



PANDEMIC

Pandémie

Vous et votre compagnie êtes des membres très qualifiés d'équipes de luttres contre les maladies menant une bataille contre quatre maladies mortelles. Votre équipe va parcourir le monde afin d'enrayer la vague d'infections et de développer les ressources dont vous aurez besoin pour découvrir les remèdes. Vous devez travailler ensemble, utiliser vos forces individuelles pour éradiquer les maladies avant qu'elles ne dépassent le monde. Le temps presse alors que les foyers d'infection accélèrent la propagation de la peste. Allez-vous trouver les remèdes à temps ?

Le sort de l'humanité est entre vos mains!

CONTENU

5 PIONS



6 STATIONS DE RECHERCHE



6 MARQUEURS



Marqueurs Remède face Fiole



Marqueur Foyer d'Infection



Marqueur Taux d'Infection



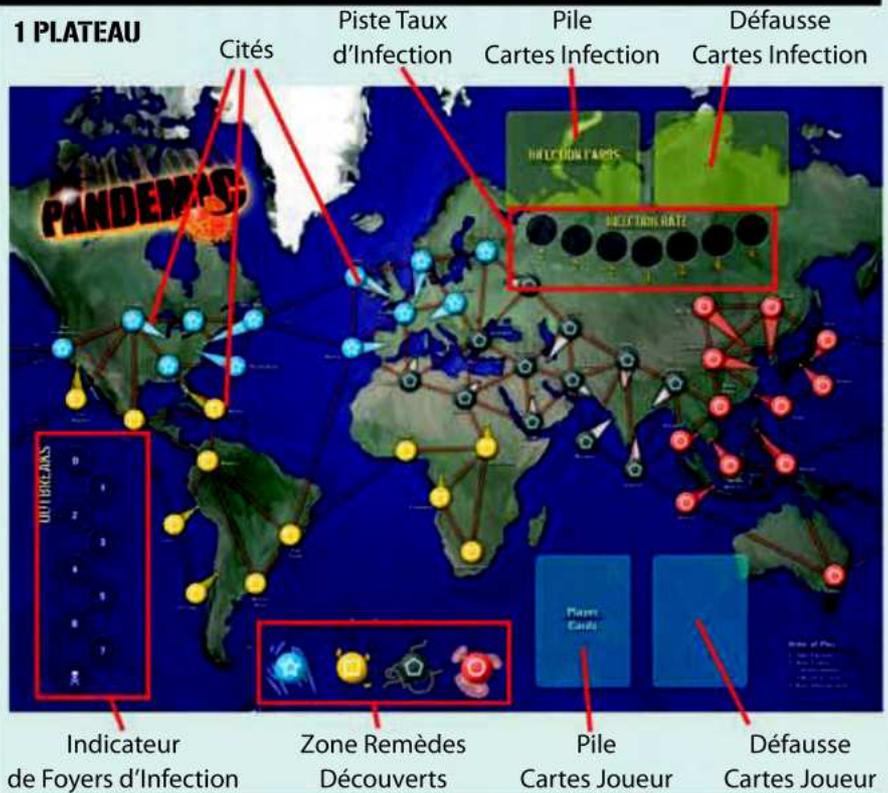
Marqueurs Remède Face Soleil

96 CUBES MALADIES

(24 par couleur en jaune, rouge, bleu, noir)



1 PLATEAU



59 CARTES JOUEUR

Verso Exemples de recto



48 CARTES INFECTION

Verso Exemples de recto



5 CARTES RÔLE

Verso Exemples de recto



4 CARTES RÉFÉRENCE

Recto Verso



BUT DU JEU

Pandemic est un jeu de coopération. Vous et vos compagnons êtes membres d'une équipe de contrôle des maladies, travaillant ensemble à la recherche des remèdes et prévenant les nouveaux foyers d'infection. Chacun de vous va assumer un rôle unique dans l'équipe, avec des capacités spéciales qui vont augmenter les chances de réussite de l'équipe si utilisées judicieusement. L'objectif est de sauver l'humanité en découvrant les remèdes contre quatre maladies mortelles (Bleu, Jaune, Noir et Rouge) qui risquent d'envahir la planète.



