



PANDEMIC LE REMÈDE **MESURES**
EXTENSION EXTRA PUISSANTE! **EXTRÊMES**

Une extension pour *Pandemic : Le Remède* pour 2 à 5 joueurs, âgés de 8 ans et plus, par Matt Leacock et Tom Lehmann.

APERÇU DE L'EXTENSION

Cette extension ajoute 8 rôles, 11 évènements et 2 défis à *Pandemic : Le Remède*.

Commencez en jouant au jeu de base avec les nouveaux rôles et évènements. Vous pouvez aussi ajouter un défi pour changer le jeu. Nous vous suggérons les défis dans cet ordre :

La Mutation : une 5^e maladie (dés violets) qui se comporte différemment s'ajoute aux 4 maladies originales.

Les Zones à risque : différentes régions du monde seront touchées chaque fois qu'une épidémie se produit.

Les deux défis peuvent être joués séparément ou combinés. Si vous décidez de jouer avec les deux défis, nous vous conseillons de jouer au niveau INTRO (I). Bonne chance !

MATÉRIEL

- 8 pions
- 8 cartes Rôle
- 40 dés Joueur de 8 couleurs
- 11 cartes Évènement
- 3 cartes Évènement à créer
- 12 dés Maladie violets pour le défi La Mutation
- 1 carte Remèdes découverts avec la maladie violette
- 1 carte Référence - La Mutation
- 1 feuille d'autocollants
- 11 dés Zone à risque (verts) pour le défi Zones à risque
- 5 cartes Référence - Zones à risque

NOUVEAUX ÉVÈNEMENTS

Mise en place

Durant la mise en place, mélangez les nouvelles cartes Évènement avec celles du jeu de base.

Effets continus

Certains événements ont un effet qui demeure actif durant la totalité d'une manche. Si un événement porte ce symbole **C**, placez-le près de la carte Rôle du joueur actif au moment où l'évènement est joué, puis dévoilez un nouvel événement pour que 3 soient disponibles. Défaussez la carte de l'évènement à effet continu immédiatement avant le début du prochain tour du joueur actif.



Confinement de la région infectée

Le cout de cette carte est toujours égal au nombre de joueurs. Par exemple, elle coutera 2 croix (⊕) à 2 joueurs et 4 ⊕ à 4 joueurs. Cette carte ne concerne pas les éclosions de dés Zone à risque.

NOUVEAUX RÔLES

Mise en place

Remplacez l'étape 9 de la mise en place du jeu de base comme suit :

Mélangez toutes les cartes Rôle (jeu de base et extension) et distribuez-en 2 à chaque joueur. Chaque joueur consulte les rôles qu'il a reçus, en choisit 1 et prend le pion et les dés correspondants. Les joueurs peuvent regarder les rôles à leur disposition et établir une stratégie avant de choisir leurs rôles. Remettez les rôles, dés et pions inutilisés dans la boîte. Placez les pions sur la région 1 (Amérique du Nord).



Nouveaux rôles

Cette section couvre les nouveaux rôles en détail. Vous pouvez sauter cette section pour l'instant. Lisez-la au besoin.



Archiviste

L'Archiviste peut utiliser un dé pour prendre 1 dé Maladie du centre de traitement et l'ajouter à un échantillon de même couleur **existant**. Après l'avoir utilisé, mettez le dé de côté ; il n'est pas « verrouillé », contrairement au dé .

L'échantillon peut être possédé par n'importe quel joueur situé dans n'importe quelle région (incluant l'Opérateur de terrain et les échantillons récoltés par l'Épidémiologiste). Il n'y a aucune limite au nombre de dés Maladie pouvant faire partie d'un même échantillon. Les échantillons ainsi modifiés peuvent être donnés normalement (à l'exception de ceux possédés par l'Opérateur de terrain.)



Dépanneuse

La Dépanneuse peut placer un dé sur sa carte Rôle comme Équipe de premiers répondants. Avant de lancer des dés Maladie tirés du sac, elle peut utiliser un dé pour remettre jusqu'à 2 de ces dés Maladie dans le sac.

Au début de son tour, la Dépanneuse peut relancer ses dés inutilisés avec ses autres dés Joueur.



Directeur régional

Le Directeur régional peut utiliser un dé pour traiter un dé Maladie dans une région adjacente plutôt que dans sa région actuelle ou le centre de traitement.



