

The cover art features a woman in a white nun's habit with a red cross on her headscarf, looking towards the viewer. To her right, a man with a beard and glasses, wearing a red shirt, is looking through a golden microscope. The background is a warm, golden-hued landscape with a castle on a hill and a church spire. In the upper right corner, there are gears and a circular inset showing a blue, spiky virus particle. The title 'PANDEMIC IBERIA' is prominently displayed in the center.

UN JEU DE
JESÚS TORRES CASTRO
& MATT LEACOCK

PANDEMIC™ IBERIA

Un jeu coopératif pour 2 à 5 joueurs - à partir de 8 ans - 45 minutes

Europe, milieu du XIX^e siècle.

En tant que membres de la Seconde Expédition Royale Philanthropique, vous voilà lancés dans une mission capitale : découvrir les origines des maladies qui ravagent la péninsule Ibérique. Parviendrez-vous à rechercher les maladies à temps ? Le destin de l'humanité est entre vos mains !

APERÇU :

Pandemic Iberia est un jeu coopératif. Les joueurs remportent la partie, ou la perdent, tous ensemble.

Les joueurs l'emportent s'ils recherchent les 4 maladies. Les joueurs perdent lorsque :

- 8 éclosions ont eu lieu (il y a alors une panique générale),
- Il n'y a pas suffisamment de cubes de maladie lorsque les joueurs en ont besoin (une maladie s'est trop répandue), ou,
- il n'y a pas suffisamment de cartes Joueur lorsque les joueurs doivent en piocher (votre équipe est à court de temps).

Chacun de vous incarne un personnage unique doté d'une capacité spéciale permettant d'améliorer les chances de votre équipe.

MATÉRIEL



7 pions



7 cartes Rôle



69 cartes Joueur

(48 cartes Ville, 15 cartes Événement, 6 cartes Épidémie)



4 Hôpitaux



96 cubes de maladie
(24 cubes en 4 couleurs)



4 marqueurs Recherche



1 marqueur
Éclosion

MISE EN PLACE



PRÉPAREZ LE PLATEAU ET LES ÉLÉMENTS DE JEU

Placez le plateau pour qu'il soit à portée de main de tous les joueurs. Placez à côté de celui-ci les 4 hôpitaux, les 20 jetons Rail, et les 14 jetons Purification. Séparez les cubes par couleur afin de former 4 réserves distinctes.



PLACEZ LES MARQUEURS ÉCLOSION ET RECHERCHE

Placez le marqueur Éclosion sur la case «0» de l'indicateur d'éclosions. Placez les 4 marqueurs Recherche près de l'indicateur des maladies recherchées.



PLACEZ LE MARQUEUR VITESSE DE PROPAGATION ET INFECTEZ 9 VILLES

Placez le marqueur Vitesse de propagation sur la case «2» la plus à gauche de l'indicateur de vitesse de propagation. Mélangez les cartes Propagation.

- Dévoilez-en 3 : pour chaque carte ainsi dévoilée, placez 3 cubes de maladie de la couleur correspondant à la ville indiquée.
- Dévoilez 3 autres cartes : placez 2 cubes sur chacune de ces villes.
- Dévoilez 3 autres cartes : placez 1 cube sur chacune de ces villes. (Au total, vous placerez 18 cubes de maladie, toujours aux couleurs des villes dévoilées.)

Placez ces 9 cartes, face visible, dans la défausse Propagation. Les autres cartes Propagation forment la pioche Propagation.



Important : Utilisez des cubes de maladie de la couleur correspondant à la carte.



DONNEZ À CHAQUE JOUEUR UNE CARTE RÔLE, UN PION ET UNE AIDE DE JEU

Donnez une aide de jeu à chaque joueur. Mélangez les cartes Rôle et donnez-en une, face visible, à chaque joueur, ainsi que le pion de la couleur correspondante. Remettez les cartes Rôle et les pions restants dans la boîte.



Marqueurs Recherche



48 cartes Propagation



5 aides de jeu



4 cartes Maladie
(utilisées dans le défi
Maladies historiques)



1 carte Tour de Jeu
Carte de référence
(utilisée pour le défi
Ruée de Patients)



1 marqueur Vitesse
de propagation



14 jetons Purification



20 jetons Rail



1 jeton Prévention 1 plateau de jeu



PRÉPAREZ LES ÉVÈNEMENTS ET DONNEZ DES CARTES À CHAQUE JOUEUR

Retirez les cartes Épidémie du paquet de cartes Joueur et mettez-les de côté jusqu'à l'étape 6.

Mélangez toutes les cartes Évènement. Piochez autant de cartes Évènement qu'indiqué dans le tableau ci-dessous.

Ajoutez (*face cachée*) ces cartes Évènement aux cartes Ville. Remettez dans la boîte les cartes Évènement restantes, sans en prendre connaissance.

Mélangez les cartes Joueur (*cartes Ville et Évènement*). Distribuez à chaque joueur autant de cartes qu'indiqué dans le tableau ci-dessous. Elles forment leur main de départ.

Nb de joueurs	Évènements dans le paquet	Cartes en main
2 joueurs	4	4
3 joueurs	5	3
4 joueurs	6	2
5 joueurs	8	2

Chaque joueur regarde les cartes Ville qu'il a en main, choisit l'une des villes illustrées sur ces cartes et y place son pion. Si un joueur n'a pas de carte Ville en main (*uniquement des cartes Évènement par exemple*), il peut placer son pion dans n'importe quelle ville du plateau. Les joueurs posent leurs cartes face visible devant eux sur la table.



PRÉPAREZ LE PAQUET JOUEUR

Déterminez le niveau de difficulté en prenant 4, 5 ou 6 cartes Épidémie pour une partie d'introduction, standard ou héroïque respectivement. Remettez les cartes Épidémie inutilisées dans la boîte.

