

PANDÉMIE

EXTENSION **AU SEUIL DE LA CATASTROPHE**



Une extension pour Pandémie par Matt Leacock et Tom Lehmann

Sauver l'humanité est devenu trop facile ? Rehaussez l'expérience avec de nouveaux rôles, événements et défis.

Rendez les maladies plus dangereuses, ajoutez une cinquième maladie, ou affrontez un Bioterroriste dans... Pandémie : Au Seuil de la catastrophe !

7 cartes Rôle



7 pions



1 carte Épidémie



1 aide de jeu



8 cartes Évènement



12 cubes de maladie

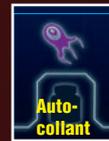


1 marqueur Remède



1 indicateur de remède

1 carte Indicateur de remède



Appelez l'autocollant ou utilisez la carte pour les défis Mutation ou Bioterroriste

3 cartes En mutation !



2 cartes Mutation



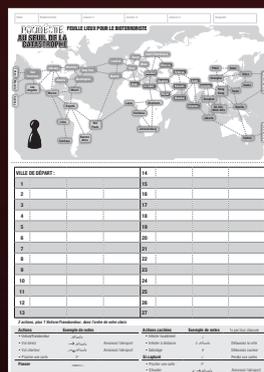
5 boîtes de Pétri avec autocollants



4 cartes vierges



1 bloc de feuilles pour le Bioterroriste



8 cartes Épidémie - Souche virulente



Cette icône identifie les cartes de Au Seuil de la Catastrophe pour faciliter les retrouver.

APERÇU

Cette extension ajoute un 5^e joueur, 6 rôles, 8 événements et 3 défis pour Pandémie.

Commencez en jouant au jeu de base avec les nouveaux rôles et événements. Vous pouvez également ajouter un défi pour varier quelque peu le jeu. Nous vous conseillons d'essayer les défis dans l'ordre présenté ci-contre :

- **Le défi de la Souche virulente** rend l'une des maladies particulièrement dangereuse et imprévisible.
- **Le défi de la Mutation** ajoute une 5^e maladie (cubes violets) qui se comporte différemment des 4 maladies originales.
- **Le défi du Bioterroriste** oppose un joueur aux autres.

NOUVEAUX RÔLES, ÉVÈNEMENTS ET RÈGLES

Nouveaux rôles

Ajoutez les 6 nouveaux rôles à ceux du jeu de base avant de distribuer une carte *Rôle* à chaque joueur. Consultez la page 8 pour d'autres détails.

La carte Rôle - Bioterroriste n'est employée que lorsque vous jouez au défi du Bioterroriste.

Nouveaux événements

Ajoutez les 8 nouveaux événements aux 5 du jeu de base et mélangez-les face cachée. Avant de mélanger et de distribuer les cartes aux joueurs, ajoutez **2 cartes Évènement par joueur** dans le paquet *Joueur*. Remettez les cartes inutilisées dans la boîte, sans les consulter.

Ceci constitue un changement à la règle du jeu de base.

Les nouveaux événements se jouent en suivant les mêmes règles.

Précisions



Temps emprunté

Le joueur qui pioche cette carte *ne peut* la jouer immédiatement pour avoir des actions de plus ce tour-ci (car il est dans la phase *Piocher 2 cartes* de son tour).



Hôpital mobile

Le Spécialiste en confinement retire d'abord 1 cube de chaque couleur dont 2 cubes ou plus sont présents puis il retire ensuite 1 cube supplémentaire (par ville visitée).



Nouvelles fonctions

Si le joueur actif est désigné et qu'il change son rôle pour la Généraliste ou qu'il était la Généraliste, il peut effectuer jusqu'à 5 actions ce tour-ci.



Déploiement de vaccins rapides

Peut uniquement être jouée *immédiatement* après une action *Découvrir un remède*. Chaque ville ciblée doit être reliée à au moins 1 autre ville ciblée par cet événement (à moins qu'il ne cible qu'une seule ville). Vous devez retirer au moins 1 cube dans chacune de ces villes.



