

PANDÉMIE

ÉTAT D'URGENCE

Une extension pour
Pandémie de
Matt Leacock
et Tom Lehmann

Confrontés à une infection inconnue, à des maladies animales transmissibles à l'homme et à des crises imprévues, les joueurs sont engagés dans une course contre la montre pour sauver l'humanité. Saurez-vous remporter les défis du Supervirus, des Arrière-pays ou encore des Urgences ? Ajoutez à cela de nouveaux rôles et événements. Facilitez vos parties avec les quarantaines. Bienvenue à Pandémie : État d'urgence !

5 cartes Rôle



5 pions



7 cartes Évènement



4 aides de jeu



6 marqueurs Quarantaine



2 plateaux Arrière-pays



18 disques transparents



1 dé Arrière-pays



10 cartes Urgence



4 usines de vaccins



8 cartes Bonus - Supervirus



2 cartes Mutation - Supervirus



24 doses de vaccin



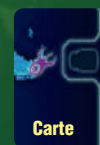
1 carte Rôle modifiée (version Supervirus)



24 cubes de maladie violets



1 carte Indicateur de remède



1 marqueur Remède



Certains des éléments pour le défi du Supervirus font doublon avec ceux de Au Seuil de la catastrophe et In vitro. Si vous avez ces extensions de Pandémie n'utilisez pas ces éléments.

Cette icône identifie les cartes de l'extension État d'urgence pour les retrouver facilement.

APERÇU

Cette extension ajoute 5 rôles, 4 événements et 4 nouvelles façons de jouer :

- **Les quarantaines** : elles ralentissent la propagation et donnent plus de temps pour trouver les remèdes.
- **Défi des Arrière-pays** : saurez-vous empêcher les maladies animales de se transmettre à l'homme ?
- **Défi des Urgences** : confrontés à des urgences imprévisibles, saurez-vous trouver les remèdes ?

• **Défi du Supervirus** : une maladie inconnue se répand, saurez-vous trouver le remède et l'éradiquer à temps ?

Lors de vos premières parties, commencez par ajouter les nouveaux rôles et événements. Variez vos parties avec les quarantaines. Puis tentez le défi des Arrière-pays, des Urgences ou du Supervirus.

Chaque défi augmente la difficulté du jeu. Lorsque vous essayez un défi pour la première fois, nous vous conseillons de jouer avec une carte *Épidémie* de moins que lors de vos parties habituelles.

Cette extension ne nécessite que le jeu de base Pandémie pour jouer, mais est compatible à la fois avec Au Seuil de la catastrophe et In vitro. Les notes pour jouer avec ces extensions sont encadrées.

NOUVEAUX RÔLES ET ÉVÈNEMENTS

Nouveaux rôles

Ajoutez les nouveaux rôles aux autres avant de distribuer une carte *Rôle* à chaque joueur. Consultez la page 8 pour plus d'informations.

N'utilisez le rôle du Colonel que lorsque vous jouez avec les quarantaines. N'utilisez le rôle du Vétérinaire que lorsque vous jouez au défi des Arrière-pays. N'utilisez la version Supervirus du Médecin que lorsque vous jouez au défi du Supervirus.

Nouveaux événements

Ajoutez les nouvelles cartes *Évènement* aux autres et mélangez-les face cachée. Utilisez 2 cartes *Évènement* par joueur, comme dans *Au Seuil de la catastrophe* et *In vitro*. Ceci constitue un changement à la règle du jeu de base. Les nouveaux événements suivent les mêmes règles.

N'utilisez l'évènement Initiative locale que lorsque vous jouez avec les quarantaines.

Précisions

Conférence d'urgence

Ceci ne peut déplacer les pions affectés par l'effet *Souche virulente - Ingérence gouvernementale* de *Au Seuil de la catastrophe*.

Équipe de reconnaissance

Une fois qu'elle a été jouée, cette carte ne fait plus partie de la main du joueur. Si l'ajout de cubes de maladie dans une ville devait provoquer une éclosion, augmentez le nombre de cubes dans cette ville à 3, mais ne provoquez pas d'éclosion.