Si vous et votre équipe n'êtes pas capable de contenir les maladies avant de trouver les remèdes, la planète sera envahie et le jeu se terminera par une défaite pour tout le monde... Avez-vous ce qu'il faut pour sauver l'humanité?

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table afin qu'il soit facilement accessible par tous les joueurs.

2. Mélangez les cartes Rôle et distribuez-en 1 à chaque joueur. Chaque joueur prend le pion correspondant et le place à Atlanta. Remettez les cartes Rôle et les pions restants (si il y en a) dans la boîte.



3. Placez une Station de Recherche à Atlanta et placez les autres près du plateau de jeu.



4. Placez le marqueur Foyer d'Infection sur le "0" de l'indicateur de Foyers d'Infection, le marqueur de Taux d'infection est sur la première case de la piste Taux d'infection (marqué "2") et les 4 marqueurs Remède près de la zone Remèdes Découverts.



5. Séparez les cubes Maladies par couleur et placez-les près du plateau de jeu en 4 piles séparées.



6. Retirez les 6 cartes Epidémie des cartes Joueur et placez-les sur le côté pour le moment.



7. Mélangez les cartes Joueur restantes (avec le verso bleu) et distribuez-en aux joueurs face cachée:

4 joueurs: 2 cartes chacun

3 joueurs: 3 cartes chacun

2 joueurs: 4 cartes chacun



8. Divisez le restant des cartes Joueur en un nombre de piles correspondant au niveau de difficulté que vous souhaitez donner à la partie. Faites des piles de même taille autant que possible.

- Pour une **partie d'Introduction**, divisez les cartes en 4 piles. (*Utilisez cette option si s'est votre première partie.*)
- Pour une **partie Normale**, divisez les cartes en 5 piles.
- Pour une **partie Héroïque**, divisez les cartes en 6 piles. (*Quand vous maîtrisez le jeu normal*)



9. Mélangez une carte Epidémie dans chaque pile. Empilez les piles les une sur les autres pour former la pile des cartes Joueur. (Si les piles ne sont pas exactement de même taille, empilez-les de manière à ce que les piles les plus grosses soient sous les plus petites). Remettez les cartes Epidémie excédentaires dans la boîte.



10. Mélangez les cartes Infection (avec le verso vert) et placez-les face cachée sur le plateau de jeu pour former la pile des cartes Infection.



11. Placez les cubes Maladie de départ:



- Tirez 3 cartes de la pile des cartes Infection et placez-les face visible sur la défausse des cartes Infection. Pour chaque carte tirée, ajoutez 3 cubes (de la couleur de la carte) sur chaque ville représentée.
- Tirez 3 cartes de plus et faites de même que ci-dessus mais ajoutez 2 cubes sur chaque ville représentée.
- Tirez les 3 dernières cartes et faites de même mais en ajoutant 1 cube par ville.



12. Le joueur qui a été malade le plus récemment commence.

RÉSUMÉ DE LA MISE EN PLACE

1. Main de chaque joueur:



Une carte
Rôle au
hasard

Une carte de
référence



Une main de départ



4 joueurs: 2 cartes

3 joueurs: 3 cartes

2 joueurs: 4 cartes

2. Placé sur le plateau:

Le pion de
chaque joueur
et une Station
de Recherche
à Atlanta



Les
marqueurs
de Taux
d'infection et
de Foyers
d'Infection



3. Infecter certaines villes:

• Mélangez les cartes Infection et tirez 9 cartes:

Placez 3 cubes
dans les 3
premières villes.



Placez 2 cubes
dans les 3 villes
suivantes.



Placez 1 cube
dans les 3 villes
finales.