Ordres spéciaux

Tout comme lorsque le Répartiteur déplace d'autres pions, le joueur actif doit défausser (ou dévoiler) toute carte utilisée pour déplacer un pion par *vol direct* ou *vol charteur*. Les capacités qui affectent le déplacement (comme le pouvoir du Médecin de retirer les cubes d'une maladie guérie) s'appliquent.

Partie à 5 joueurs

Pour jouer à 5 joueurs, lors de la mise en place, distribuez un rôle au 5^e joueur et chaque joueur reçoit 2 cartes *Joueur* (comme à 4 joueurs).

La partie légendaire

Vous vous croyez invincible ? Essayez la difficulté légendaire. Utilisez la carte *Épidémie* de cette extension pour jouer avec un total de 7 cartes *Épidémie*.

piles



mélangez

La mise en place est la même, mais vous séparez le paquet *Joueur* en 7 piles avant de mélanger une carte *Épidémie* dans chacune.

Lorsque vous piochez la 7^e Épidémie, la vitesse de propagation demeure 4 (le maximum sur l'indicateur de vitesse de propagation).

Avertissement : Joueurs sensibles s'abstenir...

Ajouter les défis

Chaque défi augmente la difficulté du jeu. Ainsi, lorsque vous essayez un défi pour la première fois, n'ayez pas peur de jouer avec 1 carte *Épidémie* de moins que vous utiliseriez normalement dans le jeu de base.

Les vétérans du jeu peuvent se risquer en combinant le défi de la Souche virulente avec soit celui de la Mutation soit celui du Bioterroriste.

DÉFI : SOUCHE VIRULENTE

Dans le défi de la Souche virulente, l'une des maladies éclate de façon horrible et imprévisible.

Mise en place

Replacez les cartes *Épidémie* normales dans la boîte, car elles ne seront pas utilisées. Préparez le paquet *Joueur* (étape 5) en utilisant plutôt les cartes *Épidémie - Souche virulente*. Déterminez les cartes *Épidémie - Souche virulente* à utiliser en les mélangeant face cachée, avant d'en prendre le nombre requis (4 à 7, selon la difficulté). Les cartes inutilisées sont remises dans la boîte sans être consultées.



Préparez le paquet Joueur



Utilisez 4 cartes *Épidémie - Souche virulente* pour votre 1^{re} partie.
Utilisez 6 cartes *Souche virulente* après avoir maîtrisé le niveau standard.

Divisez les cartes *Joueur* restantes en piles, face cachée, aussi égales que possible. Faites une pile par carte *Épidémie - Souche virulente* utilisée. Mélangez, face cachée, 1 carte *Épidémie - Souche virulente* dans chacune de ces piles. Empilez ces piles afin de constituer le paquet *Joueur*, en prenant soin de placer les piles plus petites au bas du paquet.

Déterminer la souche virulente

Lorsqu'un joueur pioche la première carte *Épidémie - Souche virulente*, vous déterminez quelle maladie sera la souche virulente pour le reste de la partie. Après avoir fait l'étape *Infection* de cette carte, la maladie dont on compte le plus de cubes sur le plateau devient la souche virulente. Complétez cette épidémie et réalisez son effet *Souche virulente* (voir ci-dessous). Comme rappel, placez cette carte à côté des cubes de la souche virulente.

Si plusieurs maladies sont à égalité pour le nombre de cubes sur le plateau, déterminez la souche virulente au hasard, parmi celles-ci.

Si vous jouez aussi avec le défi de la Mutation ou du Bioterroriste, la maladie violette ne peut être la souche virulente. Ignorez-la lorsque vous déterminez la souche virulente.

Effets des cartes *Épidémie - Souche virulente*

En plus des effets habituels d'une carte *Épidémie*, chaque carte *Épidémie - Souche virulente* possède un effet unique qui s'applique uniquement à la souche virulente. Lisez la carte à voix haute et suivez les instructions. Certaines cartes ont une icône d'*Effet continu*, ces cartes prennent effet une fois l'épidémie terminée. D'autres cartes présentent un *effet immédiat*, qui a lieu avant la phase *Intensification* de l'épidémie. Retournez ces cartes face cachée une fois l'épidémie et leur effet terminés.