Épidémiologiste

L'Épidémiologiste peut utiliser un dé pour prélever un échantillon d'1 ou 2 dés de la même couleur depuis le centre de traitement. L'échantillon ainsi prélevé peut changer de mains normalement.



Expert aux opérations

Au début de son tour, l'Expert aux opérations *doit* retirer tous ses dés Centre d'opérations et les lancer avec ses autres dés Joueur.

Ce rôle est plus utile à 3 joueurs ou plus.



Personnalité engagée

La Personnalité engagée peut placer un dé sur sa carte Rôle. Avant de lancer des dés Maladie tirés du sac, elle peut utiliser un dé pour changer 1 de ces dés en et le placer sur le CDC.

Au début de son tour, la Personnalité engagée peut relancer ses dés inutilisés avec ses autres dés Joueur.

La Personnalité engagée peut utiliser un dé pour voler vers une région puis immédiatement voler vers une autre région. Elle ne peut utiliser d'autres dés entre les vols, mais elle peut (par exemple) prendre un autre pion avec elle lors du premier vol, le déposer à la première destination, puis prendre un pion différent avec elle lors du deuxième vol.

Puisque la Personnalité engagée ne peut tenter de trouver un remède, elle ne peut récolter d'échantillon ou s'en faire donner.

Ce rôle est plus utile à 3 joueurs ou plus.

Notes particulières au sujet des Centres d'opérations

La première capacité du Spécialiste en confinement (déplacer 1 dé de chaque couleur comptant 2 dés ou plus) ne s'applique que la **première** fois qu'il utilise un Centre d'opérations pour entrer dans une région durant son tour. S'il entre à nouveau dans cette région à l'aide du Centre d'opérations, aucun dé ne sera retiré.

L'évènement Hôpital mobile permet à un joueur de retirer 1 dé lorsqu'il entre dans une **nouvelle** région. Ainsi, vous ne pouvez pas vous déplacer entre deux Centres d'opérations pour retirer tous les dés Maladie présents puisque vous n'entrez pas dans une **nouvelle** région lorsque vous retournez dans une région que vous avez déjà visitée.



Spécialiste en mise en quarantaine

Si une éclosion déplace un ou plusieurs dés Maladie dans la région où se trouve la Spécialiste en mise en quarantaine, placez ces dés dans le sac (l'éclosion est quand même survenue et est notée sur la piste).

La Spécialiste en mise en quarantaine peut se déplacer vers n'importe quelle région du plateau immédiatement avant la phase Propagation de son tour (et après la phase Tenter de trouver un remède), ce qui protège la nouvelle région. Puisque ce déplacement a lieu après la phase Donner des échantillons, elle ne peut donner des échantillons après s'être déplacée ainsi.



Opérateur de terrain

L'Opérateur de terrain ne peut pas donner d'échantillons à d'autres joueurs et l'Épidémiologiste ne peut lui prendre ses échantillons. Conséquemment, l'évènement Livraison d'échantillons ne lui permet pas de donner ses échantillons à un autre joueur.

Comme tous les autres rôles, l'Opérateur de terrain peut avoir des échantillons de plus d'une couleur en même temps.

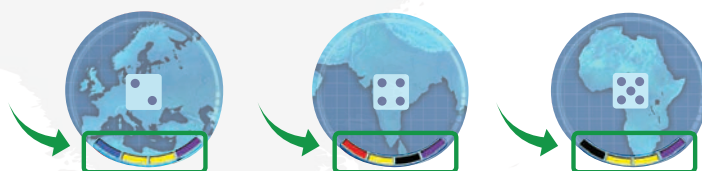
Les échantillons sur l'Opérateur de terrain sont « verrouillés » comme tous les autres échantillons.

DÉFI : LA MUTATION

Le défi de la Mutation ajoute une 5^e maladie qui se propage de manière imprévisible et contre laquelle vous devez trouver le remède si vous souhaitez l'emporter. Ce défi rend le jeu un peu plus difficile, il est donc conseillé de commencer à un niveau de difficulté moins élevé.

Avant votre première partie

Posez les autocollants sur un côté de chacune de ces régions : 2, 4 et 5. Ceci permet de noter dans quelles régions et combien de fois apparaissent les différents numéros sur les dés violets.