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



COMMENCEZ LA PARTIE

Les joueurs consultent les cartes Ville qu'ils ont en main. Celui qui possède en main la carte Ville affichant la date de fondation la plus ancienne est désigné premier joueur.

Remarque : Les dates de fondation sont approximatives (les hommes ont colonisé ces terres longtemps avant que les villes ne soient réellement baptisées).

Piles de cartes Joueur

Cartes Épidémie



DÉROULEMENT

Le tour de chaque joueur est divisé en 3 phases :

- Jouer 4 actions.
- Piocher 2 cartes Joueur et résoudre les épidémies.
- Piocher des cartes Propagation.

Une fois qu'un joueur a terminé la phase de propagation des maladies, le joueur à sa gauche effectue son tour.

Les joueurs peuvent librement se donner des conseils, mais celui dont c'est le tour a toujours le dernier mot.

Votre main peut contenir des cartes Ville et Événement. Les cartes Ville sont utilisées dans le cadre de différentes actions tandis que les cartes Événement peuvent être jouées à tout moment.

ACTIONS

Chaque tour, vous pouvez effectuer jusqu'à 4 actions.

Vous effectuez une combinaison des différentes actions énumérées ci-dessous. Vous pouvez choisir une même action plus d'une fois, chacune d'elles comptant pour 1 action. La capacité spéciale de votre rôle peut influencer le déroulement d'une action. Certaines actions vous demandent de défausser une carte de votre main ; ces cartes sont posées dans la défausse Joueur.

ACTIONS DE DÉPLACEMENT



VOYAGER EN CHARRIOT / BATEAU

Déplacez votre pion sur une ville reliée par une ligne marron (*pleine ou pointillée*) à celle où vous vous trouvez.



VOYAGER EN TRAIN

Déplacez votre pion jusqu'à une ville reliée par un réseau de rails continus.



VOYAGER EN NAVIRE

Défaussez une carte Ville de la couleur de votre ville de destination pour déplacer votre pion entre deux villes portuaires.

AUTRES ACTIONS



CONSTRUIRE UN RAIL

Posez 1 jeton Rail sur l'une des lignes connectées à la ville dans laquelle vous vous trouvez. (*Cette action n'est pas possible sur une ligne pointillée.*)

Les jetons Rail ne peuvent pas être posés sur les lignes provenant d'Andorre-la-Vieille, Palma de Majorque ou Gibraltar. Les joueurs peuvent cependant Voyager en charriot / bateau sur ces lignes pointillées. Si la réserve de jetons Rail est épuisée, les joueurs ne peuvent plus choisir cette action.



CONSTRUIRE UN HÔPITAL

Défaussez la carte Ville correspondant à la ville où se trouve votre pion afin d'y construire un hôpital. L'hôpital et la ville doivent être de la même couleur. Prenez un hôpital de la réserve située à côté du plateau. Si l'hôpital de la couleur souhaitée est déjà sur le plateau, déplacez-le sur la ville où vous vous trouvez.



TRAITER UNE MALADIE

Retirez 1 cube de maladie de la ville où vous êtes et remettez-le dans la réserve.

Remarque : Contrairement au jeu de base Pandemic, dans Pandemic Iberia vous ne retirez qu'1 seul cube de maladie à la fois, même lorsque la maladie a été recherchée. (Les maladies ne sont jamais guéries ni éradiquées dans Pandemic Iberia.)



PARTAGER DES CONNAISSANCES

Vous pouvez réaliser cette action de deux façons :

- **donner** à un autre joueur la carte Ville indiquant la ville où vous êtes, OU
- **prendre** d'un autre joueur la carte Ville indiquant la ville où vous êtes.

L'autre joueur et vous devez être dans la même ville et vous devez tous les deux être d'accord pour faire cette action.

Exemple : Si vous avez en main la carte Ville de Cordoue et que vous êtes à Cordoue avec un autre joueur, vous pouvez lui donner la carte Cordoue. OU, si c'est un autre joueur qui a en main la carte Cordoue et que vous êtes tous les deux à Cordoue, vous pouvez alors lui prendre cette carte. Dans les deux cas, vous devez tous les deux être d'accord pour faire l'action.

Si le joueur qui reçoit la carte a maintenant plus de 7 cartes, il doit immédiatement défausser une carte ou jouer une carte Événement (*cf. Cartes Événement en page 7*).



RECHERCHER UNE MALADIE

Dans une ville disposant d'un hôpital, défaussez de votre main 5 cartes Ville de la couleur de l'hôpital afin de rechercher la maladie correspondante. Déplacez le marqueur Recherche sur le plateau pour indiquer que cette maladie a été brillamment recherchée.

Remarque : Contrairement au jeu de base Pandemic, vous ne trouvez jamais de remède aux maladies de Pandemic Iberia. Vos recherches vous permettent cependant d'éviter leur propagation.

Lorsqu'une maladie a été recherchée, les cubes correspondants restent sur le plateau et de nouveaux cubes peuvent toujours être ajoutés lors de la phase de propagation ou pendant une épidémie (*cf. Epidémies et Propagation en page 6*). Cependant, les cartes de la couleur de la maladie recherchée peuvent désormais être utilisées pour Purifier l'eau dans n'importe quelle région adjacente. Vous vous rapprochez également de la victoire.