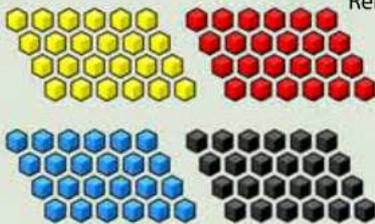


- Utilisez les cubes des couleurs correspondant aux cartes.
- Placez les 9 cartes sur la défausse Infection.
- Créez une pile avec les cartes Infection restantes



4. Facile à atteindre:

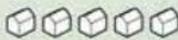
Les cubes Maladie restants
triés par couleur



Les marqueurs Remède,
face fiole visible



(près de la zone des
Remèdes Découverts)



Les Stations de
Recherche
supplémentaires

5. Préparation de la pile des cartes Joueur:

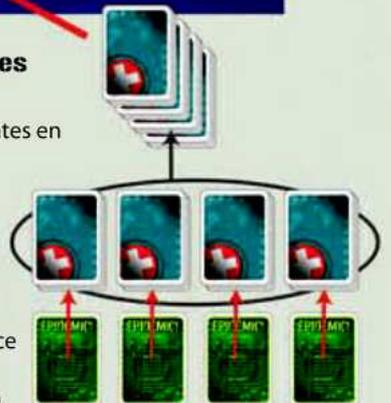
• Divisez les cartes Joueur restantes en
piles égales.

Partie d'introduction: 4 piles

Partie normale: 5 piles

Partie héroïque: 6 piles

- Mélangez 1 carte Epidémie (face cachée) dans chaque pile.
- Empilez les piles ensemble afin de former la pile des cartes Joueur.



UN TOUR DE JEU

Le jeu se déroule dans le sens horaire et chaque joueur prend son tour dans cet ordre jusqu'à la fin de la partie.

- 1 **Réaliser 4 actions**
- 2 **Tirer 2 cartes à ajouter à sa main**
- 3 **Prendre le rôle de l'Infecteur**

Après avoir pris le rôle de l'Infecteur, le tour du joueur est terminé et le joueur à sa gauche débute son tour.

1 ACTIONS

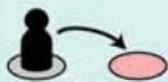
Un joueur reçoit 4 actions à dépenser pendant son tour. Il peut choisir n'importe quelle action **Basique** ou **Spéciale** disponible et dépenser 1 action pour la réaliser. Un joueur peut choisir plusieurs fois une même action pendant son tour, tant qu'une action est dépensée pour chaque utilisation. Le **Rôle** de chaque joueur va lui donner des capacités spéciales qui sont uniques pour ce joueur. Un joueur peut décider de *passer* mais ses actions inutilisées sont perdues..

ACTIONS BASIQUES



Conduire (ou Traverser)

Déplacez votre pion vers une ville adjacente. Les villes sont adjacentes si elles sont connectées par une ligne rouge. Les lignes rouges qui rejoignent le bord du plateau permettent de rejoindre le côté opposé du plateau de jeu et d'atteindre la ville connectée. (Par exemple, Sydney et Los Angeles sont considérées adjacentes).



Vol direct

Jouez une carte de votre main et déplacez votre pion sur la ville indiquée. Défaussez la carte sur la défausse des cartes Joueur.



Vol Charter

Jouez une carte correspondant à la localisation actuelle de votre pion et déplacez-le vers n'importe quelle ville. Défaussez la carte sur la défausse des cartes Joueur.



Vol en Navette

Si votre pion est dans une ville avec une Station de Recherche, déplacez-le vers n'importe quelle autre ville avec une Station de Recherche. (Voir plus loin pour les détails sur la construction des Stations de Recherche)



Passer

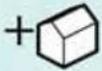
Un joueur peut également choisir de passer (et de ne rien faire) comme action.