Intervention d'urgence

Terminez toutes les étapes de l'épidémie. Ensuite, vous pouvez jouer cette carte avant la prochaine phase de propagation.

Planification des ressources

La limite de cartes en main ne s'applique pas lorsque cet événement est en cours.

QUARANTAINES

Les quarantaines permettent aux joueurs de ralentir la propagation ou le développement des maladies, rendant le jeu plus facile. Elles peuvent être combinées avec n'importe quel défi, sauf le Bioterroriste.

Vous pouvez utiliser l'évènement *Initiative locale* et le rôle du Colonel avec les quarantaines.

Mise en place

Mettez 4 marqueurs *Quarantaine* dans la réserve. Si le Colonel est en jeu, mettez les 6 marqueurs *Quarantaine*.

Déroulement

Pour une action, un joueur peut *imposer une quarantaine* dans la ville où il se trouve, en y plaçant un marqueur *Quarantaine* face « 2 » visible. Un joueur ne peut pas placer de marqueur *Quarantaine* dans une ville qui en possède déjà un.

Si les 4 (ou 6 avec le Colonel) marqueurs *Quarantaine* sont déjà sur le plateau, un joueur peut déplacer un marqueur *Quarantaine* sur sa ville actuelle, le mettant face « 2 » visible si nécessaire.

Chaque marqueur *Quarantaine* empêche les 2 prochaines propagations ou éclosions dans cette ville. Quand de nouveaux cubes de maladie devraient être placés (ou une éclosion provoquée), ne les placez pas (ou ne provoquez pas d'éclosion). À la place, retournez le marqueur face « 1 » visible (la première fois) ou retirez-le (la seconde fois) et remettez-le dans la réserve.

Précisions

Un marqueur *Quarantaine* empêche le placement de cubes de maladie (ou l'éclosion) dans la ville, que ce soit par propagation, épidémie, carte *Urgence*, une propagation *Supervirus* (et les effets *Souche virulente* ou *Mutation* des extensions). Retournez (ou retirez) le marqueur *Quarantaine* à chaque fois qu'un de ces effets placerait un cube ou plus dans une ville avec un marqueur *Quarantaine*.

Si la Spécialiste en mise en quarantaine empêche une éclosion ou le placement de cubes de maladie dans une ville comportant un marqueur *Quarantaine*, ne retournez pas le marqueur, ou ne le retirez pas de cette ville. (Plus simplement : ce dernier n'est pas impacté.)

Une éclosion dans une ville reliée qui produit une éclosion en chaîne, et qui placerait également des cubes dans une ville en quarantaine, ne compte que comme 1 placement de cube et non 2 ou plus. Le marqueur *Quarantaine* n'est donc que retourné qu'1 fois.

Placer 2 cubes de couleurs différentes au même moment dans une ville en quarantaine, dans le défi du *Supervirus* ou avec la carte *Urgence - Expansion des zones infectées* (ou le défi de la *Mutation* de l'extension), ne compte que comme 1 placement de cube et non 2.

L'effet *Souche virulente - Ingérence gouvernementale* de *Au Seuil de la catastrophe* ne s'applique pas aux pions situés dans des villes en quarantaine.



DÉFI DES ARRIÈRE-PAYS

Dans ce défi, les souches de virus sont transmises des animaux aux hommes dans les régions agraires, les arrière-pays au-delà des villes principales montrées sur le plateau. Les joueurs doivent empêcher ces maladies de se répandre dans les villes avoisinantes. Par ailleurs, étudier ces souches de virus animal, en allant dans les cases *Arrière-pays* et en y partageant les connaissances, peut faciliter la découverte des remèdes.

Mise en place

Effectuez la mise en place du jeu normalement, à l'exception de ces points :

- Placez les plateaux *Arrière-pays* à côté du plateau principal.