PURIFIER L'EAU

Il y a deux façons de réaliser cette action afin d'ajouter 2 jetons Purification dans une région adjacente :

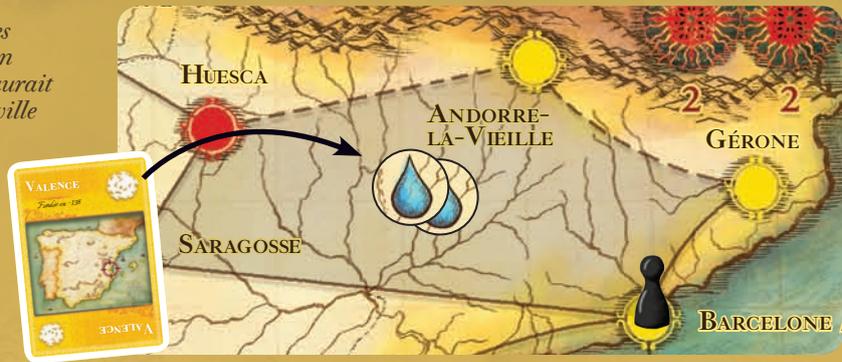
- Défausser une carte Ville de la même couleur que l'une des villes d'une région adjacente pour placer 2 jetons Purification dans cette région, OU
- Défausser une carte Ville de la couleur d'une maladie qui a été recherchée pour placer 2 jetons Purification dans une (unique) région adjacente.

Chaque jeton Purification empêche l'ajout d'un cube de maladie dans une ville adjacente à la région où se trouve le jeton (*cf. Epidémies, Propagation et Éclousions en page 6*). Si la réserve de jetons Purification est épuisée, les joueurs ne peuvent plus choisir cette action.

Les régions sont les zones du plateau délimitées par les lignes marron (connexions entre les villes, pleines ou pointillées). Par exemple, la zone délimitée par les lignes reliant Huesca, Andorre-la-Vieille, Gérone, Barcelone et Saragosse forme une région. Le nombre de jetons Purification dans une région n'est pas limité.

La zone délimitée par Barcelone, Tarragone, Valence et Palma de Majorque est aussi une région.

Exemple 1 : Alors qu'elle est à Barcelone, Sonsoles joue une carte jaune et ajoute 2 jetons Purification dans la région située au nord de cette ville. Elle aurait également pu jouer une carte rouge (puisque une ville rouge, Huesca, délimite aussi cette région).



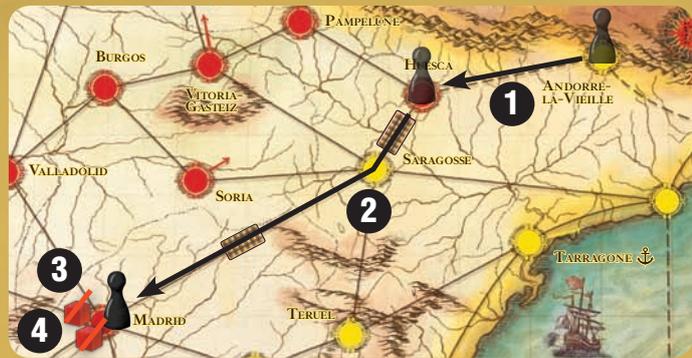
Exemple 2 : La maladie noire a été recherchée. Alors à Saragosse, Donna pourrait utiliser une carte noire pour ajouter 2 jetons Purification dans n'importe laquelle des 6 régions adjacentes.



Exemple de jeu : Pendant son tour, Sonsoles effectue 4 actions :

(1) Voyager en charriot jusqu'à Huesca (depuis Andorre-la-Vieille), (2) Voyager en train jusqu'à Madrid, (3) Traiter une maladie à Madrid, pour y retirer un cube rouge, et à nouveau (4) Traiter une maladie à Madrid, pour y retirer un second cube rouge.

Sonsoles a terminé la phase Action de son tour de jeu.



Exemple de jeu : Plus tard dans la partie, la maladie jaune a été recherchée.

3 cubes se trouvent à Malaga, ville dans laquelle Sonsoles commence son tour.

Sonsoles (1) défusse la carte jaune Valence pour ajouter 2 jetons Purification dans la région au nord-est de Malaga. (Comme la maladie jaune a été recherchée, elle peut désormais utiliser ses cartes jaunes pour Purifier l'eau dans n'importe quelle région adjacente.)

Donna (le pion blanc situé à Vigo) indique à Sonsoles qu'elle possède la carte León, dernière carte qui lui manque pour rechercher la maladie rouge.

Sonsoles (2) joue la carte bleue Lisbonne pour Voyager en navire jusqu'à Vigo.

Elle (3) Voyage en train jusqu'à León. Sa capacité de Cheminot lui permet de transporter Donna avec elle jusqu'à León.

Sonsoles (4) Partage alors des connaissances avec Donna, lui demandant la carte León. Donna la lui donne. Sonsoles a désormais 5 cartes rouges en main.

Sonsoles a terminé la phase Action de son tour de jeu. Elle prévoit de voyager jusqu'à Gijón lors de son prochain tour pour réaliser l'action Rechercher une maladie, puisque Peter (le pion vert) y a déjà construit un hôpital.



PIOCHER DES CARTES

Après avoir fait vos 4 actions (ou moins), piochez simultanément les 2 premières cartes du paquet Joueur.



Si au moment où vous piochez il y a moins de 2 cartes dans le paquet Joueur, la partie est terminée et votre équipe a perdu ! (Ne remélangez pas la défausse pour refaire un paquet.)

CARTES ÉPIDÉMIE

Si vous piochez une ou des cartes Épidémie, effectuez immédiatement les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Accélération : Avancez le marqueur Vitesse de propagation d'une case sur l'indicateur de vitesse de propagation.

2. Infection : Piochez la carte du dessous du paquet Propagation. Placez sur la ville dévoilée 3 cubes de sa couleur. S'il y a déjà des cubes de cette couleur sur cette ville, n'ajoutez pas 3 cubes. Ajoutez à la place le nombre de cubes nécessaire pour qu'il y ait 3 cubes de cette couleur sur cette ville et une éclosion de cette couleur se produit ensuite dans la ville (cf. Éclosions à la page suivante). Chaque jeton Purification empêche l'ajout d'1 cube (cf. Propagations à la colonne suivante). Défaussez cette carte Ville dans la défausse Propagation.