Mise en place

Durant l'**étape 4** de la mise en place, ajoutez les 12 dés Maladie dans le sac. Lorsque vous placez des dés violets durant l'**étape 5**, relancez tous les dés **+**, **-1** et **x2** jusqu'à ce que chacun montre un **1**, **2** ou **3**. Lors de l'**étape 7**, utilisez la carte Remèdes découverts avec la maladie violette.



But du jeu

En plus de devoir découvrir les remèdes contre les 4 maladies normales, les joueurs doivent désormais trouver le remède contre la maladie violette s'ils souhaitent remporter la partie.

Propagation de la maladie violette

Les dés violets possèdent deux nouvelles faces qui ont les effets suivants lorsque la maladie se propage dans les régions :

- x2** Tirez *un autre* dé Maladie du sac et lancez-le. Ensuite, relancez ce dé violet.
- 1** Tirez *un autre* dé Maladie du sac et remettez-le dans la boîte. Ensuite, relancez ce dé violet.

Notez que les résultats **-1** et **x2** sont possibles à nouveau lorsque vous relancez un dé violet. Ainsi, lancer un seul dé violet peut causer l'ajout de plusieurs dés sur les régions et/ou le retrait de la partie de plusieurs dés.

Important : appliquez tous les résultats **-1** et **x2** avant de placer les dés Maladie dans les régions.

Important : s'il n'y a pas suffisamment de dés Maladie dans le sac lorsque vous appliquez ces résultats, vous perdez la partie !

Exemple de propagation violette

Alice fait la propagation. Elle tire et lance : **1** **-1** **3**.

-1 Elle doit tirer un dé Maladie du sac et le remettre dans la boîte.



Ensuite elle relance le **-1** et obtient **x2**.

x2 Alice doit tirer un autre dé Maladie du sac (un noir) et le lance avec le **x2**. Elle obtient **1** **3**.

Alice place enfin les dés Maladie lancés dans les régions correspondantes.






Trouver le remède violet


Lorsque vous tentez de trouver le remède violet, lancez tous les échantillons violets et additionnez les résultats normalement (en comptant les \oplus comme des zéros), puis soustrayez 1 au total pour chaque résultat -1 . Après avoir trouvé ce total (et additionné vos bonus, comme celui de la Scientifique), multipliez ce total par 2 pour chaque résultat $\times 2$.




Point de règle

Tous les effets de jeu (rôles, événements, etc.) qui font référence aux dés Maladie incluent les dés violets.




Exemples de tentatives pour trouver le remède violet

Élisabeth lance    -1 $\times 2$.
Elle additionne le tout normalement ($5+5+0=10$), puis soustrait 1, ce qui lui donne un total de 9. Elle multiplie ensuite ce résultat par 2 pour un total de 18.
Remède trouvé!


Philippe lance  -1 $\times 2$ $\times 2$. Il soustrait 1 à 4, ce qui lui donne 3, qu'il multiplie deux fois par 2, pour un total de 12.
Malheureusement, c'est insuffisant!

Alice (dans la même région que la Scientifique) lance    -1 $\times 2$.
Elle additionne le tout ($2+2+2+2=8$, qui comprend le bonus de la Scientifique) et soustrait 1 à cela, lui donnant un total de 7. Elle le multiplie par 2 pour un total de 14.
Remède trouvé!

Succès

   -1 $\times 2$ ✓
 $(5 + 5 + 0 - 1) \times 2 = 18$

Échec

 -1 $\times 2$ $\times 2$ ✗
 $(4 - 1) \times 2 \times 2 = 12$

Succès

    -1 $\times 2$ ✓
 $(2 + 2 + 2 + 2 - 1) \times 2 = 14$

DÉFI : ZONES À RISQUE

Le défi des Zones à risque transforme une région chaque fois qu'une épidémie survient. Pourrez-vous gérer ces zones à risque et sauver l'humanité? Ce défi rend le jeu plus difficile, il est donc conseillé de commencer à un niveau de difficulté moins élevé.

But du jeu

Vous perdez ou gagnez la partie normalement.

Mise en place

Avant de choisir votre carte Rôle (étape 9) :

1. Posez 1 dé Zone à risque sur chaque section de la piste de propagation (tel qu'illustré), à l'exception des premières sections, selon la difficulté choisie.
2. Pour chaque couleur, lancez un dé Zone à risque restant et placez-le dans la région où il y a le plus de dés Maladie de cette couleur. Procédez dans l'ordre, avec **rouge**, **bleu**, **jaune** et enfin **noir** (l'ordre de la carte Remèdes découverts). Si vous jouez avec le défi de la Mutation, placez également un dé Zone à risque dans la région où se trouvent le plus de dés **violet**.
3. Placez les dés Zone à risque restants (s'il en reste) dans la boîte. Vous aurez des dés en trop si vous jouez aux niveaux Standard (II) ou Héroïque (III), ou si vous jouez sans le défi la Mutation.