- Sur le plateau principal, mettez les 18 disques transparents sur les villes reliées aux 4 cases *Arrière-pays*; la couleur des disques correspond à celle de la ville. Les disques permettent aux joueurs de voir facilement quelles villes sont reliées à chaque case *Arrière-pays*.
- Lors de l'étape 3 – infectez 9 villes –, placez également un cube de la couleur correspondante sur chaque case *Arrière-pays*. Placez le dé *Arrière-pays* sur le paquet *Propagation* comme rappel (voir ci-dessous).

Déroulement

Les joueurs effectuent leur tour comme à l'habitude, à l'exception des règles ci-dessous. Après le tour de chaque joueur, avant la propagation habituelle, faites une propagation dans les arrières-pays (voir paragraphe suivant).

Les cases *Arrière-pays* sont considérées comme des cases *Ville* normales. Les joueurs peuvent se déplacer vers une case *Arrière-pays* (ou en partir) avec une action *Voiture / Transbordeur*, à partir d'une case correspondante (avec un disque de même couleur) ou en allant vers elle. Les joueurs peuvent aussi prendre un vol vers une case *Arrière-pays* avec un *Vol charter* ou l'évènement *Pont aérien*. Un *vol direct* est impossible puisqu'il n'existe aucune carte *Ville* avec les cases *Arrière-pays*.

Puisque les cases Arrière-pays n'ont pas de cartes Ville, une station de recherche ne peut y être construite qu'avec l'évènement Subvention publique ou la capacité de l'Expert aux opérations.

Un joueur sur une case *Arrière-pays* peut y *traiter une maladie* normalement (ou imposer une quarantaine la case si vous jouez avec cette option).

Important : pour éradiquer une maladie pour laquelle le remède a été découvert, tous les cubes de cette couleur doivent être retirés à la fois du plateau principal et des plateaux *Arrière-pays*.

L'action *Partager les connaissances* fonctionne différemment : un joueur sur la même case *Arrière-pays* qu'un autre joueur peut soit donner, soit prendre n'importe quelle carte *Ville* de la couleur correspondant à la case.

Propagation Arrière-pays

Avant de piocher les cartes *Propagation*, lancez le dé *Arrière-pays*. Si le résultat est une face colorée, placez un cube de maladie de cette couleur sur la case *Arrière-pays* correspondante (ou provoquez une éclosion si 3 cubes de cette couleur sont déjà présents, en plaçant un cube dans chaque ville reliée). Si le résultat est une face vierge, il ne se passe rien. Piochez et résolvez les cartes *Propagation* normalement, puis replacez le dé *Arrière-pays* sur le paquet *Propagation* comme rappel.

Placez les cubes de maladie provenant des éclosions des villes reliées sur les cases *Arrière-pays* correspondantes (ce qui peut déclencher une éclosion en chaîne dans la case *Arrière-pays*).

Ce défi peut être combiné avec les quarantaines, les défis des Urgences ou du Supervirus (ainsi que tous les défis des extensions). Puisque ce défi rend le jeu à la fois plus facile et plus difficile (de différente manière), il peut être utilisé pour varier les plaisirs sans modifier la difficulté globale.



Liens et éclosions de et vers les cases Arrière-pays (voir Propagation ci-dessous).

La carte Bonus - Équipe régionale d'intervention du défi du Supervirus (et dans l'extension In Vitro) permet de se déplacer sur une case Arrière-pays de la couleur correspondante. Le Pilote de In Vitro peut voler vers une case Arrière-pays (ou en partir), mais ne peut pas voler à travers une case Arrière-pays (avec une seule action). Dans le mode en équipe de In Vitro, les stations de recherche d'équipe ne peuvent pas être placées sur une case Arrière-pays.

Le Directeur régional de In Vitro peut utiliser les liaisons Arrière-pays pour traiter une maladie dans une case adjacente.

Cette action Partager les connaissances moins limitative dans les cases Arrière-pays représente l'avantage d'étudier les souches de virus liées aux animaux.