Si vous ne pouvez placer le nombre de cubes requis sur le plateau parce qu'il n'y a pas assez de cubes de la couleur nécessaire dans la réserve, la partie se termine et votre équipe a perdu ! Ceci peut se produire durant une épidémie, une éclosion ou une propagation (cf. Propagations et Éclosions aux pages suivantes).

3. Intensification : Mélangez uniquement les cartes de la défausse Propagation et placez-les sur le dessus du paquet Propagation.

Durant une épidémie, assurez-vous de piocher une carte du dessous du paquet Propagation et de ne mélanger que les cartes présentes dans la défausse Propagation, que vous placez ensuite sur le dessus du paquet Propagation existant.

Il arrive parfois que 2 cartes Épidémie soient piochées en même temps. Dans un tel cas, réalisez les trois étapes une première fois, puis une deuxième.

Dans ce cas, la carte Propagation de la deuxième épidémie sera la seule carte à être remélangée sur le dessus du paquet Propagation. Une éclosion aura alors lieu dans cette ville durant la propagation (cf. Propagations à la colonne suivante), à moins de jouer une carte Évènement pour empêcher cela (cf. cartes Évènement en page 7).

Après avoir résolu une carte Épidémie, retirez-la du jeu. Vous ne piochez pas une carte pour la remplacer.

LIMITE DE CARTES EN MAIN

À tout moment, si vous avez plus de 7 cartes en main (après la résolution de carte(s) Épidémie piochée(s)), défaussez des cartes ou jouez des événements pour avoir jusqu'à 7 cartes en main (cf. Cartes Évènement en page 7).

Exemple (suite) : Sonsoles pioche 2 cartes. Aucune d'elles n'est une carte Épidémie et Sonsoles a moins de 7 cartes en main ; elle poursuit donc son tour.



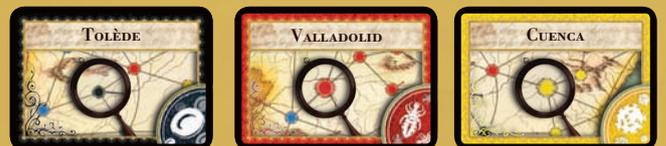
6

PROPAGATIONS

Dévoilez un nombre de cartes Propagation du dessus du paquet Propagation égal à la Vitesse de propagation actuelle. Ce nombre est indiqué sous les cercles de l'indicateur de vitesse de propagation où se trouve le marqueur Vitesse de propagation. Dévoilez ces cartes, une à la fois, en prenant soin d'infecter la ville représentée sur la carte.

Pour infecter une ville, placez sur la ville 1 cube de maladie de la couleur correspondante. Si un jeton Purification est présent dans une des régions adjacentes à cette ville, retirez 1 jeton Purification d'une région adjacente plutôt que d'ajouter un cube de maladie et remettez ce jeton dans la réserve. (S'il y a plusieurs régions adjacentes comportant un jeton Purification, le joueur actif décide quel jeton est retiré.)

S'il y a déjà 3 cubes de cette couleur sur la ville, n'en placez pas un 4^e : une éclosion survient dans cette ville (cf. Éclosions à la page suivante). Défaussez cette carte dans la défausse Propagation.

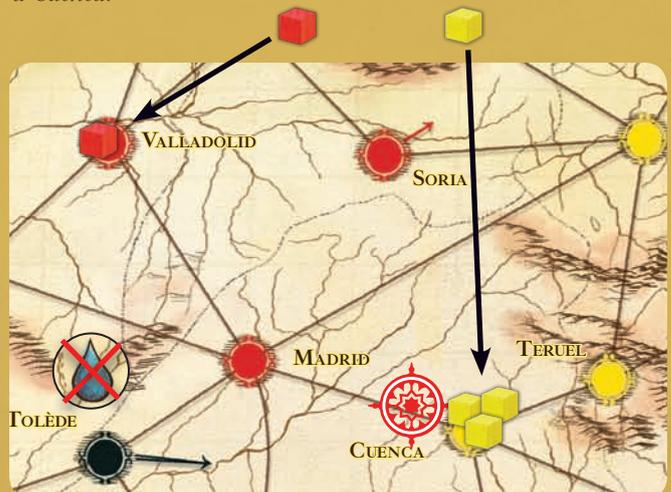


Exemple (suite) : Sonsoles termine son tour avec la propagation des maladies. La vitesse de propagation actuelle est de 3 ; elle dévoile donc les 3 premières cartes du paquet Propagation : Tolède, Valladolid et Cuenca.

Un jeton Purification se trouve dans une région adjacente à Tolède. Sonsoles retire donc ce jeton du plateau, le remet dans la réserve et défausse la carte Tolède.

1 cube rouge est présent sur Valladolid. Sonsoles y ajoute un deuxième cube rouge et défausse la carte Valladolid.

La maladie jaune a été recherchée, mais il n'y a aucun jeton Purification à proximité de Cuenca. Sonsoles doit donc infecter Cuenca. Comme il y a déjà 3 cubes jaunes à Cuenca, Sonsoles n'y ajoute pas un 4^e cube. À la place, une éclosion jaune se produit à Cuenca.



ÉCLOSIONS

Lors d'une écloison, avancez le marqueur Écloison d'une (1) case sur l'indicateur d'éclosions. Ensuite, placez 1 cube de maladie de cette couleur sur chaque ville reliée à la ville où a eu lieu l'écloison (ou retirez un jeton Purification si possible). S'il y a déjà 3 cubes de cette couleur sur l'une d'elles, ne placez pas un 4^e cube sur cette ville, car une écloison en chaîne se produit dans chacune de ces villes (après avoir résolu l'écloison actuelle).