Victoire ou défaite

Vous remportez ou perdez ce défi en suivant les règles du jeu de base. Bonne chance !

Précisions



Effet d'entraînement

Si la Dépanneuse aperçoit une ville de la souche virulente lorsqu'elle consulte le paquet *Propagation* pendant que *Effet d'entraînement* s'applique, la Dépanneuse ne consulte pas une carte supplémentaire. Lorsque vous combinez ce défi avec celui de la Mutation, si une carte de la souche virulente est piochée pour résoudre une carte *Mutation*, cette carte ne compte pas pour l'*Effet d'entraînement*.



Ingérence gouvernementale

Retirer un cube de la souche virulente sans faire l'action *Traiter une maladie* - par exemple, avec la capacité de l'Opérateur de terrain, celle du Spécialiste en confinement, ou d'un événement comme *Déploiement de vaccins rapides* - ne remplit pas la condition de cet effet. Par contre, l'événement *Hôpital mobile* remplit la condition de l'effet. Des pions concernés

par cet effet ne peuvent pas être déplacés par le Répartiteur ou des événements comme *Pont aérien* ou *Ordres spéciaux*, à moins que le joueur actif ne traite une maladie dans la ville d'où est déplacé le pion, avant qu'il ne soit déplacé.



Structure moléculaire complexe

Un joueur doit défausser 6 cartes *Ville* de la couleur de la souche virulente pour en découvrir le remède. Exceptions : La Scientifique doit défausser 5 cartes, tandis que l'Opérateur de terrain doit défausser 4 cartes et 3 cubes de la couleur de la souche virulente.

DÉFI : MUTATION

Le défi de la Mutation ajoute une 5^e cinquième maladie de couleur violette qui apparaît et se propage de façon imprévisible. Vous devrez guérir les 5 maladies ou les 4 autres maladies et n'avoir aucun cube violet sur le plateau.

Mise en place

Placez les 12 cubes violets comme réserve près des autres cubes. Placez l'indicateur de remède découvert et le marqueur *Remède* violet sur le plateau. Placez les 2 cartes *Mutation* dans la défausse *Propagation* (ne les mélangez pas dans le paquet *Propagation*).



Après avoir distribué les cartes aux joueurs, mais avant de préparer le paquet *Joueur* (étape 5), mélangez les 3 cartes *En mutation!* avec les cartes joueurs restantes.



La maladie violette - la mutation

La maladie violette se comporte comme les 4 autres maladies, à l'exception des points suivants. Les cubes violets entrent en jeu de trois façons.



Cartes Mutation

Lors de la propagation, si une carte *Mutation* est dévoilée (et que la maladie violette n'est pas éradiquée), piochez une carte *Propagation* du dessous du paquet *Propagation* et placez 1 cube violet sur cette ville. Ne placez pas un cube de la couleur de la carte sur la ville. Défaussez les deux cartes dans la défausse *Propagation*.

Ceci compte comme 1 carte *Propagation* dévoilée pour le tour.

L'évènement *Population résiliente* ne peut être utilisé pour retirer une carte *Mutation* de la défausse *Propagation*.



Cartes En mutation!

Lorsqu'une carte *En mutation!* est piochée, suivez les instructions sur la carte puis défaussez-la. Ne piochez pas une autre carte *Joueur* pour la remplacer.

2 cartes *En mutation!* vous demandent de placer des cubes violets sur des villes de cartes dévoilées du dessous de paquet *Propagation*. Ne placez pas de cube de la couleur des cartes sur ces villes.

Si un joueur pioche une carte *En mutation!* et une carte *Épidémie*, réalisez la carte *En mutation!* en premier.

Si un joueur pioche 2 cartes *En mutation!*, le joueur choisit l'ordre dans lequel il applique l'effet de ces cartes.

Propagation

Lors de la phase *Propagation*, si une carte *Propagation* d'une ville sur laquelle il y a au moins 1 cube violet est dévoilée, placez 1 cube violet et 1 cube de la couleur de la carte sur cette ville (si cette maladie n'est pas éradiquée), en prenant soin de résoudre les éclosions normalement.