Ne lancez pas le dé Arrière-pays si l'évènement Par une nuit tranquille est joué.

Victoire ou défaite

Vous remportez ou perdez le défi des Arrières-pays en suivant les règles du jeu de base (ou de tout autre défi avec lequel il est combiné).

DÉFI DES URGENCES

Dans ce défi, les joueurs se retrouvent confrontés à des événements urgents qui ont des effets imprévisibles et néfastes. Mais puisque ces effets rajoutent des tours aux joueurs et espacent un peu plus les épidémies, ils rendent aussi le jeu un peu plus facile en contrepartie.

Ce défi peut être combiné avec les quarantaines et tout autre défi. Si vous envisagez de corser le jeu en ajoutant une autre carte *Épidémie*, ajouter les cartes *Urgence* augmentera à la fois la difficulté et la diversité.

Mise en place

- Mélangez les 10 cartes *Urgence* face cachée. Utilisez autant de cartes *Urgence* que de cartes *Épidémie*. Mettez de côté les cartes *Urgence* non utilisées sans les regarder.
- Quand vous préparez le paquet *Joueur*, ajoutez une carte *Urgence* dans chaque pile en plus de la carte *Épidémie* habituelle.



Déroulement

Quand vous piochez une carte *Urgence*, lisez-la immédiatement à voix haute et suivez ses instructions. Certaines cartes *Urgence* ont des effets *continus* jusqu'à ce qu'elles soient défaussées, ou des effets à retardement. Mettez-les face visible près du paquet *Joueur* comme rappel. Ces cartes ne font pas partie de la main du joueur.

Si un joueur pioche à la fois une carte *Urgence* et une carte *Épidémie*, résolvez la carte *Urgence* en priorité. Si le joueur pioche 2 cartes *Urgence*, le joueur choisit l'ordre de résolution.

En combinaison avec le défi de la Mutation de Au Seuil de la catastrophe, si vous piochez à la fois une carte *Urgence* et un événement *Mutation*, résolvez la carte *Urgence* en priorité.

Précisions

Les cartes *Urgence* ne sont pas des cartes *Évènement*.



Avions des CDC cloués au sol

Ceci n'empêche pas le Répartiteur de déplacer un pion là où se trouve un autre pion, l'action de l'Expert aux opérations permettant de se déplacer en défaussant une carte ou, dans d'autres extensions, au Pilote de voler ni au Bioterroriste de voler ou de s'évader.



Défaillance de confinement

Si une ville est reliée à 2 cubes de maladie de cette couleur, ajoutez 1 cube et déclenchez-y une éclosion en chaîne. (L'effet *Souche virulente - Hautement contagieuse* de *In vitro* ne s'ajoute pas à la *Défaillance de confinement*.)



Foyer d'infection

Si au moins un cube de la couleur de la carte piochée est présent dans cette ville, ajoutez-en jusqu'à en avoir 3, puis déclenchez une éclosion.



Options limitées

Si plusieurs joueurs souhaitent jouer des événements plutôt que de les défausser, résolvez-les dans l'ordre de votre choix. Cet événement impacte le CDC (mode solo de l'extension *In vitro*), mais pas le joueur Bioterroriste de *Au Seuil de la catastrophe*. La limite de cartes en main de l'Archiviste de *Au Seuil de la catastrophe* est réduite à 7 et non 6.



Patient zéro

Ceci peut agir sur une maladie éradiquée. Et cela continuera jusqu'à ce que l'évènement soit défaussé. Après l'avoir défaussée, défaussez également sa carte *Propagation* dans la défausse *Propagation*.



Panique générale

Dans *Au Seuil de la catastrophe*, cet effet s'ajoute à l'effet *Souche virulente - Pente fatale*.

DÉFI DU SUPERVIRUS

Dans ce défi, les joueurs sont confrontés à une cinquième maladie qui ne peut pas être traitée. Les joueurs devront trouver le remède, synthétiser un vaccin et l'apporter à toutes les villes infectées pour éradiquer le Supervirus.

