

PANDÉMIE CONTAGION

MATÉRIEL

60 cartes *Contagion*, 24 cartes *Ville*, 12 cartes *Évènement*, 6 cartes *OMS (Organisation mondiale de la Santé)*, 5 plateaux de joueur, 5 marqueurs de score (1 de chaque couleur), 75 cubes *Maladie* (15 de chaque couleur), 5 boîtes de Pétri, 1 piste de score.

MISE EN PLACE POUR 3 À 5 JOUEURS (VERSION 2 JOUEURS EN FIN DE RÈGLE)

Choisissez un premier joueur avec la méthode de votre choix.

Choisissez une couleur et prenez le plateau de joueur, le marqueur de score et les 15 cubes *Maladie* de cette couleur ainsi qu'une boîte de Pétri. Placez votre marqueur de score prêt de la case 1 de la piste de score.

Posez 1 cube *Maladie* sur le niveau 1 de chacune des 3 mutations apparaissant sur votre plateau de joueur.

Posez la boîte de Pétri dans le cercle de votre plateau de joueur et déposez-y vos 12 cubes restants.

Mélangez les cartes *Contagion* et distribuez 4 cartes à chaque joueur. Posez les cartes restantes, face cachée, de côté.

Mélangez les cartes *Ville* et posez au centre de la table un nombre de cartes déterminé par le nombre de joueurs, face visible. Formez une pioche avec les cartes restantes et placez-les à l'écart.

3 joueurs : posez 8 cartes *Ville*
4 joueurs : posez 9 cartes *Ville*
5 joueurs : posez 10 cartes *Ville*

En débutant par le dernier joueur et en sens antihoraire, chaque joueur place un cube *Maladie* sur une carte *Ville* de son choix.

Mélangez les cartes *Évènement* et *OMS* puis retirez au hasard 3 cartes de chaque type. Remettez ces 6 cartes dans la boîte. Avec les cartes restantes, construisez la pioche *Évènement* (du bas vers le dessus) : 1 carte *OMS*, 3 cartes *Évènement*, 1 carte *OMS*, 3 cartes *Évènement*, 1 carte *OMS* et 3 cartes *Évènement*, pour un total de 12 cartes. Placez la pioche *Évènement* au centre de la table.

CARTES
ÉVÈNEMENT



CARTES
OMS

Vous êtes maintenant prêts à commencer !

Niveau 1

À votre tour effectuer
2 actions

PÊCHER DES CARTES :
Piochez 4 cartes selon votre niveau d'infection.

INFECTER UNE VILLE :
Placez des cubes *Maladie* selon votre niveau d'infection.
• Une nouvelle ville : Défausser 2 cartes de la couleur de la ville que vous infectez.
• Une ville où vous êtes déjà : Défausser 1 carte de la couleur de la ville infectée.
• 2 cartes précédentes : 1 cube de la couleur de votre choix.

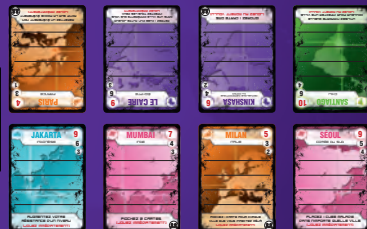
RENFORCER LA MALADIE :
Défausser les cartes nécessaires pour augmenter d'un niveau votre maladie.

PASSEZ ! Lorsque toutes les actions n'ont pu être jouées, piochez 1 carte et terminez votre tour.

PISTE ET MARQUEURS DE SCORE



CARTES
VILLE



BUT DU JEU

Dans ce jeu, vous représentez une grave maladie infectieuse qui tente de mettre fin à l'humanité en se développant au niveau d'une pandémie mondiale. **Pour gagner, soyez le joueur à avoir éradiqué le plus d'êtres humains à la fin de la partie.**

ORDRE DE JEU

Au début de chaque manche, retournez la carte du dessus de la pioche **Évènement** et lisez-la à voix haute pour tous les joueurs. En commençant par le premier joueur, chaque joueur résout l'évènement tel que spécifié sur la carte et effectue 2 actions.

Lorsque le tour du joueur est terminé, le jeu se poursuit en sens horaire.

ACTIONS

À votre tour, effectuez 2 actions parmi les 3 actions disponibles. L'ordre des actions n'a pas d'importance et les actions peuvent être répétées.