Ce n'est qu'en dévoilant une carte *Propagation* du dessus du paquet qu'il est possible de placer des cubes de deux couleurs. Lorsque vous dévoilez une carte du dessous du paquet *Propagation*, ce ne seront que des cubes de cette couleur (pour une carte *Épidémie*) ou des cubes violets (pour une carte *Mutation* ou *En mutation!*) qui seront placés.



Guérir la maladie violette

Pour découvrir le remède de la maladie violette, défaussez 5 cartes *Ville* de n'importe quelle(s) couleur(s), comprenant au moins une carte d'une ville où il y a au moins 1 cube violet.

Lorsque la *Scientifique* ou l'*Opérateur de terrain* remet moins de cartes *Ville*, au moins l'une d'elles doit être une ville avec au moins 1 cube violet.

Si la maladie violette est éradiquée et qu'une carte *Mutation* est dévoilée lors d'une phase *Propagation*, défaussez-la tout simplement. Elle compte tout de même comme l'une des cartes dévoilées du tour.

Victoire ou défaite

Les joueurs remportent immédiatement la partie s'ils guérissent les 5 maladies, ou s'ils guérissent les 4 maladies et qu'il n'y a pas de cube violet sur le plateau.



Tout comme pour les autres maladies, si vous ne pouvez pas placer sur le plateau le nombre de cubes violets demandé, votre équipe perd la partie. Attention, il n'y a que 12 cubes violets dans la réserve (et non 24)!

DÉFI : BIOTERRORISTE

Ce défi oppose l'un des joueurs, le Bioterroriste, aux autres. Son objectif : semer la panique à travers le monde à l'aide d'une cinquième maladie.

Ce défi est idéal à 3 ou 4 joueurs. Jouer à 5 joueurs (1 Bioterroriste et 4 autres joueurs) n'est pas conseillé.

Le Bioterroriste l'emporte si les autres joueurs perdent et qu'il y a au moins 1 cube violet sur le plateau. Pour l'emporter, les autres joueurs doivent guérir les 5 maladies ou guérir les 4 maladies normales et faire en sorte qu'il n'y ait aucun cube violet sur le plateau.

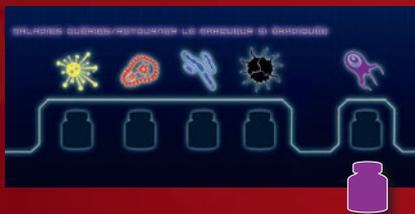
Le défi du Bioterroriste peut être combiné avec celui de la Souche virulente, mais pas celui de la Mutation.

Mise en place

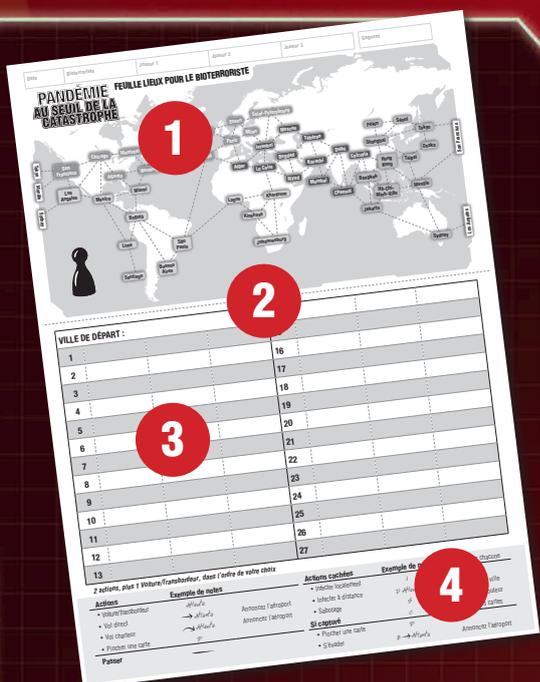
Déterminez quel joueur sera le Bioterroriste. Il prend la carte *Rôle - Bioterroriste*, le pion noir, une feuille de lieux pliée et un crayon. Le pion noir commence la partie à l'extérieur du plateau. Après avoir infecté les 9 villes (étape 3 de la mise en place), remettez 2 cartes *Propagation* au Bioterroriste.