Les quarantaines (voir page 2) *doivent* être utilisées avec ce défi (pour permettre aux joueurs de ralentir la propagation du Supervirus). Il peut être combiné avec les cartes *Urgence* ou le défi des Arrière-pays. Ce défi est bien plus difficile que les deux précédents.

Mise en place

Effectuez la mise en place du jeu normalement, à l'exception de ces points :

- Ajoutez les 24 cubes violets à la réserve et utilisez le marqueur et l'indicateur pour le remède violet pour la maladie Supervirus.
- Placez les doses de vaccin et les 4 usines de vaccins près de la réserve.
- Lors de l'étape 3 – infectez 9 villes –, remplacez 1 cube de maladie par un cube violet pour la 1^{re}, la 4^e et la 7^e carte *Ville* piochée. Mettez 1 carte *Mutation - Supervirus* dans la défausse *Propagation* et 1 sur le paquet *Propagation*.

Ce défi débute avec 18 cubes de maladie sur le plateau dont 3 violets et 10 cartes Propagation dans la défausse Propagation (9 cartes Ville et 1 carte Mutation - Supervirus).

- Donnez à chaque joueur une aide de jeu Supervirus.
- Si le Médecin est en jeu, utilisez la version Supervirus du rôle.
- Ajoutez 4 marqueurs *Quarantaine* à la réserve (6 si le Colonel est en jeu).
- Mélangez les 8 cartes *Bonus - Supervirus* et prenez-en autant que de cartes *Épidémie*. Mettez de côté les cartes *Bonus - Supervirus* non utilisées sans les regarder. Quand vous préparez le paquet *Joueur*, ajoutez une carte *Bonus - Supervirus* dans chaque pile en plus de la carte *Épidémie* habituelle.

Aperçu

Pour l'emporter, les joueurs devront découvrir les remèdes pour les 5 maladies et éradiquer la maladie Supervirus.

L'action *Traiter la maladie* ne peut pas être utilisée pour retirer des cubes de maladie violets.

Le placement des cubes de maladie violets peut être *empêché* de manière habituelle (par les marqueurs *Quarantaine*, la capacité de la Spécialiste en mise en quarantaine, divers événements ou, une fois le remède violet trouvé, par le Médecin).

Au début de la partie, il y a 3 cubes violets dans des villes. D'autres entreront en jeu quand ces villes seront réinfectées ou quand la carte *Propagation - Supervirus* transformera les cubes normaux en cubes violets. Les éclosions de maladie violette ont lieu normalement.

Une fois le remède pour la maladie violette trouvé, les joueurs retirent les cubes violets en récupérant des doses de vaccin dans les usines de vaccins et en les dispensant dans les villes infectées par la maladie violette.

Chaque usine de vaccins produit 1 dose de vaccin lors de sa construction et 1 après le tour de chaque joueur. La station de recherche où le remède violet a été découvert est transformée en usine de vaccins (retirez la station de recherche du jeu). Les joueurs peuvent transformer d'autres stations de recherche en usines de vaccins.

Déroulement

Les joueurs effectuent leur tour comme à l'habitude. **Important :** l'action *Traiter une maladie* ne permet pas de retirer les cubes violets.

Une fois le remède violet trouvé, à la fin du tour de chaque joueur (après la propagation), chaque usine de vaccins construite produit du vaccin. Placez 1 dose de vaccin sur chaque case contenant une usine de vaccins.

Ce défi ne peut pas être combiné avec les défis de la Mutation ou du Bioterroriste. Voir les paragraphes encadrés ci-dessous pour combiner ce défi avec les extensions Source virulente ou le défi In Vitro.