Lorsqu'une écloison en chaîne a lieu, avancez d'abord le marqueur Écloison d'une (1) case. Ensuite, placez des cubes tel que décrit ci-dessus, à l'exception du fait que vous n'ajoutez pas de cube dans les villes où il y a déjà eu une écloison (ou une écloison en chaîne) pour la carte Propagation actuelle.

Après une écloison, une ville peut se retrouver avec des cubes de plus d'une couleur, jusqu'à 3 cubes par couleur.



Si le marqueur Écloison atteint la dernière case de l'indicateur d'éclosions, la partie se termine et votre équipe a perdu !



Exemple (suite) : Une écloison de la maladie jaune se produit à Cuenca. Sonsoles avance le marqueur Écloison de 1 case et place 1 cube jaune sur chaque ville reliée à Cuenca : Madrid, Teruel, Albacete et Valence.

Il y a déjà 3 cubes à Valence donc Sonsoles n'y place pas un 4^e. Une écloison en chaîne a lieu à Valence.

Sonsoles avance le marqueur Écloison d'une (1) autre case. Elle place 1 cube jaune sur chaque ville reliée à Valence : Tarragone, Alicante, Albacete et Palma de Majorque, mais pas sur Cuenca, car une écloison a déjà eu lieu à Cuenca lors de la résolution de la carte Propagation. Ensuite, Sonsoles défausse la carte Cuenca.



FIN DU TOUR

Votre tour prend fin après avoir réalisé la phase Propagation et défaussé les cartes Propagation. C'est maintenant au tour du joueur à votre gauche.

CARTES ÉVÈNEMENT



Lors d'un tour, tous les joueurs peuvent jouer des cartes Évènement. Jouer une carte Évènement n'utilise pas une action. Le joueur qui joue la carte décide de son utilisation.

Les événements peuvent être joués à tout instant, sauf entre le moment où vous piochez et vous appliquez une carte.

Lorsque 2 cartes Épidémie sont piochées en même temps, vous pouvez jouer des événements après avoir résolu la première épidémie.

Exemple : Lors de la phase de propagation, la première carte Propagation provoque une écloison. Vous ne pouvez pas jouer l'évènement Voyager Jour et Nuit et déplacer l'Infirmière (et son jeton Prévention) pour empêcher cela. Après la résolution de l'écloison, vous êtes à nouveau autorisé à jouer la carte Voyager Jour et Nuit pour déplacer l'Infirmière (pour, par exemple, protéger d'autres villes) avant de révéler la prochaine carte Propagation.

Une fois l'évènement réalisé, défaussez-la carte Évènement dans la défausse Joueur.

CARTES JOUEUR

Les cartes Joueur sont placées devant chaque joueur, face visible.

Seules les cartes Joueur sont concernées par la limite de cartes en main. Votre carte Rôle et votre aide de jeu ne font pas partie de votre main.

Vous pouvez consulter les défausses à tout moment.

FIN DE LA PARTIE

Tous les joueurs l'emportent dès que les 4 maladies ont été recherchées.

Dès l'instant où toutes les maladies ont été recherchées, la partie se termine et les joueurs l'emportent immédiatement, quel que soit le nombre de cubes sur le plateau.

Trois (3) situations font en sorte que la partie se termine par un échec pour tous les joueurs :

- le marqueur Écloison atteint la dernière case de l'indicateur d'éclosions,
- vous n'arrivez pas à placer le nombre de cubes requis sur le plateau, ou
- un joueur ne peut pas piocher exactement 2 cartes Joueur après avoir effectué ses actions.

DÉFI : RUÉE DE PATIENTS

Ce défi simule la ruée soudaine de patients dans les hôpitaux nouvellement construits dans la péninsule Ibérique du XIX^e siècle. À cette époque, des hôpitaux furent construits pour traiter des maladies spécifiques et les malades s'efforcèrent de rejoindre ces villes afin d'y recevoir un traitement.

MISE EN PLACE

Suivez les règles habituelles pour mettre en place la partie, en incluant les changements suivants :

- Recouvrez la zone « Tour de jeu » du plateau par la carte de référence spécifique à ce défi. Elle précise le nouvel ordre du tour et vous permet de ne pas oublier la phase « Déplacer les patients ».
- Seuls 6 jetons Purification sont disponibles dans la réserve en début de partie. Divisez les 8 jetons restants en 4 piles de 2 jetons. Placez un hôpital sur chacune de ces piles.



DÉROULEMENT CONSTRUIRE UN HÔPITAL

Construire un hôpital a de nouvelles conséquences. Lorsque vous construisez un hôpital, après l'avoir placé sur le plateau, réalisez les actions suivantes :

- Les 2 jetons Purification qui étaient placés sous l'hôpital sont désormais disponibles. Placez-les dans la réserve de jetons.
- Retirez les cubes de maladie (de la couleur de l'hôpital) qui se trouvaient dans la ville où est construit l'hôpital. Remettez ces cubes dans la réserve.

Les hôpitaux ont cependant un inconvénient : les joueurs doivent déplacer, à chaque tour, un cube de maladie (qu'on peut désormais appeler « patient ») vers chaque hôpital. Cela signifie que les hôpitaux peuvent très rapidement être débordés.

Le déplacement des patients s'effectue après avoir réalisé vos actions, mais avant de piocher des cartes Joueur, en suivant le nouvel ordre du tour de jeu :

1. Faire 4 actions.
2. Déplacer les patients (1 de chaque couleur).
3. Piocher 2 cartes Joueur et résoudre les épidémies.
4. Piocher des cartes Propagation.