Vous pouvez choisir le Bioterroriste ou l'assigner aléatoirement en incluant sa carte parmi les cartes *Rôle* distribuées aux joueurs.

Placez les 12 cubes violets comme réserve près des autres cubes. Placez l'indicateur de remède découvert et le marqueur *Remède* violet sur le plateau. Utilisez 2 cartes *Évènement* par joueur, incluant le Bioterroriste (il compte comme joueur uniquement pour ceci). Distribuez des cartes *Joueur* à tous les joueurs, sauf le Bioterroriste, comme à l'habitude.



Désignez un premier joueur parmi ceux qui ne sont pas le Bioterroriste. Ensuite, le Bioterroriste choisit secrètement sa ville de départ, qu'il note sur sa feuille de lieux. Le premier joueur commence la partie.



1. Carte

2. Ligne de pli

Pliez la feuille de façon à ce qu'elle cache votre registre et votre position actuelle.

3. Registre des actions

Notez votre ville de départ et vos actions pour chaque tour à cet endroit.

4. Notation suggérée



Capturer le Bioterroriste

Si le pion du Bioterroriste est sur le plateau, un joueur situé sur la même ville peut, pour une action, le *capturer*.

Capturer : Placez le pion du Bioterroriste sur votre carte *Rôle*. Il défausse toutes les cartes qu'il a en main dans la défausse *Propagation* (sans effet).

Déroulement

Les joueurs effectuent leur tour comme à l'habitude, à l'exception du fait qu'ils ont maintenant accès à l'action *Capturer* (voir ci-dessous).

Le Bioterroriste joue après *le tour de chaque joueur* (c.-à-d. après qu'un joueur effectue la phase *Propagation*). À chacun de ses tours, le Bioterroriste peut effectuer jusqu'à 2 actions plus 1 action *Voiture/Transbordeur* (dans l'ordre de son choix). Le Bioterroriste *ne pioche pas* automatiquement de cartes et *ne fait pas une propagation* dans les villes gratuitement ; pour ce faire, il doit utiliser des actions. À son tour, le Bioterroriste utilise des cartes *Propagation* (et non des cartes *Joueur*), qu'il défausse dans la défausse *Propagation*.

Le Bioterroriste joue dans l'ombre

Le Bioterroriste se déplace secrètement sur le plateau et note ses actions sur sa feuille de lieux.

À tout moment où le Bioterroriste est dans la même ville qu'un ou plusieurs autres joueurs, le Bioterroriste est *repéré* et place son pion sur le plateau. Si lui (ou un autre joueur) se déplace, faisant en sorte que le Bioterroriste n'occupe plus la même ville qu'un autre joueur, le Bioterroriste retire son pion du plateau.

Si le Bioterroriste se déplace avec une action *Vol direct* ou *Vol charteur* (voir ci-dessous), il défausse la carte dans la défausse *Propagation* et annonce que son pion a été « aperçu » à cet aéroport. Il ne dévoile pas s'il a utilisé la carte pour une action *Vol direct* ou *Vol charteur*, ni à laquelle de ses actions a eu lieu le vol.

Bien que les joueurs planifient souvent leur tour en entier avant d'effectuer leurs actions, chaque tour se déroule une action après l'autre. Un joueur qui se déplace et repère le Bioterroriste peut, s'il lui reste des actions, choisir de capturer le Bioterroriste.

Le Bioterroriste effectue ses actions une à la fois et, éventuellement, place des cubes violets, défausse des cartes, ou annonce un ou des aéroports où il a été aperçu. Il n'annonce pas quelle action il fait, mais les joueurs peuvent le déduire en fonction de l'ordre dans lequel les choses se produisent.

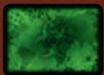
ACTIONS DU BIOTERRORISTE

À son tour, le Bioterroriste peut effectuer jusqu'à 2 actions plus 1 action *Voiture/Transbordeur*. Cette action optionnelle *Voiture/Transbordeur* peut être entreprise avant, entre ou après les 2 autres actions.