24 doses de vaccin

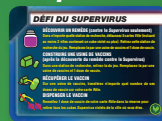
4 usines de vaccins



aide de jeu Supervirus

Médecin version Supervirus

Marqueurs Quarantaine



pires

mélangez



Les cubes violets peuvent être retirés par d'autres méthodes : grâce à des rôles et événements de certaines extensions et, une fois le remède violet trouvé, par les capacités du Pharmacien ou du Médecin (si ce dernier peut défausser une dose de vaccin), ou encore avec l'évènement Déploiement de vaccins rapide de Au Seuil de la catastrophe. Par contre, l'Opérateur de terrain de Au Seuil de la catastrophe ne peut pas déplacer de cube violet sur sa carte Rôle.



S'il reste moins de doses de vaccin dans la réserve qu'il n'y a d'usines de vaccins construites, le joueur venant de terminer son tour décide quelles usines produisent 1 dose de vaccin.

ACTIONS SUPERVIRUS



Découvrir un remède

(contre la maladie **Supervirus** uniquement)

Dans une station de recherche, défaussez 5 cartes *Ville* (dont au moins 2 contiennent un ou des cubes de maladie violets) pour découvrir le remède violet. Retirez la station de recherche du jeu et remplacez-la par une usine de vaccins et 1 dose de vaccin.



Construire une usine de vaccins

(après avoir découvert le remède contre le **Supervirus**)

Sur une case contenant une station de recherche, retirez cette dernière de la partie pour la remplacer par une usine de vaccins et 1 dose de vaccin.

Une fois les 4 usines de vaccins construites, cette action ne peut plus être utilisée.

Les joueurs peuvent faire des déplacements *navette* entre une usine de vaccins et une station de recherche ou entre deux usines de vaccins. Les joueurs ne peuvent pas découvrir un remède dans une usine de vaccins. Une station de recherche peut être construite dans une ville avec une usine de vaccins.



Récupérer le vaccin

Dans une usine de vaccins, transférez n'importe quel nombre de ses doses de vaccin sur votre carte *Rôle*.

À tout moment, les joueurs peuvent retourner des doses de vaccin de leur carte *Rôle* dans la réserve.



Dispenser le vaccin

Retournez 1 dose de vaccin de votre carte *Rôle* dans la réserve pour retirer tous les cubes **Supervirus** violets de la ville où vous êtes.

Lors d'une partie en mode solo de l'extension In Vitro, les actions du CDC Assigner un nouveau rôle et Échanger des informations ne peuvent pas être effectuées dans une usine de vaccins. Dans le mode en équipe de In Vitro, la station de recherche d'équipe peut être transformée en une usine de vaccins d'équipe. Marquez cela en plaçant l'ancienne station de recherche d'équipe debout à côté de l'usine de vaccins.

L'Expert aux opérations peut utiliser sa capacité de déplacement spéciale à partir d'une usine de vaccins.

Lors d'une partie par équipes de In Vitro, seule l'équipe propriétaire peut récupérer des doses de son usine de vaccins d'équipe.

Le Directeur régional de In Vitro peut dispenser le vaccin dans une ville reliée à sa case.

Le Médecin fait cela automatiquement, sans utiliser d'action, dès qu'il est dans une ville contenant au moins 1 cube violet et qu'il retourne une dose de vaccin dans la réserve. Le Médecin empêche également le placement de nouveaux cubes violets dans la ville où il se trouve, si le remède violet a été trouvé, sans utiliser de dose de vaccin.

PROPAGATION SUPERVIRUS

Lorsque vous piochez (par propagation, épidémie ou carte *Urgence*) une carte *Propagation* d'une ville avec au moins 1 cube violet, ajoutez-y 1 cube violet en plus de son effet normal, ou provoquez une éclosion violette si cette ville contient déjà 3 cubes violets.

Ajoutez 1 cube violet même si la maladie de la couleur de la ville a été éradiquée.

Lors de la propagation, si une carte *Mutation - Supervirus* est piochée, elle ne compte pas dans le nombre de cartes *Propagation* à piocher. Piochez une autre carte *Propagation* et appliquez-lui l'effet de la carte *Mutation - Supervirus*.

Si vous piochez deux cartes *Mutation - Supervirus* d'affilée, n'appliquez qu'une fois l'effet à la prochaine carte *Propagation* piochée.