Si, pour une couleur de dés, deux régions ou plus sont à égalité, les joueurs choisissent où placer le dé parmi les régions à égalité. Si aucun dé d'une couleur n'est présent, les joueurs choisissent alors dans quelle région placer le dé Zone à risque pour cette couleur.

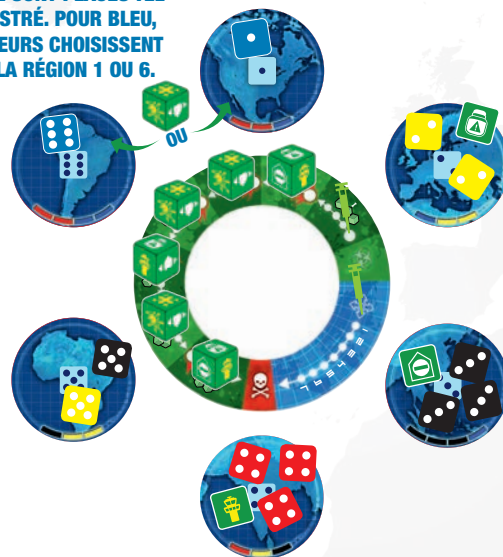
Épidémies et dés Zone à risque

Lorsqu'une épidémie survient :

1. Résolez l'épidémie normalement (voir Épidémies en page 5 de la règle du jeu de base).
2. Lancez le dé Zone à risque de la nouvelle section de la piste de propagation et placez-le dans la région du joueur actif.
3. Si 3 dés Zone à risque sont déjà dans cette région, une éclosion survient normalement. Placez le dé qui vient d'être ajouté dans la région suivante (en sens horaire), sans le lancer, puis notez l'éclosion sur la piste d'éclosions.

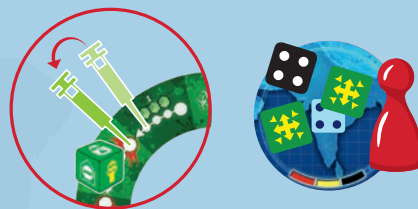


2
EXEMPLE : LES DÉS ZONE À RISQUE SONT PLACÉS TEL QU'ILLUSTRÉ. POUR BLEU, LES JOUEURS CHOISISSENT ENTRE LA RÉGION 1 OU 6.

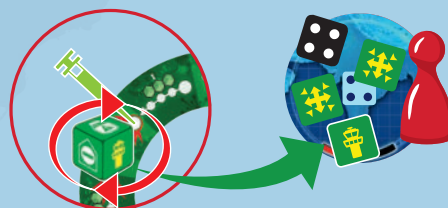


Exemple d'épidémie

1 ÉPIDÉMIE



2






3





UNE ÉCLOSION AURA LIEU SI UN AUTRE DÉ ZONE À RISQUE EST PLACÉ DANS CETTE RÉGION.

Utiliser les dés Zone à risque












Vous ne pouvez utiliser que les dés Zone à risque de votre région. Les dés  et  sont utilisés durant votre phase Actions, et le dé  lorsque vous tentez de trouver un remède. Après avoir résolu son effet dans sa totalité, lancez le dé Zone à risque et replacez-le dans votre région.

Relancez les dés Zone à risque

Vous pouvez utiliser 1  depuis le CDC pour relancer un dé Zone à risque dans votre région durant votre phase Actions. Vous pouvez faire cela aussi souvent que vous le souhaitez, tant que vous avez des dés  pour payer. Le dé relancé est placé dans votre région.

