentez votre niveau de financement de 2.
Si vous perdez à la fin du mois, augmentez votre niveau de financement de 2 puis passez au mois suivant.
Votre niveau de financement ne peut être inférieur à 0 ou supérieur à 10.

		Financement	Date	Joueurs et personnages	Victoire ou défaite ?
Janvier	Début	4			
	Fin				
Février	Début				
	Fin				
Mars	Début				
	Fin				
Avril	Début				
	Fin				
Mai	Début				
	Fin				
Juin	Début				
	Fin				
Juillet	Début				
	Fin				
Aout	Début				
	Fin				
Septembre	Début				
	Fin				
Octobre	Début				
	Fin				
Novembre	Début				
	Fin				
Décembre	Début				
	Fin				

NOTES :