Si la ville piochée ne contient pas de cube violet (et que cette couleur de maladie n'a pas été éradiquée), alors ajoutez 1 cube violet *au lieu* de celui de la couleur de la carte. Sinon, la carte *Mutation - Supervirus* n'a pas d'effet, faites la propagation habituelle (ajoutant à la fois 1 cube de la couleur de la ville et 1 cube violet).

Dans tous les cas, défaussez la carte *Mutation - Supervirus* dans la défausse *Propagation*. Une fois la maladie violette éradiquée, retirez les cartes *Mutation - Supervirus* de la partie quand vous les piochez.

*Ne piochez pas de carte supplémentaire si vous piochez des cartes *Mutation - Supervirus* lors de la résolution de l'évènement *Prévision* (ou de la capacité de la *Dépanneuse* dans *Au Seuil* de la catastrophe).*

*Cette règle est différente des défis de la *Mutation* des autres extensions.*

Victoire ou défaite

Tous les joueurs l'emportent immédiatement s'ils trouvent les 5 remèdes **et** éradiquent la maladie Supervirus violette. La partie se termine par un échec de manière habituelle.

Conseil : utilisez les marqueurs Quarantaine pour ralentir la progression de la maladie violette puisque les cubes violets ne peuvent pas être traités et que vous perdez si vous ne pouvez pas placer le nombre de cubes violets nécessaires sur le plateau.

DÉFI DU SUPERVIRUS IN VITRO

Pour combiner ce défi avec le défi In vitro de *In vitro*, placez 1 cube violet sur le symbole Traitement à côté des deux coupelles d'échantillons du plateau *Laboratoire*. Avant de faire une action Traiter un échantillon, un joueur peut immédiatement ajouter ce cube dans une des deux coupelles.



Ne traitez pas l'échantillon de manière à retirer ce cube violet, il est nécessaire pour séquencer la maladie violette. Sans lui, il est impossible de découvrir le remède, puisque vous ne pouvez pas traiter la maladie violette (et donc placer un cube violet dans une coupelle d'échantillons).

Les cartes *Ville* utilisées pour caractériser une maladie et tester un remède pour la maladie violette doivent être des villes contenant au moins 1 cube violet (au moment où l'action est faite). Trois cartes *Ville* quelconques peuvent être défaussées pour guérir la maladie violette; aucune de ces villes n'a besoin de contenir un cube violet.

Les actions de laboratoire ne peuvent être effectuées que dans une station de recherche (et jamais dans une usine de vaccins).

Si vous jouez avec le mode en équipe de In vitro, vous pouvez gagner soit comme indiqué (4 remèdes découverts ou 3 maladies éradiquées), soit en éradiquant 4 maladies, dont la maladie Supervirus violette.

Le défi du Supervirus In Vitro est très difficile puisque les deux défis ajoutent des contraintes de temps aux joueurs. Ne tentez pas cette combinaison avant d'avoir remporté chaque défi séparément.

DÉFI DU SUPERVIRUS SOUCHE VIRULENTE

En combinant ce défi avec le défi de la Souche virulente de *Au Seuil de la catastrophe*, la maladie Supervirus violette peut devenir la souche virulente. En ce cas, les effets des cartes Épidémie - Souche virulente sont modifiés comme suit :

Effet chronique

Cet effet ne s'applique que si la carte *Mutation - Supervirus* transforme un cube de maladie en un cube violet.

Effet d'entraînement

Cet effet ne s'applique que si la carte *Mutation - Supervirus* transforme un cube de maladie en un cube violet.

Résistante aux traitements

Ceci n'a pas d'effet.

Souche cachée

Ceci n'a pas d'effet.

Structure moléculaire complexe

La carte *Ville* supplémentaire doit être une ville contenant au moins 1 cube violet.



RÔLES

Chaque joueur a un rôle lui conférant des capacités spéciales permettant d'aider son équipe.