L'**Expéditeur** (*Dispatcher*) peut déplacer le pion des autres joueurs à son tour (en utilisant n'importe quelle action **Basique**) comme s'ils étaient son propre pion. Il peut également dépenser une action pour déplacer un pion vers une ville qui contient un autre pion. Il peut déplacer les pions des autres joueurs uniquement si ceux-ci l'autorisent.

Remarque: Pour l'action **Vol Charter**, l'Expéditeur doit jouer la carte correspondant à la localisation actuelle du pion qu'il souhaite déplacer.

ACTIONS SPÉCIALES



Construire une Station de Recherche

Construire des Stations de Recherche aide votre équipe à se déplacer de ville en ville. Les Stations de Recherche sont également nécessaires pour découvrir les remèdes.

Jouez une carte correspondant à la ville qu'occupe votre pion, placez ensuite dans cette ville une Station de Recherche. Défaussez la carte sur la défausse des cartes Joueur. Si il n'y a plus de stations de recherches dans la réserve, choisissez une station de recherche déjà en jeu et transférez là sur la ville qu'occupe votre pion.



L'**Expert en Opérations** (*Operations Expert*) n'a pas besoin de jouer la carte correspondant à la ville qu'occupe son pion quand il réalise une action **Construire une Station de Recherche**. Il dépense simplement une action pour ajouter une Station de Recherche dans sa ville.



Découvrir un Remède

Dès que votre équipe a découvert les quatre remèdes, vous gagnez!

Si votre pion est dans une ville avec une Station de Recherche, défaussez 5 cartes de la même couleur pour guérir la maladie correspondante. Prenez un marqueur Remède et placez-le (face fiole visible) sur la zone des Remèdes Découverts du plateau afin d'indiquer quelle maladie a été guérie. Placez les cartes défaussées sur la défausse des cartes Joueur.



Le **Scientifique** (*Scientist*) a besoin de seulement 4 cartes d'une couleur pour découvrir le remède de la maladie correspondante quand il réalise l'action **Découvrir un Remède**.



Traiter une Maladie

Durant le déroulement du jeu, votre équipe peut traiter les maladies pour gagner le temps nécessaire pour découvrir les remèdes. Retirez un cube Maladie de la ville qu'occupe votre pion (Chaque cube retiré coûte une action). Placez le cube retiré dans le stock sur le côté du plateau de jeu. Si les joueurs ont découvert un remède, au lieu d'un cube, retirez tous les cubes de la maladie guérie dans votre ville pour une action.



Eradiquer une Maladie

Si le remède pour une maladie donnée a été découverte et que tous les cubes de cette couleur ont été retirés du plateau de jeu, retournez le marqueur Remède de cette maladie face "Coucher de soleil". A partir de cet instant, les cartes de cette couleur n'ont aucun effet quand elles sont tirées lors du tour de l'Infecteur. Prenez tous les cubes de la couleur éradiquée et remettez les dans la boîte - ils ne sont plus utilisés pour le restant de la partie.



Le **Médecin** (*Medic*) peut retirer tous les cubes d'une seule couleur (au lieu d'un) quand il réalise l'action **Traiter une maladie**. De plus, si le Médecin à n'importe quel moment se trouve dans une ville qui contient des cubes d'une maladie guérie, il peut immédiatement retirer tous ces cubes. Cette capacité unique est effective durant le tour de tous les joueurs et ne coûte aucune action pour la réaliser.



Partage de connaissances

Parfois il est difficile pour un joueur d'avoir les cartes nécessaires pour découvrir un remède. L'action **Partage de Connaissances** (si difficile à réaliser) peut être utile dans ce cas.

CITY X

Transférez une carte d'un joueur vers un autre. Chaque carte transférée coûte 1 action. Votre pion et le pion de votre partenaire doivent être dans la même ville, et vous pouvez seulement transférer une carte de la ville où vous êtes ensemble. (Par exemple, si vous êtes ensemble à Moscou (Moscow), seule la carte Moscou peut être transférée d'un joueur à un autre). Si l'un des deux joueurs a plus de 7 cartes suite au transfert, les cartes excédentaires doivent être défaussées immédiatement sur la défausse des cartes Joueur.