Effets des dés Zone à risque

Certains effets Zone à risque sont bénéfiques alors que d'autres nuiront à votre équipe. Les effets sont cumulatifs.

| Résultat | Effet |
|---|--|
|  Évacuation | Utilisez ce résultat pour déplacer un dé Maladie ou Zone à risque (ce peut être le dé utilisé) de cette région vers une région adjacente. |
|  Quartier d'isolement | Utilisez ce résultat pour relancer un dé Joueur montrant un  avant d'en appliquer l'effet. |
|  Échantillons dangereux | Utilisez pour ajouter 1 après avoir lancé les échantillons lorsque vous tentez de trouver un remède. Après avoir trouvé le remède (et remis dans le sac les dés de cette couleur du centre de traitement), avancez d'1 la seringue de propagation. |
|  Restriction des transports | Lorsque vous utilisez un  ou  pour vous déplacer vers cette région, vous devez utiliser un  ou  supplémentaire (même type). |
|  Ruée de patients | Si une éclosion a lieu dans cette région, tirez 4 dés Maladie du sac et placez-les dans le centre de traitement sans les lancer. |
|  Effet d'entraînement | Si vous ajoutez 1 dé Maladie ou plus dans cette région, mettez le dé Effet d'entraînement sur sa face Évacuation. Ensuite, tirez et lancez 2 dés Maladie du sac et placez-les immédiatement. |

Points de règle

- Les cartes Évènement et les dés Zone à risque ne peuvent pas être utilisés entre le lancer et la résolution de dés Maladie ou Zone à risque.
- **Effet d'entraînement** : cet effet peut ajouter des dés durant la résolution d'une éclosion. Ajoutez les nouveaux dés avant de poursuivre la résolution de l'éclosion en sens horaire depuis la région qui est en cours de résolution. Ceci peut provoquer des éclosions de plus dans des régions résolues plus tôt ; vous n'avez qu'à continuer la résolution des régions en sens horaire.

- Les dés Zone à risque ne sont jamais placés dans le sac ou dans le centre de traitement.
- La Dépanneuse peut combiner plusieurs dés  pour entrer dans une région sous Restriction des transports (). La portion Traiter  de ces résultats peut être utilisée dans les régions de départ et/ou les destinations.
- Les dés Zone à risque ne sont pas des dés Maladie. Ainsi, tout effet qui concerne les dés Maladie ne concerne pas les dés Zone à risque. Ceci comprend la première capacité du Spécialiste en confinement. (Dans le jeu de base et cette extension, **Déménagement forcé** est le seul évènement qui affecte les dés Zone à risque.)

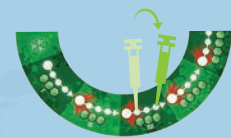
LE REMÈDE MESURES EXTRÊMES

Exemples d'effets Zone à risque

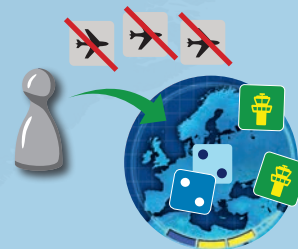


Jean utilise 2 résultats Échantillons dangereux depuis sa région pour ajouter +2 à son lancer pour trouver un remède. Après avoir trouvé le remède, il avance la seringue de propagation de 2. Il lance ensuite les 2 dés Zone à risque et les place dans sa région.

$$\text{Dés 1} + \text{Dés 2} + \text{Dés 3} + 1 + 1 = 13$$



Élisabeth doit utiliser 3 résultats ✈ pour voler dans cette région qui contient 2 dés Restriction des transports, puisque chacun requiert 1 ✈ de plus.



Christophe ajoute 8 dés Maladie dans le centre de traitement après l'éclosion d'une région où se trouvent 2 dés Ruée de patients.



1. Lucie ajoute un dé Maladie bleu dans la région 2, qui contient un dé Effet d'entraînement.

2. Elle met le dé Effet d'entraînement sur sa face Évacuation et tire 2 dés du sac qu'elle lance et ajoute aux régions :  et .

3. Elle résout ensuite *une* éclosion dans la région 2, avance la seringue d'éclosions d'1 case, puis déplace les 2 dés bleus surnuméraires dans la région 3.

4. Ceci déclenche l'Effet d'entraînement dans la région 3. Lucie met ce dé sur sa face Évacuation, tire et lance les 2 dés Maladie pour l'Effet d'entraînement,  et , qu'elle ajoute à la région 4.



CRÉDITS

Auteurs : Matt Leacock et Tom Lehmann
Illustrations : Chris Quilliams et Philippe Guérin
Mise en page : Marie-Elaine Bérubé
Rédaction : Jean-François Gagné

Testeurs : Beth Heile et John Knoerzer, Trisha et Wei-Hwa Huang, Colleen et Donna Leacock, Patrick Nickell, David Short, Colin Thom, Ken, Jos, et Kip Tidwell



© 2016 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com