DÉPLACER LES PATIENTS

Lors de la phase 2, pour chaque hôpital, rapprochez le patient (cube de maladie) de même couleur le plus proche de cet hôpital, d'1 « pas » vers celui-ci.

Pour déterminer quel est le patient le plus proche, comptez le nombre de lignes en ignorant les jetons Rail. Si plusieurs patients sont à égale distance d'un hôpital, choisissez parmi ces cubes celui que vous rapprochez.

Lorsqu'ils se déplacent, les patients prennent le chemin le plus rapide – cela signifie qu'ils emprunteront le train si c'est le moyen le plus rapide de rejoindre l'hôpital. Si plusieurs routes sont équivalentes, choisissez la route qu'il emprunte. Le déplacement des patients n'est pas affecté par les jetons Purification ni par le jeton Prévention de l'Infirmière.

Si un hôpital se retrouve avec 4 cubes de maladie de la même couleur après le **déplacement d'un patient**, il est débordé. (cf. Hôpital débordé à la colonne suivante.)

Si une **éclosion** survient dans une ville disposant d'un hôpital (à cause d'une carte Propagation ou Épidémie), placez le 4^e cube de maladie dans la ville (ni 5^e ni 6^e cube de la même couleur ne sera jamais ajouté), puis suivez les règles concernant un hôpital débordé.

HÔPITAL DÉBORDÉ

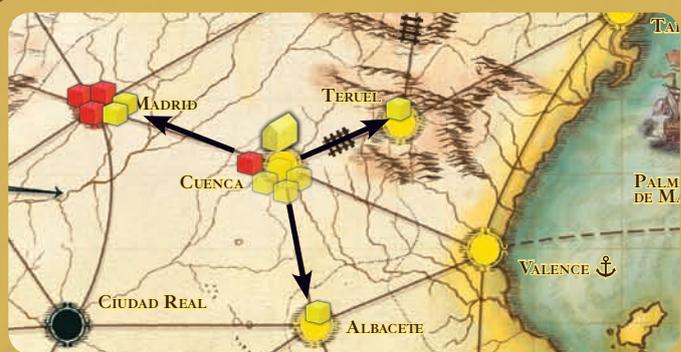
Si une ville disposant d'un hôpital se retrouve avec 4 patients ou plus d'une même couleur, l'hôpital atteint sa limite et tout le monde fuit la ville. Plutôt que de résoudre une éclosion normale, déplacez dans les villes adjacentes chaque patient de cette couleur présent dans la ville. Les joueurs décident dans quelle ville est déplacé chaque patient.

Cela entrainera parfois une ou plusieurs éclosions, qu'il faut alors résoudre de manière standard.

Après avoir déplacé les cubes hors de la ville ayant un hôpital débordé, avancez le marqueur Éclosion d'une case sur l'indicateur d'éclosions.



Exemple de jeu : Pendant la phase « Déplacer les patients », Donna déplace 1 patient (un cube de maladie jaune) de Saragosse vers l'hôpital jaune de Cuenca. Elle ne peut pas déplacer le cube jaune de Barcelone puisqu'il est plus éloigné. Comme Saragosse est relié à Cuenca par rail, Donna déplace le patient directement à Cuenca. La ville accueille désormais 4 cubes de la même couleur... l'hôpital est débordé !



Donna prend en main tous les cubes jaunes de Cuenca et les déplace dans les villes adjacentes. Elle déplace 2 cubes jaunes à Madrid, 1 cube jaune à Teruel et 1 cube jaune à Albacete. (Elle ne souhaite pas en déplacer à Valence.)

Elle avance ensuite le marqueur Éclosion d'une case.

DÉFI : MALADIES HISTORIQUES

PRÉSENTATION

Dans ce défi, en tant qu'équipe expérimentée, vous allez devoir affronter des maladies encore plus dangereuses. Chaque maladie a ici ses propres spécificités : des éclosons plus dangereuses, une propagation plus rapide, un traitement plus difficile... la vie n'était pas rose au XIX^e siècle !

Même si de nombreuses maladies ont ravagé le monde à cette époque, seules quatre sont présentes dans ce jeu. Petit à petit, l'humanité a identifié les origines de ces maladies et comment s'en prémunir. Et bien que ces maladies aient été complètement éradiquées dans la majeure partie des pays développés, des millions de personnes continuent à en souffrir.

MISE EN PLACE

Mélangez les 4 cartes Maladie et prenez-en une, deux, trois ou quatre à intégrer à votre partie. Plus vous intégrerez de cartes Maladie et plus le défi sera difficile. *(Il est conseillé de ne commencer qu'avec une carte Maladie, avant d'en intégrer davantage, progressivement.)* Placez à côté du plateau la ou les cartes concernées, et remettez les autres dans la boîte.

DÉROULEMENT

La partie se déroule de manière classique, en incluant les effets des maladies historiques concernées par le défi :



NOIRE - PALUDISME

Lorsque la maladie noire se propage dans une ville n'ayant aucun cube noir, placez 2 cubes noirs dans cette ville au lieu d'un seul.

Huelva reçoit 2 cubes noirs pendant la phase de propagation puisqu'elle n'en avait aucun



ROUGE - TYPHUS

S'il y a plus d'1 cube rouge dans une ville, vous devez dépenser 2 actions pour retirer 1 cube rouge dans cette ville.

Deux actions sont nécessaires pour Traiter la maladie à Madrid et y retirer un premier cube rouge. Une seule action est ensuite nécessaire pour retirer le cube restant.



2 actions



1 action



BLEUE - CHOLÉRA

Lors d'une écloson bleue, en plus de placer un cube bleu dans chaque ville située à 1 connexion, placez également 1 cube bleu dans chaque ville située à 2 connexions de l'écloson si cette ville ne contient aucun cube (d'aucune couleur).