Le Bioterroriste tient un registre de sa position actuelle sur sa feuille de lieux. Des exemples de notes sont illustrés sur la feuille.

ACTIONS

Chacune de ces actions peut être effectuée deux fois (ou 3 dans le cas de deux actions *Voiture/Transbordeur* plus l'action supplémentaire).



Piocher une carte

Prenez dans votre main 1 carte du paquet *Propagation*.

*Le Bioterroriste a une limite de 7 cartes en main ; s'il en a plus de 7, il doit défausser la 8^e carte dans la défausse *Propagation* (sans effet).*



Voiture/Transbordeur

Déplacement à une ville reliée.



Vol direct

Défaussez une carte *Propagation* pour vous déplacer sur cette ville. Annoncez que vous avez été aperçu à cet aéroport.



Vol charteur

Défaussez la carte *Propagation* correspondant à la ville que vous occupez pour vous déplacer sur n'importe quelle ville. Annoncez que vous avez été aperçu à cet aéroport.

Actions cachées : chacune de ces actions ne peut être effectuée qu'une fois par tour, si le Bioterroriste n'est pas repéré (ou capturé).



Infecter localement

Placez 1 cube violet sur votre ville actuelle.



Infecter à distance

Défaussez une carte *Propagation* et placez seulement 1 cube violet sur cette ville.

Le Bioterroriste peut infecter à distance la ville qu'il occupe.



Sabotage

Retirez une station de recherche de la ville que vous occupez en défaussant une carte *Propagation* de la couleur de cette ville. Remettez la station de recherche dans la réserve.

Lorsque capturé : Le Bioterroriste peut uniquement faire les actions *Piocher une carte* ou *S'évader*.



S'évader

Défaussez une carte *Propagation* pour vous déplacer sur cette ville. Annoncez que vous avez été aperçu à cet aéroport. Reprenez le pion du Bioterroriste.

*Puisque le Bioterroriste perd toutes ses cartes lorsqu'il est capturé, sa 1^{re} action après avoir été capturé sera *Piocher une carte*. Il peut *S'évader* en utilisant cette carte ou piocher une autre carte (et donc passer son action supplémentaire *Voiture/Transbordeur*). Après que le Bioterroriste se soit évadé, il complète son tour normalement (en effectuant une 2^e action s'il s'est évadé avec sa 1^{re} action plus son action supplémentaire *Voiture/Transbordeur*).*



La maladie violette du Bioterroriste

La maladie violette fonctionne comme les 4 autres maladies, à l'exception des points notés ci-dessous. Les cubes violets entrent en jeu à l'aide d'actions du Bioterroriste et de la *Propagation*.

Propagation

Lors de la phase *Propagation*, si une carte *Propagation* d'une ville sur laquelle il y a au moins 1 cube violet est piochée, placez 1 cube violet et 1 cube de la couleur de la carte sur cette ville (si cette maladie n'est pas éradiquée), en prenant soin de résoudre les éclosions. Notez le changement aux éclosions de la maladie violette ci-dessous.

*Ce n'est qu'en dévoilant une carte *Propagation* du dessus du paquet qu'il est possible de placer des cubes de deux couleurs. Lorsque le Bioterroriste infecte à distance, 1 seul cube violet est placé sur cette ville. Lorsque vous dévoilez une carte pour une épidémie, seulement 3 cubes de la couleur de la carte dévoilée sont placés.*

Éclosions violettes et déclin

Les éclosions de la maladie violette du Bioterroriste (et seulement elles) sont si intenses qu'elles entrent en déclin, laissant les villes où a eu lieu l'éclosion avec 1 seul cube violet.

Ce point de règle ne s'applique qu'au défi du Bioterroriste et non au défi de la Mutation.

Pour réaliser une éclosion violette, retirez 2 cubes de cette ville (que vous remettez dans la réserve) et ensuite placez 1 cube violet sur chaque ville qui lui est reliée (sans oublier d'avancer d'une case le marqueur *Éclosion*).