- **PIOCHER DES CARTES**
- **INFECTER UNE VILLE**
- **RENFORCER LA MALADIE**

Note : Si vous ne pouvez pas effectuer d'actions, piochez une carte et passez votre tour.



PIOCHER DES CARTES

Piochez autant de cartes **Contagion** que votre niveau d'incubation vous le permet. Une fois les cartes piochées, défaussez pour n'avoir que 9 cartes en main (c'est la limite de cartes en main), si besoin est.

Niveau 2

	0	1	2	3	4
INCUBATION	1	2	3	4	4
INFECTION	1	2	4	4	4
RÉSISTANCE	1	2	2	3	3

À votre tour, effectuez 2 actions :

PIOCHER DES CARTES :
Piochez des cartes selon votre niveau d'incubation.

*Dans cet exemple, **Bleu** pioche 2 cartes Contagion puisque son niveau d'incubation est de 2.*



INFECTER UNE VILLE

Placez un nombre de cubes dans une ville jusqu'à concurrence de votre niveau d'infection. Le premier joueur qui infecte une ville place ses cubes sur la première rangée, le deuxième sur la deuxième rangée, et ainsi de suite.

1^{er} joueur

2^e joueur

...



Niveau 3



Dans cet exemple, le niveau d'infection de **Bleu** est 3. Il place 3 cubes sur la deuxième rangée de la carte Ville puisqu'il est le deuxième joueur à avoir infecté cette ville.

Vous pouvez infecter **une nouvelle ville** ou **une ville où vous êtes déjà présent**.

- **Nouvelle ville** : défaussez 2 cartes. Les couleurs doivent être de la même couleur que la carte *Ville*. Selon votre niveau d'infection, posez un ou plusieurs de vos cubes *Maladie* sur la rangée disponible la plus élevée.
- **Dans une ville où vous êtes déjà présent** : défaussez 1 carte. La couleur de la carte doit être la même que celle de la ville où vous êtes déjà présent. Selon votre niveau d'infection, posez un ou plusieurs de vos cubes aux côtés de ceux déjà présents.

Carte Joker : 2 cartes de n'importe quelles couleurs = 1 carte d'une autre couleur.

En reprenant l'exemple ci-dessus avec le joueur **Bleu**, pour placer ses cubes, il peut jouer : 2 cartes bleues (la couleur de Jakarta), ou 1 carte bleue et 2 cartes de couleurs quelconques, ou encore 4 cartes de couleurs quelconques.

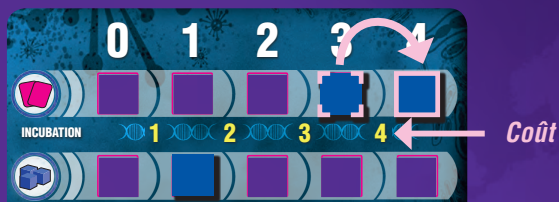
Note : Comme résultat d'un événement ou de l'effet spécial d'une carte *Ville*, un joueur peut être forcé de retirer tous ses cubes d'une ville. Dans ce cas, déplacez tous les autres cubes posés plus bas, vers le haut, d'une rangée.

RENFORCER LA MALADIE

Chaque joueur peut renforcer sa maladie en faisant muter l'un ou l'autre des 3 aspects du virus. Plus le niveau est élevé, plus vigoureuse est la maladie.

Pour augmenter d'un niveau une des mutations du virus, un joueur doit défausser un nombre de cartes (peu importe la couleur) égal au coût du niveau supérieur suivant. Notez que chaque action ne vous permet d'augmenter que d'un seul niveau.

Dans cet exemple, Bleu doit défausser 4 cartes (peu importe la couleur) pour faire muter INCUBATION du niveau 3 au niveau 4.



INCUBATION

Nombre de cartes *Contagion* que vous pouvez piocher dans votre main lors de l'action **PIOCHEZ DES CARTES**.

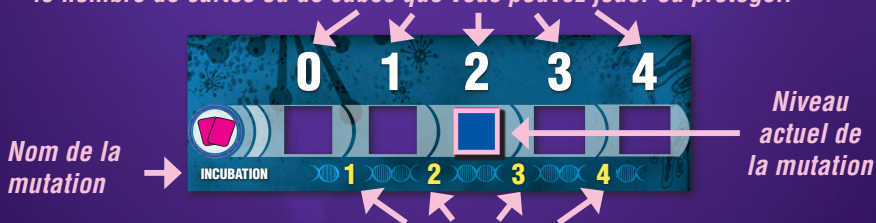
INFECTION

Nombre de cubes *Maladie* que vous pouvez jouer dans une ville lors de l'action **INFECTER UNE VILLE**.