Il y a une écloson à Albufeira.

Un cube est placé à Lisbonne et Huelva (comme d'habitude).

Un cube additionnel est placé à Porto et Evora.

Aucun cube n'est placé à Coimbra ou Séville car il y avait déjà des cubes dans ces deux villes.



JAUNE - FIÈVRE JAUNE

Lorsqu'un cube jaune est placé dans une ville portuaire, vous devez également placer un cube jaune dans chaque ville portuaire adjacente.

Un cube jaune est placé à Valence et Carthagène lorsque Alicante est infectée (ce sont deux villes portuaires adjacentes).



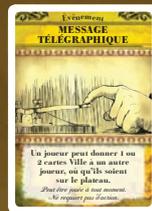
INFORMATIONS HISTORIQUES

ÉVÈNEMENTS



ARRIVÉE D'UN NAVIRE

Jusqu'à la fin du XIX^e siècle, le bateau était le moyen de transport le plus rapide pour franchir de longues distances, et la principale solution pour acheminer des ressources.



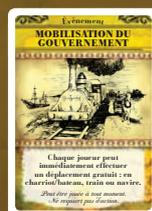
MESSAGE TÉLÉGRAPHIQUE

En Espagne, le premier télégramme, envoyé de Madrid à Irún le 8 novembre 1854, était un discours de la Reine Isabelle II inaugurant une nouvelle session du Congrès. Le service public de télégraphie a été mis en place le 25 février 1855. La même année, une ligne sous-marine connectait Lisbonne aux Açores. Le service public de télégraphie portugais a quant à lui été mis en place 1857.



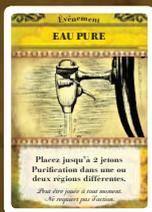
CORRESPONDANCE ÉPISTOLAIRE

Le principe du courrier postal existait déjà au temps des Romains. Les premiers timbres furent introduits en Espagne le 1^{er} janvier 1850. Au Portugal, les timbres ont été approuvés deux ans plus tard et sont entrés en vigueur en 1853.



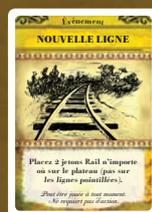
MOBILISATION DU GOUVERNEMENT

L'Expédition Royale Philanthropique fut menée par le Docteur Francisco Javier de Balmis, un assistant-chirurgien, 3 infirmières, 2 secouristes, 2 assistants, un recteur et 22 orphelins.



EAU PURE

L'asepsie – action d'empêcher la contamination de la nourriture, de l'eau et des instruments médicaux – fut l'une des plus importantes recherches dans la lutte contre les maladies et une défense essentielle contre les infections.



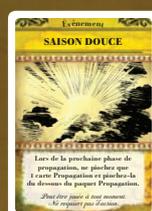
NOUVELLE LIGNE

Au sein de la péninsule Ibérique, le premier voyage en train sur une ligne de chemin de fer relia Barcelone à Mataro, le 28 octobre 1848 (pour l'Espagne, le premier trajet se déroula à Cuba en 1837). Le premier chemin de fer portugais reliant Lisbonne à Carregado a été inauguré le 28 octobre 1856.



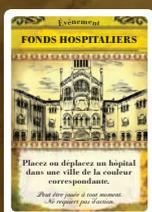
FLUX MIGRATOIRES

À la fin du XIX^e siècle, l'Espagne contrôlait plusieurs territoires hors de la péninsule Ibérique : Cuba, les Philippines, le Nord et l'Ouest du Sahara ainsi que les Iles Canaries. Le Portugal possédait des territoires aux Açores, l'archipel de Madère, en Afrique (Cabo Verde, Guinée-Bissau, Angola, Moçambique), des colonies en Inde (Goa, Damão), Macao, et Timor-Leste. Sur la péninsule se retrouve également un pays très petit, Andorre et une colonie britannique, Gibraltar.



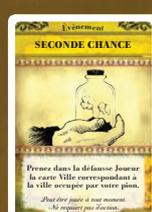
SAISON DOUCE

Les épidémies et l'écllosion de nouvelles maladies ont décimé des populations entières depuis le début de l'Humanité. De nombreuses maladies terribles ont réussi à être maîtrisées, voire éradiquées de certaines régions du globe, grâce aux avancées scientifiques.



FONDS HOSPITALIERS

Les hôpitaux furent spécialisés dans le traitement de certains types de maladies. Les personnes malades devaient voyager pour se faire soigner, et malheureusement la capacité des hôpitaux était très limitée.



SECONDE CHANCE

Diverses maladies frappèrent les villes, les unes après les autres, et parfois toutes en même temps. À mesure que la médecine progressait, l'espérance de vie en faisait de même.



LIGNE CÔTIÈRE

En 1855, la Loi Générale sur les Voies Ferrées (*Ley General de Caminos de Hierro*) fut la première à concevoir un réseau national de lignes de chemin de fer, utilisant des rails très caractéristiques qui étaient plus larges que ceux utilisés dans les autres pays européens. Au Portugal, le réseau ferroviaire principal a été construit entre 1856 et 1890.



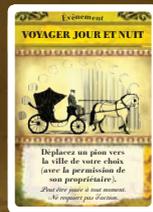
SUPRÉMATIE DE LA SCIENCE

L'Humanité a pris le dessus sur les maladies grâce à de nombreuses recherches médicales et scientifiques, entre autres sur l'asepsie et sur les origines microbiologiques des maladies infectieuses.



