

PANDÉMIE

EXTENSION

IN VITRO

Une extension pour
Pandémie de
Matt Leacock
et Tom Lehmann

Derrière les portes étanches du laboratoire, de nombreux scientifiques s'empressent de trouver et de tester les remèdes qui permettront de sauver l'humanité. Vivez une nouvelle expérience avec le défi *In vitro*, de nouveaux rôles, de nouveaux événements, de nouvelles souches virulentes et mutations ainsi que les règles pour jouer seul ou en équipe.

4 cartes *Rôle*



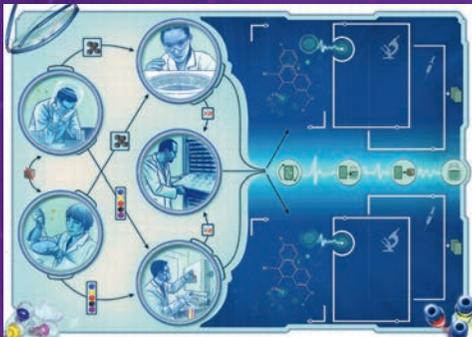
4 pions



3 cartes *Évènement*



1 plateau *Laboratoire*



5 fioles *Remède*



14 cartes *Séquence*



5 aides de jeu
Actions de laboratoire



2 cartes
Rôle révisées
(version *In vitro*)



12 cubes de maladie



2 cartes *Mutation*



2 cartes *Épidémie - Souche virulente*



1 carte *CDC*
(mode solo)



3 stations de recherche
d'équipe



8 cartes *Objectif*



10 cartes *Bonus*



14 récompenses



Cette icône identifie
les cartes de *In vitro* pour
facilement les retrouver.



APERÇU

Cette extension ajoute 4 rôles, 3 évènements, 2 additions aux défis d'*Au seuil de la catastrophe* ainsi que 3 nouvelles façons de jouer.

Commencez en jouant au jeu de base avec les nouveaux rôles et évènements, puis essayez le défi *In vitro* ou les mode solo et en équipe.

• **Dans le défi *In vitro***, vous devez obtenir des échantillons et séquencer le code génétique des maladies pour en trouver le remède.

• **Dans le mode solo**, vous devez sauver l'humanité seul... avec un peu d'aide du CDC (Center for Disease Control).

• **Dans le mode en équipe**, des équipes rivales tentent de prévenir la pandémie tout en obtenant du prestige pour la découverte de remèdes.

Finalement, essayez le tout avec les défis d'*Au seuil de la catastrophe*, en incorporant les nouvelles souches virulentes et la nouvelle mutation.

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 les versions *In vitro* de l'Épidémiologiste et de la Chercheuse que lorsque vous jouez au défi *In vitro*. Le CDC n'est utilisé que dans le mode solo.

Nouveaux évènements

Ajoutez les 3 nouvelles cartes *Évènement* aux autres et mélangez-les face cachée. Utilisez **2 cartes Évènement par joueur**, comme dans *Au seuil de la catastrophe*. Les nouveaux évènements suivent les mêmes règles.



Précisions

Les cartes *Évènement* jouées puis placées face visible comme rappel ne font pas partie de la main du joueur. En outre, elles ne sont pas encore dans la défausse (et ne peuvent donc pas être prise par le Planificateur d'urgence).

Amélioration de l'assainissement

Cet évènement ne concerne que les cubes retirés avec l'action *Traiter une maladie*. Les cubes retirés autrement ne sont pas concernés (p. ex., avec la capacité du *Spécialiste en confinement*, de l'*Opérateur de terrain*, de divers évènements, etc.).

Confinement du territoire infecté

Comme les autres évènements, cette carte *ne peut* être jouée entre le moment où vous piochez une carte *Épidémie* ou *Propagation* et la résolution de cette dernière ; cet évènement doit être joué *avant* de piocher la carte. Vous devez donc prévoir votre coup. Les *éclosions* demeurent possibles ; ce sont les *éclosions en chaîne* que cette carte prévient durant 1 manche (tour de table).

Percée en séquençage

Lorsque vous jouez avec le défi de la Mutation, les cartes défaussées pour trouver le remède doivent comprendre 1 (ou 2) carte *Ville* avec au moins 1 cube violet.

