

- 1) Suivre la mise en place du jeu de base puis au dessus du Grand Marché ajouter 3 nouveaux tas (mettre toutes les cartes dans chaque tas) : « Injection », « Je suis dangereux - se » et « Pass sanitaire ».
- 2) Chaque joueur ajoute à sa pioche une carte « Rendez-vous vaccination » puis mélange sa pioche et tire 3 cartes.
- 2) Cacher une carte « 4 ème vague » dans les paquets correspondants du Grand Marché puis mélanger. Si une des cartes « 4 ème vague » se trouve sur le dessus d'un paquet, mélanger à nouveau pour que ce ne soit plus le cas.



Le jeu se joue de la même façon que le jeu de base mais vous vous retrouverez avec une carte « Rendez-vous vaccination » à un moment du jeu dans votre main. À ce moment-là vous pourrez à **votre tour** :

décaler votre rendez-vous :

mettez la carte « Rendez-vous vaccination » dans votre défausse, piochez une nouvelle carte dans votre pioche, jouez normalement votre tour.

OU honorer votre rendez-vous pour obtenir votre pass sanitaire :

jouez le rendez-vous comme une carte normale (il occupe 2 emplacements, le 3 ème reste utilisable) :

C'est votre 1er rendez-vous

- Prenez une carte « Injection » au Grand Marché et posez-la sur votre plateau, le dessin « 1ère dose » au-dessus.
- Appliquez l'effet « -1 confiance » sur vous-même.
- Finissez votre tour normalement (jouer une autre carte puis tout défausser y compris la carte « Rendez-vous »).

C'est votre 2ème rendez-vous

- Vous avez déjà une carte « Injection » sur votre plateau, tournez-la côté « 2ème dose » au-dessus.
- Appliquez l'effet « -2 confiances » sur vous-même.
- Finissez votre tour normalement puis rangez la carte « Rendez-vous » dans la boîte.

Une fois votre 2ème rendez-vous honoré, attendez le tour suivant puis :

- Rangez votre carte « Injection » dans la boîte.
- Choisissez un « Pass sanitaire » parmi ceux disponibles et posez-le comme un compagnon.

Le « Pass sanitaire » est un compagnon invincible, qui vous procure un bonus à chaque tour. De plus, il vous immunise contre la 4ème vague (voir au verso).



ALERTE ! Des cartes « 4^{ème} vague » sont dissimulées dans le Grand Marché ! Dès que l'une d'elles apparaît, le joueur de mauvaise augure qui a révélé la carte termine son tour, la range dans la boîte puis on se méfie les uns des autres immédiatement.

Pour les joueurs ayant leur pass sanitaire ou ayant déjà fait leur 2^{ème} injection il ne se passe rien !



PAR CONTRE POUR LES AUTRES !

Chaque joueur qui n'a pas son pass sanitaire :

- se voit attribuer une carte « Je suis dangereux - se »
- met un masque sur le visage !

À partir de maintenant, chaque joueur dangereux devra :

- payer un *test PCR de la honte* à chaque tour en dépensant 1 pièce pour avoir le droit de jouer comme les autres.
- perdre 1 confiance du peuple s'il n'a pas de pièce à poser ou s'il choisit de ne pas en poser pour payer son *test PCR de la honte*.
- bien garder son masque. S'il le met sous son nez ou sur le menton, les adversaires doivent le dénoncer : le dangereux perd alors 2 confiances !

Un joueur dangereux peut encore faire ou finaliser son pass sanitaire en suivant les règles expliquées précédemment (au recto).

S'il y parvient, il peut choisir son pass sanitaire, ranger sa carte « Je suis dangereux - se » dans la boîte, retirer son masque et rejoindre les privilégiés autorisés à manger au resto. Il a également le droit de finir la partie dignement !

i Lorsque la 4^{ème} vague a eu lieu, ranger ou ignorer les autres vagues.