COLONEL

Le Colonel n'est utilisé qu'avec les quarantaines. Lors de la mise en place, ajoutez 2 marqueurs Quarantaine à la réserve.

- Quand il entre dans une ville avec un marqueur Quarantaine face « 1 » visible, retournez-le sur sa face « 2 ».
- Pour une action, il peut défausser une carte Ville pour placer un marqueur Quarantaine dans n'importe quelle ville.



SECOURISTE

- Pour une action, elle peut se déplacer dans n'importe quelle ville avec une station de recherche.
- Après la résolution d'une épidémie, elle peut, en dehors de son tour, se déplacer sur la ville ciblée par l'épidémie et y traiter une maladie (avant la propagation).

La ville ciblée par l'épidémie est la ville correspondant à la carte piochée du dessous du paquet Propagation lors de l'étape d'infection de la résolution d'une épidémie.



GÉNÉTICIENNE

Elle peut découvrir un remède dans une station de recherche d'une ville de la couleur recherchée en défaussant 2 cartes Ville de cette couleur et 1 carte Ville de chacune des 3 autres couleurs (habituelles) de maladie.

Elle peut également découvrir un remède de manière habituelle. La capacité de la Généticienne ne peut pas être utilisée pour découvrir le remède violet (quel que soit le défi). Lors du défi In Vitro de l'extension In Vitro, la Généticienne doit défausser 1 carte de chacune des couleurs (habituelles) autres que celle du remède recherché pour découvrir un remède (dans une station de recherche située dans une ville de la couleur du remède recherché). Si la carte Souche virulente Structure moléculaire complexe de l'extension Au Seuil de la catastrophe fait effet, la Généticienne doit défausser une carte supplémentaire de la couleur du remède recherché pour le découvrir.

TESTEURS

Richard Aronson, Jacob Butcher, Jim Boyce, Rob Daviau, Barry Eynon, Jay and Katrina Gischer, Steve Goodman, David Grainger, Trisha and Wei-Hwa Huang, Terry Lyzen, Paul Markarian, Ron Sapolsky, Alex Simmons, Rob Smolka, Ana Ulin, Joanna Winter et Michelle Zentis.

Remerciements à Sébastien Pereda et Olivier Prévot pour avoir transmis le virus dans la langue de Molière.



PHARMACIEN

- Pour une action, il peut révéler une carte Ville pour traiter une maladie (ou dispenser le vaccin dans le défi du Supervirus) dans cette ville.

Il doit défausser une dose de vaccin pour dispenser le vaccin.

- Pour une action, il peut retirer 1 cube d'une maladie pour laquelle le remède a été trouvé de n'importe quelle ville et le remettre dans la réserve.

Les cubes de maladie violets peuvent être retirés par cette action (sans une dose de vaccin).

Lors du défi du Supervirus (ou dans le jeu en équipe de In vitro), le Pharmacien peut révéler une carte Échantillon isolé pour retirer 1 cube de maladie de cette couleur de n'importe quelle ville de cette couleur.



VÉTÉRINAIRE

Le Vétérinaire n'est utilisé que dans le défi des Arrière-pays.

- Pour une action dans une station de recherche, il peut se déplacer sur n'importe quelle case Arrière-pays.
- Sur une case Arrière-pays, avec l'action Traiter une maladie, il peut retirer 2 cubes d'une maladie pour laquelle le remède n'a pas été découvert (si 2 cubes ou plus sont présents).

MÉDECIN (version pour le défi du Supervirus)

N'utilisez cette version qu'avec le défi du Supervirus. Quand il retire automatiquement des cubes de la maladie Supervirus une fois le remède découvert, le Médecin doit également défausser 1 dose de vaccin (sinon aucun cube n'est retiré).

À part cela, son rôle reste inchangé.

CRÉDITS

Auteurs : Matt Leacock et Tom Lehmann
Illustrations : Chris Quilliams
Conception graphique : Philippe Guérin
Mise en page : Olivier Lamontagne

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



info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com