DÉFI : SOUCHE VIRULENTE

Ajoutez ces 2 cartes aux autres cartes *Épidémie - Souche virulente* lors de la mise en place pour le défi de la Souche virulente d'*Au seuil de la catastrophe*. Il n'y a aucun autre changement à la mise en place ou au déroulement du jeu.



DÉFI : MUTATION - PANIQUE MONDIALE

Ceci modifie le défi de la Mutation d'*Au seuil de la catastrophe*.

Mise en place : modifications

Augmentez le nombre de cubes violets dans la réserve à 24. Utilisez les 2 cartes *Mutation* avec le titre rouge plutôt que les 2 cartes *Mutation* d'*Au seuil de la catastrophe*.

Durant l'étape 3 - Infectez 9 villes, placez **1** cube violet sur la 1^{re} ville dévoilée (en plus des 3 cubes de la couleur de la carte) ; placez **2** cubes violets sur la 4^e ville dévoilée (en plus des 2 cubes de la couleur de la carte) ; et placez **3** cubes violets sur la 7^e ville dévoilée (en plus du cube de la couleur de la carte).

Ce défi commence donc avec 24 cubes sur le plateau (dont 6 violets) et 11 cartes Propagation dans la défausse (les 9 dévoilées durant l'étape 3 de la mise en place et les 2 cartes Mutation avec le titre rouge).

Déroulement : modifications

- Placez **2** cubes, au lieu d'1, lorsqu'une carte *Mutation* est dévoilée.
- Pour *découvrir le remède* de la maladie violette, défaussez 5 cartes *Ville* (peu importe la couleur) comprenant au moins **2** villes, au lieu d'1, sur lesquelles il y a au moins 1 cube violet.

Lorsque combinée avec le défi de la Souche virulente, la maladie violette peut devenir la souche virulente. Si c'est le cas, la carte supplémentaire requise par Structure moléculaire complexe doit être une ville avec au moins 1 cube violet ; Souche cachée n'a pas d'effet ; et Effet d'entraînement s'applique aussi aux cartes Mutation dévoilées.

DÉFI : IN VITRO

Dans ce défi, vous devrez développer les remèdes en laboratoire avant de pouvoir les *découvrir*. Vous pouvez combiner ce défi avec uniquement le jeu de base, les autres défis et le mode solo, mais pas avec le mode en équipe.

Mise en place

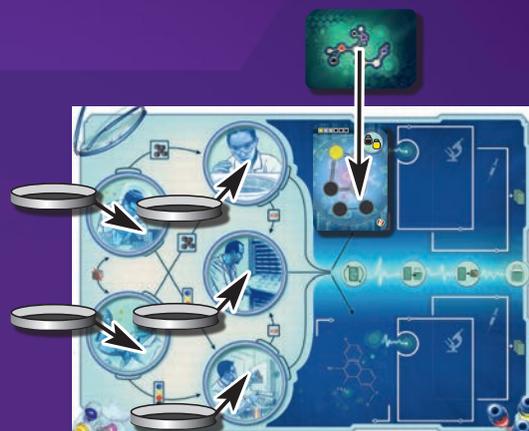
Effectuez la mise en place du jeu normalement, à l'exception de ces points :

- Placez le plateau *Laboratoire* près du plateau de jeu. Placez les 5 boîtes de Pétri sur les 5 cercles (cf. illustration à droite).
- Mélangez les cartes *Séquence*. Placez ce paquet près du plateau *Laboratoire*. Piochez une carte *Séquence* que vous placez face visible sur la première case de la première recherche (cf. illustration à droite).
- Remplacez les **marqueurs Remède** par les **fioles Remède**.

N'utilisez la fiole violette que lorsque vous combinez ce défi avec celui de la Mutation ou du Bioterroriste.

- Donnez une aide de jeu *Actions de laboratoire* à chaque joueur.
- N'utilisez pas l'Opérateur de terrain. Utilisez les versions In vitro de la Chercheuse et de l'Épidémiologiste.