CITY X's CARD



Le **Chercheur** (*Researcher*) peut donner n'importe quelle carte de sa main à son partenaire quand il est impliqué dans une action **Partage de Connaissances**. Il n'est pas limité à donner une carte de la ville actuellement occupée conjointement, comme les autres joueurs le sont. Cette liberté s'applique uniquement quand le Chercheur donne une carte - il reçoit toujours une carte avec les mêmes restrictions que les autres joueurs. Le Chercheur peut utiliser cette capacité durant le tour d'un autre joueur quand il est impliqué dans l'action **Partage de Connaissances**.

2

TIRER DES CARTES

Après avoir réalisé leurs actions, les joueurs doivent prendre **2** cartes de la pile Joueur et les ajouter à leur main. Si une carte est une carte Epidémie, au lieu de la prendre en main, référez-vous aux règles sur les **Epidémies** ci-dessous. Après avoir pris les cartes requises, prenez le rôle de l'Infecteur. Voir **Jouer l'Infecteur** page 7.

Si il n'y a plus assez de cartes dans la pile des cartes Joueur, la partie se termine immédiatement par une défaite de tous les

- **Cartes Evénement Spécial**

La pile des cartes Joueur contient certaines cartes Evénement Spécial. Ces cartes peuvent être jouées à n'importe quel moment (même pendant le tour d'un partenaire) et ne nécessitent pas de jouer une action. Quand vous jouez une carte Evénement Spécial, suivez immédiatement les instructions de la carte, ensuite défaussez-la sur la défausse des cartes Joueur.



- **Limite de la main**

Les joueurs ont une limite de 7 cartes en main. Si le nombre de cartes en main venait à excéder 7 cartes suite à la prise de cartes (ou suite à l'action Partage de Connaissances), le joueur doit immédiatement défausser l'excédent sur la défausse des cartes Joueurs. Les joueurs peuvent choisir quelles cartes défausser. Les joueurs peuvent jouer des cartes Evénement Spécial (y compris celles qu'ils viendrait de prendre) au lieu de les défausser, pour aider à réduire leur main à 7.

- **Partage d'informations sur les cartes**

Les joueurs peuvent parler ouvertement de stratégies durant la partie, mais comme dans le monde réel, les joueurs ne savent pas immédiatement tout de ce que les autres joueurs font. Pour simuler cela, si vous jouez une partie Normale ou Héroïque, les joueurs ne peuvent pas montrer le contenu de leur main à leurs partenaires durant la partie. Par contre, les joueurs peuvent dire librement aux autres quelles cartes ils ont. Une partie d'Introduction n'a pas cette restriction et les joueurs peuvent décider de jouer avec leur main visible.

Parce que Pandemic est un test de coopération et de courage (et pas de mémoire), les joueurs peuvent librement examiner le contenu de la défausse des cartes Joueur et Infection à n'importe quel moment.

ÉPIDÉMIES

Chaque fois qu'un joueur tire une carte Epidémie, défaussez la carte sur la défausse des cartes Joueur et faites ce qui suit:



1. Augmenter le Taux d'Infection: Déplacez le marqueur de Taux d'Infection d'une case sur la piste Taux d'Infection du plateau.



2. Infecter: Tirez la carte du *dessous* de la pile des cartes Infection et ajoutez 3 cubes sur la ville indiquée par la carte, ensuite placez la carte dans la défausse des cartes Infection. Remarque: Aucune ville ne peut contenir plus de 3 cubes d'une même couleur. Si l'Epidémie va provoquer le dépassement de cette limite, tout cube excédentaire retourne dans la réserve et un **Foyer d'Infection** est détecté. Voir les règles pour les **Foyers d'Infection** page 7.