UN JOUR DE PLUS

Des chercheurs et scientifiques consacreront beaucoup d'efforts à combattre les maladies. Les universités et les centres académiques royaux étaient les principales institutions scientifiques. Lorsque les premiers programmes d'éducation publique furent lancés, près de 90 % de la population adulte était illettrée.



VOYAGER JOUR ET NUIT

Le principal moyen de transport, avant l'avènement du train, était les charriots et les carrosses.



UN PLAN SANS ACCROC

L'Expédition Royale Philanthropique fut une mission médicale qui se déroula de 1803 à 1806. Son objectif était d'acheminer le vaccin de la variole aux territoires espagnols les plus reculés, transporté dans le sang de 22 garçons orphelins. Ce fut la première grande expédition médicale de toute l'Histoire.

MALADIES



CHOLÉRA

La bactérie *Vibrio cholerae* fut introduite à Porto, dans le nord-ouest, en 1832. Plus tard elle arriva au port de Vigo, une fois en 1833 et plus tard, en 1853. En plusieurs épidémies successives, elle infecta 20 pour cent de la population et causa plus de 600 000 morts.



TYPHUS

La bactérie rickettsie fut propagée par les poux, les acariens, les puces ou les tiques, notamment dans les villes vastes et insalubres. Elle toucha plus fortement encore les régions frappées par des catastrophes naturelles ainsi que les villes ravagées par la guerre.



FIÈVRE JAUNE

Le virus fut propagé par le moustique *Aedes aegypti* et toucha principalement les villes portuaires, fluviales ou maritimes. Des foyers d'éclosion, localisés en Méditerranée et dans les villes du sud, furent particulièrement virulents au début du XIV^e siècle.



PALUDISME

Le nord de la péninsule ne fut guère touché par cette maladie. Vers 1880, l'Humanité découvrit qu'elle était causée par un protiste Plasmodium et qu'elle était transmise par les moustiques anophèles femelles. Le paludisme est aujourd'hui encore responsable de millions de morts à travers le monde.

POINTS DE RÈGLES À NE PAS OUBLIER

- Même lorsqu'une maladie a été recherchée, vous ne retirez qu'1 cube avec l'action Traiter une maladie.
- Vous pouvez utiliser des cartes de la couleur d'une maladie recherchée pour réaliser l'action Purifier l'eau dans une région adjacente.
- Vous ne piochez pas une autre carte Joueur pour remplacer une carte Épidémie que vous venez de piocher.
- À votre tour, vous pouvez prendre une carte à un autre joueur si vous êtes tous les deux dans la ville indiquée par la carte.
- Votre limite de carte en main s'applique à tout moment de la partie, même lorsque vous recevez une carte d'un autre joueur.

RÔLES

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



AGRONOME

- Pour une action, vous pouvez placer 1 jeton Purification dans une région adjacente.
- Lorsque vous Purifiez l'eau, vous pouvez placer 1 jeton Purification supplémentaire dans la région.



CHEMINOT

- Une fois par tour, lorsque vous faites l'action Poser un rail, vous pouvez poser, en partant de votre ville, 2 jetons Rail consécutifs.
- Lorsque vous faites l'action Voyager en train, vous pouvez prendre 1 autre pion dans votre ville avec vous.



INFIRMIÈRE

- Lors de la mise en place, placez votre jeton Prévention dans une région adjacente à la ville à votre pion. Aucun cube ne peut être ajouté dans une ville adjacente à votre jeton Prévention.
- À chaque fois que vous vous déplacez, vous devez placer votre jeton Prévention dans une région adjacente à votre pion.



MARIN

- Vous ne défaussez pas de carte lorsque vous faites l'action Voyager en navire.
- Lorsque vous faites l'action Voyager en navire, vous pouvez prendre 1 autre pion dans votre ville avec vous.



MÉDECIN DE CAMPAGNE

Lorsque vous faites l'action Traiter une maladie, vous pouvez retirer un cube de la ville où vous êtes, et un cube supplémentaire de cette ville ou d'une ville d'une région adjacente.



POLITICIEN

- Pour une action, vous pouvez **donner** la carte de la ville dans laquelle vous êtes à un autre joueur présent dans n'importe quelle ville.
- Pour une action, vous pouvez **échanger** une carte Ville de votre main avec une carte Ville de la défausse. Vous devez être dans une ville correspondant à l'une des cartes Ville échangées.



SCIENTIFIQUE DE L'ACADÉMIE ROYALE

- Lorsque vous faites l'action Purifier l'eau, vous pouvez défausser n'importe quelle carte Ville, quelle que soit sa couleur.
- Pour une action, vous pouvez piocher les 3 prochaines cartes Joueur, les réorganiser selon votre choix et les replacer sur le dessus de leur paquet.

CRÉDITS

Auteurs : Jesús Torres Castro et Matt Leacock

Illustrations : Atha Kanaani et Chris Quilliams

Conception graphique : Philippe Guérin et Karla Ron

Mise en page des règles : Marie-Elaine Bérubé

Version française : Anh Tú Tran

Filosofia remercie MeepleRules.fr pour la traduction française.

Remerciements à Beth Heile et John Knoerzer

Remerciements à tout le monde chez Jugamos Tod@s

Testeurs : Colleen et Donna Leacock, David P., Enrique B., María B., Rafael N., Javi A., Pili M., Luis O., Ana M., Carlos M., Joaquín O., Sandra M., José Luis A., Marta M., Adrián J., Diego G., Silvia M., David A., Juan Carlos J., Emilio M., Elena Z., Rafa M., Álvaro L., JuanFran L., Elena M., Nacho E., Isaac A., Alberto M., Antonio V., Rafa S., Juan L., Maqui N., Jokin G., Sara S., Antonio R., Patricia, Dirk, Barbara, Raúl & Sonso.

© 2016 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada



info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com

Suivez Pandemic The Board Game sur