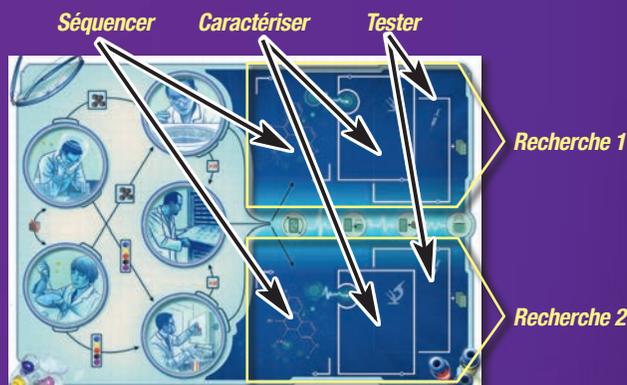
Les capacités de la Chercheuse et de l'Épidémiologiste sont inchangées, mais elles ont maintenant une capacité In vitro. L'Agente de liaison a également une capacité In vitro (uniquement pour ce défi).



APERÇU

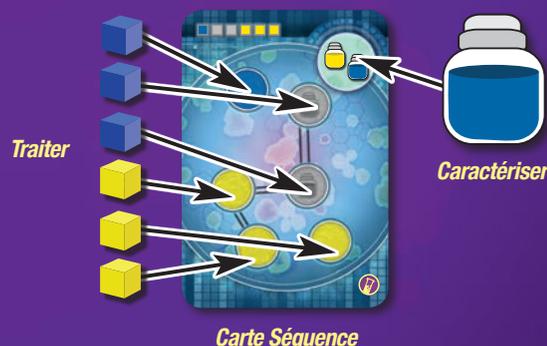
Dans ce défi, avant qu'un joueur ne puisse *découvrir un remède*, la maladie doit d'abord avoir été *caractérisée*, son code génétique *séquencé* et son remède *testé*. Pour ce faire, vous utiliserez des *actions de laboratoire*.

Les deux *lignes de recherche* vous permettent de développer **2** remèdes simultanément, comme illustrées dans les sections de droites (haut et bas) du plateau.



Chaque carte *Séquence* montre la structure d'une maladie. L'action *Caractériser une maladie* permet de déterminer la couleur du remède recherché. Les cubes peuvent être placés sur la carte à l'aide de l'action *Traiter un échantillon* qui permet de remplir les cercles, à raison d'1 cube par cercle. Les cercles gris doivent être remplis d'un cube de la couleur du remède.

Chaque action *Traiter une maladie* permet de placer un cube comme *échantillon*, sur l'une des 2 coupelles de gauche du plateau *Laboratoire*. Par la suite, ces cubes peuvent être *traités comme échantillon*.



DÉROULEMENT

Jouez votre tour comme dans le jeu de base. Certaines actions sont réalisées différemment, telles que notées ci-dessous.

Important : Les actions de laboratoire *doivent* être effectuées sur une station de recherche. La station de recherche choisie n'a pas d'incidence.

ACTIONS DE LABORATOIRE



Construire une station de recherche

Après avoir construit une station de recherche, vous pouvez immédiatement réaliser 1 action de laboratoire sans utiliser d'action (c'est une action gratuite).

Lorsqu'un joueur place une station avec l'évènement Subvention publique, ce dernier obtient aussi l'action de laboratoire gratuite, même si la station de recherche n'a pas été placée dans la même ville que le joueur.



Traiter une maladie

1 cube retiré par cette action *peut* être placé dans l'une des 2 coupelles d'échantillons (plutôt que dans la réserve).



Caractériser une maladie (action de laboratoire)

Jouez une carte *Ville* sur une case *Caractériser* pour indiquer la couleur du remède de cette recherche. Cette couleur doit correspondre à l'une des fioles présentes sur la carte.



Posez la fiole de la couleur du remède sur la carte *Séquence*.

Vous devez caractériser une recherche avant de pouvoir déplacer des cubes sur sa carte *Séquence*.



Traiter un échantillon (action de laboratoire)

Déplacez tous les cubes d'une coupelle le long d'une flèche vers une autre coupelle ou une carte *Séquence*, en prenant soin d'ajuster le nombre de cubes tel qu'illustré. Les cubes perdus durant le déplacement sont remis dans la réserve.