Si il n'y a pas assez de cubes pour les ajouter sur le plateau durant une Epidémie, le jeu se termine immédiatement par une défaite de tous les joueurs.

3. Augmenter la virulence de l'infection: Prenez la défausse des cartes Infection, mélangez-la soigneusement, ensuite placez-la sur le dessus de la pile des cartes Infection. (Ne pas mélanger ces cartes avec la pile des cartes Infection).



3

JOUER L'INFECTEUR

Tirez des cartes de la pile des cartes Infection égal au Taux actuel d'Infection et ajoutez un cube sur les villes indiquées, en prenant un cube de la même couleur que chaque carte. Résolez les cartes dans l'ordre où vous les avez tiré. Si, toutefois, la ville indiquée est d'une couleur éradiquée, n'ajoutez pas de cube. Si une ville a déjà 3 cubes de la couleur à ajouter, au lieu d'ajouter un cube dans la ville, un Foyer d'Infection de cette couleur est détecté.

Jouer l'Infecteur Exemple: Brian joue l'Infecteur pour finir son tour. Le marqueur d'Infection est sur "3" sur la piste du Taux d'Infection, donc il tire 3 cartes Infection.



Séoul, ensuite Paris, et puis Alger.

La maladie rouge a été éradiquée plus tôt dans la partie, donc Brian ignore la carte Seoul. Les maladies Bleue et Noire sont toujours une menace, donc Brian ajoute 1 cube à Paris et à Alger dans cet ordre. (Même si la maladie Noire est guérie, elle peut encore se répandre!).



Brian ajoute un cube bleu à Paris, ce qui fait 2 cubes. Il y a déjà 3 cubes Noirs à Alger, donc il ne peut pas placer un cube Noir... c'est un **Foyer d'Infection!**

(voir l'exemple Foyer d'Infection, ci-dessous, pour la résolution).



• FOYERS D'INFECTION

Un Foyer d'Infection est détecté si un joueur doit ajouter un cube à une ville qui en a déjà 3 de cette couleur. Quand cela arrive, au lieu d'ajouter un 4ème cube, ajoutez un cube de la couleur du foyer détecté sur chaque ville adjacente.

Réactions en chaîne: Si un de ces nouveaux cubes fait que le nombre total de cubes de cette couleur d'une ville adjacente excède 3, de nouveaux foyers d'infection vont être détectés, créant une réaction en chaîne. Notez que chaque ville ne peut détecter *qu'une seule fois* un foyer d'infection par réaction en chaîne.

Chaque fois qu'un foyer est détecté dans une ville, déplacez le marqueur de Foyers d'une case sur l'indicateur de Foyers. Si le nombre de foyers atteint 8 (et le marqueur atteint la tête de mort), la partie se termine immédiatement par une défaite de tous les joueurs. Egalement, si il n'y a plus assez de cubes à ajouter sur le plateau quand on infecte, la partie se termine immédiatement par une défaite de tous les joueurs.

Exemple de foyer d'infection:

Un foyer Noir a été détecté à Alger! Brian doit placer 1 cube Noir dans toutes les villes adjacentes: Madrid, Istanbul, Paris, et Le Caire. Il le fait. Malheureusement, Le Caire a déjà 3 cubes Noirs, donc le cube ajouté déclenche une réaction en chaîne, et un nouveau foyer d'infection! (Remarque: Madrid a aussi maintenant plus de 3 cubes, mais pas 3 cubes d'une couleur, donc il n'y a pas de foyer d'infection.).



Foyer 1

Brian doit maintenant ajouter 1 cube à chaque ville adjacente au Caire. Il n'en ajoute pas à Alger (car une ville ne peut détecter un foyer deux fois dans une même réaction en chaîne), mais il doit en ajouter 1 à Istanbul (l'amenant à 3) et sur les autres villes adjacentes. Heureusement pour Brian et les autres joueurs, aucune de ces villes ne déclenche de foyer d'infection. Brian déplace le marqueur de Foyers de 2 cases sur l'indicateur car il y a eu deux foyers lors de ce tour. Brian défausse les 3 cartes Infection et termine son tour.