RÉSISTANCE

Nombre de cartes, cubes ou mutations que vous pouvez protéger contre une carte *Évènement* ou une carte *OMS*. (Voir plus loin pour plus d'informations.)

Ces nombres représentent le niveau des mutations. Ceci représente également le nombre de cartes ou de cubes que vous pouvez jouer ou protéger.



Ces nombres représentent le coût pour passer d'un niveau à l'autre.

UTILISATION DE LA RÉSISTANCE

La résistance vous permet de protéger vos cartes, cubes ou mutations des effets des cartes *Évènement* ou des cartes *OMS*. Chaque niveau permet de protéger autant ou moins d'éléments (cubes, cartes ou mutations) que son nombre (ex. une résistance de niveau 3 permet de protéger jusqu'à 3 éléments). Pour déclencher l'effet de résistance, il faut descendre votre cube d'un niveau.

Exemple : Une carte OMS indique que les joueurs doivent retirer 3 cubes Maladie. Comme la résistance de Bleu est au niveau 2, il choisit de diminuer sa résistance du niveau 2 au niveau 1 (en déplaçant son cube) pour préserver 2 cubes. Puisque sa résistance est maintenant au niveau 1, il peut déplacer son cube au niveau 0 et sauver un cube additionnel.



Le niveau 1 permet de sauver 1 cube.

Le niveau 2 permet de sauver 2 cubes.

CARTES ÉVÈNEMENT

Des évènements d'ordre politique, météorologique ou social peuvent avoir un impact positif ou négatif sur la propagation de votre maladie. Lorsqu'une carte *Évènement* est révélée, cette carte devient active et doit être résolue durant le tour de chacun des joueurs jusqu'à la fin de la manche actuelle.



Note : Lorsque les cartes diffèrent de la règle, appliquez toujours les effets, tel que décrit par la carte.

CARTE OMS (ORGANISATION MONDIALE DE LA SANTÉ)

L'Organisation mondiale de la Santé a comme objectif d'enrayer les maladies dans le monde.

Lorsqu'une carte *OMS* est révélée, cette carte devient active et doit être résolue durant le tour de chacun des joueurs jusqu'à la fin de la manche actuelle.



NOUVELLE VILLE



Lorsqu'un symbole de ville apparaît sur une carte **Évènement**, ajoutez une nouvelle carte **Ville** au centre de la table. Ceci est la seule façon d'ajouter une nouvelle ville en jeu.

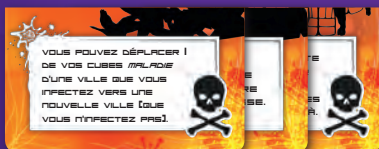
DÉCOMPTE DES POINTS

Durant la partie, les joueurs marqueront des points lors de deux types de décomptes : un bilan des morts et l'éradication d'une ville. Les points sont notés sur la piste de score.

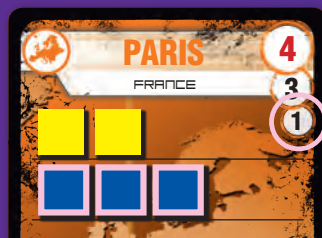
DÉCOMPTE - BILAN DES MORTS



Vous retournez une carte **Évènement** au début de chaque manche. Lorsque vous dévoilez la deuxième (puis la quatrième et la sixième) carte portant le symbole de « tête de mort », un bilan des morts a lieu. Pour chaque ville, le joueur qui compte le plus de cubes **Maladie** dans cette ville gagne les points indiqués par le plus petit nombre apparaissant sur la carte. En cas d'égalité, le joueur placé sur la rangée la plus élevée marque les points.



Les têtes de mort n'ont pas à se suivre directement pour déclencher un bilan des morts.



Bleu marque 1 point.