L'effet de l'action *Traiter un échantillon* varie selon la coupelle de départ et la flèche suivie pour le déplacement :

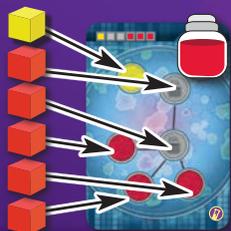
- Déplacez tous les cubes d'une coupelle d'échantillons vers la coupelle de centrifugation (déplacez *tous* les cubes d'*1 seule couleur*, le reste est remis dans la réserve) *ou* vers la coupelle de séparation (déplacez *1 cube de chaque couleur* présente, le reste est remis dans la réserve). Les cubes déjà présents à cet endroit (provenant d'actions précédentes) *ne sont pas* concernés.
- Déplacez tous les cubes de la coupelle de centrifugation ou de séparation vers la coupelle de croissance, doublant chaque cube déplacé ainsi (prenez ces cubes de la réserve). Les cubes déjà présents à cet endroit (provenant d'actions précédentes) *ne sont pas* concernés.



Si vous ne pouvez placer le nombre de cubes requis dans la coupelle de croissance (parce qu'il n'y en a pas suffisamment dans la réserve), la partie se termine immédiatement et votre équipe a perdu !

- Déplacez tous les cubes d'*1 coupelle* (centrifugation, séparation ou croissance) vers *1 carte Séquence* (pas les deux). Cette carte *Séquence* doit d'abord avoir été *caractérisée*. Remplissez les cercles vides de la carte *Séquence*, à raison d'*1 cube* par cercle. Les cubes excédentaires sont remis dans la réserve.

Chaque cercle sur une carte *Séquence* est soit rouge, jaune, bleu, noir ou gris. Les cubes placés sur les cercles gris doivent être de la *couleur du remède*. Un cercle d'une couleur éradiquée peut être rempli avec n'importe quelle couleur.

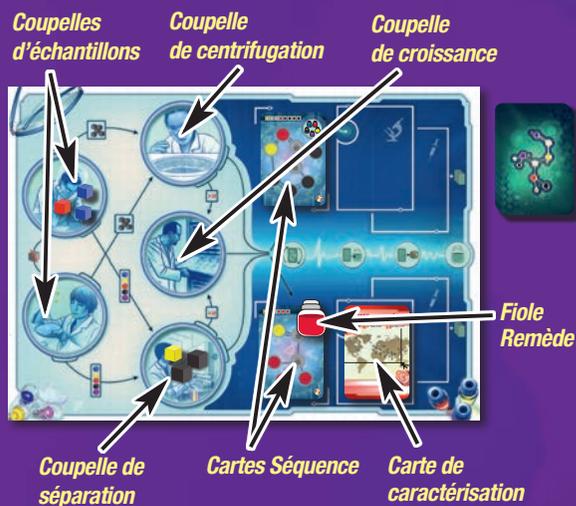


Dans le défi du Bioterroriste, l'action Sabotage permet de réduire le nombre de stations de recherche en jeu en deçà du nombre de cartes Séquence présentes. Dans un tel cas, le Bioterroriste choisit la recherche qu'il ferme et défausse cette carte Séquence (tous les cubes présents sont remis dans la réserve) et toutes les cartes Ville jouées pour caractériser ou tester ce remède.

Un cube retiré du plateau avec un évènement, la capacité du Spécialiste en confinement, la capacité du Médecin de retirer automatiquement les cubes d'une maladie guérie, etc., ne peut pas être placé dans une coupelle d'échantillons.

Pour les défis de la Mutation et du Bioterroriste, la carte Ville utilisée pour caractériser la maladie violette doit être une ville où il y a au moins 1 cube violet.

Si une ligne de recherche est caractérisée pour la même maladie que l'autre ligne, déplacez la fiole Remède. Fermez l'autre ligne : défaussez sa carte Séquence et ses cartes Ville et remettez les cubes dans la réserve.



Exemple : Il y a 1 cube rouge et 2 cubes bleus dans une coupelle d'échantillons. Ils peuvent être déplacés vers la coupelle de centrifugation (ce qui fait remettre 1 cube rouge ou 2 cubes bleus dans la réserve) ou dans la coupelle de séparation (ce qui fait remettre 1 cube bleu dans la réserve).

Exemple : Les 2 cubes noirs et le cube jaune dans la coupelle de séparation sont déplacés dans la coupelle de croissance, ce qui double leur nombre, pour un total de 4 cubes noirs et 2 jaunes.



Tester un remède (action de laboratoire)

Jouez une carte *Ville* de la couleur du remède recherché sur la case *Tester* correspondante. Il doit y avoir au moins 1 cube sur la carte *Séquence* de cette ligne de recherche. Retirez 1 cube de cette couleur de n'importe quelle ville et remettez-le dans la réserve.