*Si une éclosion violette mène à des « éclosions en chaîne », n'ajoutez pas de cubes violets aux villes où il y a déjà eu une éclosion au cours de l'action ou de la carte *Propagation* actuelle.*



Guérir la maladie violette

Pour découvrir le remède de la maladie violette, défaussez 5 cartes *Ville* de n'importe quelle(s) couleur(s), comprenant au moins une carte d'une ville où il y a au moins 1 cube.

*Lorsque la Scientifique ou l'Opérateur de terrain remet moins de cartes *Ville*, au moins l'une d'elles doit être une ville avec 1 cube violet ou plus.*

Victoire et défaite

Les joueurs autres que le Bioterroriste remportent la partie s'ils guérissent les 5 maladies, ou s'ils guérissent les 4 maladies originales et qu'il n'y a aucun cube violet sur le plateau.

 Tout comme pour les autres maladies, si vous ne pouvez pas placer sur le plateau le nombre de cubes violets demandé, votre équipe perd la partie (et le Bioterroriste l'emporte). Attention, il n'y a que 12 cubes violets dans la réserve (et non 24)!

Le Bioterroriste l'emporte si les joueurs perdent la partie et qu'il y a au moins 1 cube violet sur le plateau. Le Bioterroriste **perd** (et est éliminé de la partie) si les joueurs parviennent à **éradiquer** la maladie violette.

Le Bioterroriste doit veiller à ne pas laisser la maladie violette être guérie puis immédiatement éradiquée.

Tous les joueurs perdent si les non-terroristes perdent la partie et qu'il n'y a aucun cube violet sur le plateau.

Étiquette

Le Bioterroriste peut écouter les discussions de plans et de cartes des autres joueurs, mais il ne peut les interrompre durant leurs tours. Les joueurs non-terroristes ne peuvent tenir de conversation privée ni s'échanger des notes.

Le Bioterroriste ne peut dévoiler ses cartes *Propagation* en main, sauf au moment de les jouer. Cependant, il doit dire combien de cartes en main il a si on lui demande. Le Bioterroriste a la confiance des autres joueurs ; il doit donc s'assurer de noter les bonnes indications sur sa feuille et de se dévoiler lorsque nécessaire.

Comme le Bioterroriste ne peut rien faire lors du tour des joueurs (et vice-versa), soyez respectueux et tentez de jouer le plus rapidement possible. Évidemment, certaines situations plus critiques nécessitent une attention particulière. Suivre cette recommandation permet d'assurer un déroulement adéquat des parties.

Exemples de tours du Bioterroriste

Au milieu de la partie, il y a 1 cube violet sur Le Caire et sur Séoul. Le Bioterroriste est caché à Séoul et possède ces 3 cartes en main : Le Caire, Istanbul et Shanghai.

À son tour, le Bioterroriste infecte à distance Le Caire (et défausse la carte *Le Caire*), infecte localement *Séoul* et se déplace (*Voiture*) à Shanghai.

7 D Le Caire 1 Shanghai



La joueuse suivante joue son tour, sans visiter Shanghai et sans retirer un cube violet. Elle pioche une carte *Épidémie* et place 3 cubes rouges sur Pékin, puis mélange et place la défausse *Propagation* sur le paquet.

Durant la phase *Propagation*, la carte *Le Caire* est dévoilée. Un cube noir et un cube violet sont placés sur Le Caire.

De nouveau à son tour, le Bioterroriste défausse sa carte *Shanghai* pour faire un *vol charteur* vers Le Caire et annonce qu'il a été aperçu à Shanghai. Il infecte localement Le Caire, causant une éclosion ; puis il fait l'action *Voiture* pour aller à Istanbul.

8 Le Caire 1 Istanbul C



Le joueur suivant entre à Istanbul avec une action encore inutilisée. Le Bioterroriste annonce qu'il a été repéré à Istanbul et y place son pion. Le joueur utilise sa dernière action pour le *capturer*. Le Bioterroriste défausse sa dernière carte (Istanbul) et remet son pion à ce joueur.