ÉRADICATION D'UNE VILLE

Chaque ville compte une population approximative en millions d'habitants. C'est le plus grand nombre apparaissant sur les cartes **Ville**. Chaque cube **Maladie** représente 1 million d'habitants infectés. Ainsi, lorsque le nombre total de cubes **Maladie** posés sur une carte **Ville** atteint le niveau de la population de cette ville, on ne peut plus y ajouter de cubes. Il ne reste personne à infecter. On procède alors au « Décompte - Éradication d'une ville ».

Population



Note : Le joueur qui place le dernier cube Maladie peut jouer l'action de la carte Ville. Une fois acquise, les cartes Jouez immédiatement sont jouées immédiatement après le décompte puis retournées face cachée. Les cartes Jouez au moment voulu suivent les mêmes règles, à l'exception du fait qu'elles peuvent être conservées pour être jouées plus tard.

Important : La résistance ne protège pas contre les actions des cartes Ville.

DÉCOMPTE - ÉRADICATION D'UNE VILLE

Lorsqu'une ville est éradiquée, décomptez-la. Le joueur qui compte le plus de cubes *Maladie* remporte tous les points représentant la population. Le joueur avec le deuxième plus grand nombre de cubes remporte le deuxième nombre sur la carte. Le troisième remporte les points du plus petit nombre. Le joueur ayant posé les derniers cubes sur la carte gagne l'effet spécial inscrit au bas de la carte *Ville*. Retournez la carte face cachée sur la table une fois le décompte terminé et que les joueurs ont récupéré leurs cubes. En cas d'égalité, le joueur placé sur la rangée la plus élevée l'emporte (comme pour un bilan des morts).

Dans cet exemple, **Jaune** remporte 8 points. **Bleu** et **Rouge** sont ex æquo. Puisque **Bleu** a infecté la ville en premier, il remporte 5 points. **Rouge** doit se contenter de marquer 3 points.

Comme **Rouge** a joué les derniers cubes nécessaires pour éradiquer la ville, il gagne le privilège de l'action spéciale indiquée au bas de la carte.



FIN DE LA PARTIE

Lorsque la dernière carte *OMS* est révélée OU lorsqu'il n'y a que 2 villes non encore éradiquées au centre de la table, complétez le reste de la manche de jeu et la partie se termine.

DÉCOMPTE FINAL DES POINTS

Durant la partie, les joueurs ont noté sur la piste de score les points qu'ils ont marqués lors des décomptes.

À la fin de la partie, décomptez toutes les villes restantes comme lors d'un « Décompte - Bilan des morts » (le joueur avec le plus de cubes marque le plus petit nombre).

Finalement, additionnez tous les niveaux de mutation atteints sur votre plateau de joueur.


Dans cet exemple, **Bleu** remporte 2 points pour son niveau d'INCUBATION, 3 points pour son niveau d'INFECTION et 1 point pour son niveau de RÉSISTANCE.



REMPORTER LA PARTIE

Le joueur ayant marqué **le plus de points** remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le niveau total de ses mutations le plus élevé l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

VERSION 2 JOUEURS

Retirez toutes les cartes **Ville** qui n'ont pas cette icône  dans le coin inférieur droit de la carte. Mélangez les cartes restantes et placez 6 cartes **Ville** au centre de la table. Placez la pioche restante à l'écart. Au début de chaque manche, dévoilez une carte **Contagion** et placez un cube **Maladie** neutre dans une ville de cette couleur. S'il y a plus d'une ville de cette couleur présente au centre de la table, placez le cube dans la ville ayant la population la plus élevée. Si cette couleur ne concorde pas avec une ville, dévoilez des cartes jusqu'à ce que vous en ayez une. Décomptez les points de la couleur neutre comme si un troisième joueur participait.

Note : Vous pouvez également utiliser cette variante à 3 ou 4 joueurs. Dans ce cas, ne retirez pas de cartes Ville au départ.

CRÉDITS

Auteur : Carey Grayson

Développement : Équipe Filosofia

Illustrations et graphisme : Chris Quilliams, Josh Cappel, Philippe Guérin, Marie-Élaine Bérubé, Marie-Eve Joly et Olivier Lamontagne.

Remerciements particuliers : Brent Edington, Steve Ellis, Jeremy Haus et Gerry Raban pour leur aide durant le développement initial et les parties tests. Le jeu s'est beaucoup amélioré grâce à eux. Et bien sûr, merci à Linda pour son amour et sa patience soutenue.



© 2014 Filosofia Éditions Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada

info@filosofiagames.com

www.filosofiagames.com