Foyer 2

• FIN DU TOUR

Après que toutes les cartes Infection aient été résolues, placez-les sur la défausse des cartes Infection. Votre tour est terminé. Le joueur à votre gauche débute son tour.

X

FIN DE LA PARTIE

DÉFAITE

Le jeu se termine immédiatement par une défaite de tous les joueurs si l'une des conditions suivantes est respectée :

- ☠ Un joueur doit ajouter un cube maladie sur le plateau et il n'y en a plus assez de cette couleur dans la réserve.
- ☠ Les 8 foyers d'infection se déclarent (le marqueur de Foyers d'Infection atteint la tête de mort sur l'indicateur)
- ☠ Il n'y a plus assez de cartes dans la pile des cartes Joueur et un joueur doit prendre des cartes.

VICTOIRE !

Les joueurs gagnent collectivement et immédiatement la partie quand les remèdes des 4 maladies (Bleu, Jaune, Noir et Rouge) ont été découverts. Les joueurs n'ont pas besoin d'administrer les remèdes à toutes les villes infectées pour remporter la partie - la victoire est instantanée quand un joueur découvre le quatrième et dernier remède.



UN EXEMPLE DE TOUR

OÙ LES CHOSES SE PASSENT

Plusieurs tours se sont déroulés dans la partie et c'est maintenant au tour de Brian le Scientifique (Pion Blanc). Actuellement, Brian est à Manille. Plus tôt dans le jeu la maladie Rouge a été éradiquée. Jane est l'Experte en Opérations (Pion Vert) et voisine à Chennai, où elle a construit récemment une Station de Recherche. Le tour de Brian débute.



ACTION 1

La maladie Jaune s'est propagée à Manille et Brian décide de la traiter. Il dépense sa première action pour **Traiter une Maladie**, et retire 1 cube de la maladie Jaune de Manille.



ACTION 2

Après concertation avec Jane, Brian développe un plan, mais il doit se rendre à Chennai en vue de l'exécuter. Heureusement Brian a la carte Manille dans sa main. Il dépense sa seconde action et joue la carte afin de faire un **Vol Charter**, et déplace son pion pour rejoindre Jane à la Station de Recherche de Chennai.



ACTION 3

Ensemble à Chennai, Brian et Jane conspirent pour réaliser leur plan. Brian dépense une action pour Partager des connaissances, et reçoit la carte Chennai de Jane, qui lui a dit plus tôt qu'elle l'avait dans sa main.



ACTION 4

Maintenant Brian et son plan sont prêts. Il va Découvrir un Remède pour la maladie Noire dans la Station de Recherches de Chennai. Normalement, un joueur doit avoir 5 cartes de la bonne couleur pour le faire, mais comme Brian est le **Scientifique** - il en a seulement besoin de 4. Il défausse ses 4 cartes Noire et dépense ses 4 actions pour **Découvrir un Remède**. Le marqueur Remède Noir est placé face Fiole sur la case correspondante de la zone des Remèdes Découverts.



TIRER 2 CARTES

Ayant réalisé ses 4 actions. Brian passe à la phase suivante de son tour et tire 2 cartes de la pile Joueur. Aucune carte n'est une Epidémie, donc Brian les ajoute toutes les deux à sa main et passe à la phase suivante de son tour - Jouer l'Infecteur.

Pour voir la suite du tour de Brian, consultez l'exemple en page 7 Jouer l'Infecteur.



Traduction française



LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>

Auteur : Matt Leacock

Illustrations : Joshua Cappel
Peintures : Régis Moulun



Publié par Z-Man Games Inc.
6 Alan Drive, Mahopac, NY 10541
Pour tous commentaires, questions, suggestions,
contactez zman@zmangames.com
www.zmangames.com