9 P E → Mexico Los Angeles

À son tour, le Bioterroriste pioche la carte *Mexico* et s'évade, défaussant la carte *Mexico* et annonçant qu'il a été aperçu à cet endroit. Il reprend son pion et fait ensuite l'action *Voiture* pour aller à Los Angeles. Ses plans de causer une éclosion à Istanbul ayant échoué, il se dirige maintenant vers Séoul...

RÔLES



BIOTERRORISTE

Le Bioterroriste n'est utilisé que dans le défi du Bioterroriste (voir page 5).



ARCHIVISTE

L'Archiviste a une limite de 8 cartes en main. Une fois par tour, il peut utiliser une action pour prendre de la défausse *Joueur* la carte de la ville qu'il occupe à ce moment et l'ajouter à sa main.



GÉNÉRALISTE

La Généraliste peut effectuer jusqu'à 5 actions par tour.



OPÉRATEUR DE TERRAIN

Une fois par tour, pour une action, l'Opérateur de terrain peut déplacer 1 cube de la ville qu'il occupe et le placer sur sa carte *Rôle* comme échantillon.

Lorsqu'il *découvre un remède*, il peut remplacer exactement 2 des cartes *Ville* requises en remettant 3 cubes, de la couleur du remède, de sa carte à la réserve.

Les joueurs ne peuvent défausser librement une carte (afin que l'Archiviste la récupère); ils peuvent uniquement défausser une carte lorsqu'une action le demande où s'ils dépassent leur limite de cartes en main.

L'Opérateur de terrain peut, en tout temps, remettre dans la réserve des cubes échantillons de sa carte (voir Cartes Évènement, en page 7 de la règle du jeu de base).



DÉPANNEUSE

Au début de son tour, la Dépanneuse peut consulter un nombre de cartes *Propagation* égal à la vitesse de propagation actuelle (en prenant ces cartes du dessus du paquet *Propagation*, les consultant, puis en les replaçant sur le dessus dans le même ordre).

Dans le défi de la Mutation, si la Dépanneuse aperçoit une carte Mutation, elle ne peut consulter la carte du dessous du paquet Propagation.

Lorsqu'elle se déplace d'une ville à l'aide d'un *vol direct*, la Dépanneuse *dévoile* la carte *Ville* utilisée aux autres joueurs, mais elle ne la défausse pas. Elle peut également faire ceci lorsqu'elle déplace d'autres pions à l'aide de l'évènement *Ordres spéciaux*, mais pas lorsqu'un autre joueur la déplace.



SPÉCIALISTE EN CONFINEMENT

Lorsque le Spécialiste en confinement entre dans une ville, si 2 cubes ou plus d'une même maladie/couleur sont présents, il retire 1 de ces cubes.

Il fait également cela lorsqu'il est déplacé par un autre joueur (le Répartiteur ou les évènements Pont aérien et Ordres spéciaux). Si plusieurs maladies présentent 2 cubes ou plus, il retire 1 cube de chacune de ces maladies.



ÉPIDÉMIOLOGISTE

Une fois par tour et à son tour seulement, l'Épidémiologiste peut prendre *n'importe qu'elle* carte *Ville* d'un joueur situé sur la même ville qu'elle. L'autre joueur doit être d'accord. Ceci ne requiert pas une action.

CRÉDITS

Auteurs : Matt Leacock et Tom Lehmann

Illustrations : Chris Quilliams

Testeurs : Jim Boyce, David Cortright, Barry Eynon, Chris and Kim Farrell, Jay Heyman, Dave Helmbold, Wei-Hwa Huang, Trisha Lantznester, Donna Leacock, Chris Lopez, Ron Sapolsky, Don Woods et Michelle Zentis.

Remerciements : Tom Lehmann, Scott di Bartolo, Wei-Cheng Cheng, Eric Herman, Christian Kuntz, Brian Lee, Jeremy Moritz, Kwanchai Moriya, Kima Pesan, Jack Reda, Ole Steiness, Isaiah Tanenbaum et Wei-Hwa Huang.

© 2013 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada



info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com