Dans le défi de la Mutation - Panique mondiale (et seulement dans ce dernier), la carte Ville utilisée pour Tester un remède doit être une ville où il y a au moins 1 cube violet (qui n'a pas à être le cube retiré). Pour les défis de la Mutation et du Bioterroriste, vous pouvez utiliser n'importe quelle carte.



Découvrir un remède

Si une ligne de recherche est *complétée*, c'est-à-dire qu'elle a été caractérisée, testée et que tous les cercles de sa carte *Séquence* sont remplis, défaussez alors 3 cartes *Ville* (et non 5) de la couleur de la maladie pour en découvrir le remède. Vous devez être sur une station de recherche.

Déplacez la fiole *Remède* sur l'indicateur de remède correspondant. Défaussez les cartes *Ville* dans la défausse *Joueur*. Défaussez la carte *Séquence* et remplacez les cubes dans la réserve. Piochez et placez une nouvelle carte *Séquence* afin de débiter une nouvelle recherche.

La Scientifique défausse 2 cartes (et non 3) pour Découvrir un remède. Certains effets modifient le nombre de cartes à défausser pour Découvrir un remède; lorsque vous jouez au défi In vitro, le nombre à modifier est 3 (et non 5 comme dans le jeu de base).

Dans les défis de la Mutation et du Bioterroriste, la couleur des cartes Ville défaussées pour découvrir le remède violet n'a pas d'importance. De plus, la présence de cube(s) violet(s) sur ces villes est facultative.



Séquencer le code génétique d'une maladie (action de laboratoire)

Piochez une carte *Séquence* (s'il n'y a plus de cartes, mélangez la défausse pour former un nouveau paquet *Séquence*). Placez cette carte sur une case *Séquence* vide, échangez-la avec une carte *Séquence* déjà placée, ou défaussez-la. Vous ne pouvez placer une carte *Séquence* sur une case *Séquence* vide avant d'avoir construit une 2^e station de recherche.

Lorsque vous échangez une carte *Séquence* caractérisée, deux situations sont possibles : soit la couleur de la fiole de la nouvelle carte correspond, soit elle ne correspond pas. Si la couleur correspond, conservez alors la carte utilisée pour caractériser et, s'il y a lieu, la carte de test ainsi que les cubes pouvant être placés sur la nouvelle carte. Remettez les cubes excédentaires dans la réserve. Si la couleur ne correspond pas, défaussez tout ce qui lui était attribué (carte de caractérisation, carte de test et cubes). Dans tous les cas, défaussez l'ancienne carte *Séquence*.

Puisqu'il y a déjà une carte Séquence dans une ligne de recherche ouverte, cette action n'est pas nécessaire pour découvrir un remède. Elle permet aux joueurs d'ouvrir une 2^e ligne de recherche, de remplacer une carte Séquence d'une maladie guérie, ou de trouver des cartes Séquence plus efficaces.

VICTOIRE OU DÉFAITE

Vous remportez ou perdez ce mode en suivant les règles du jeu de base.

Conseil : S'il y a peu de cubes d'une couleur en jeu, utilisez-les pour trouver le remède de cette couleur et non des autres couleurs.

Exception (très rare) : si la partie se termine parce qu'un joueur ne peut piocher les cartes dont il a besoin et qu'une couleur ou plus n'est jamais apparue — durant la mise en place et la partie — les joueurs remportent alors la partie s'ils ont guéri les autres maladies. (Explication : pour guérir une maladie dans ce défi, les joueurs ont besoin d'au moins 1 cube de cette couleur.)

RAPPELS

- Les actions de laboratoire ne sont possibles que sur une station de recherche.
- Vous devez déplacer *tous* les cubes d'une coupelle lorsque vous traitez des échantillons.
- Vous ne pouvez *choisir* de remettre des cubes du laboratoire dans la réserve.
- Une carte *Séquence* doit être caractérisée avant d'y déplacer des cubes.
- Les cercles gris d'une carte *Séquence* doivent être remplis par des cubes de la couleur du remède recherché.
- Un remède ne peut être testé avant qu'il n'y ait au moins 1 cube sur sa carte *Séquence*.
- Le cube retiré en *testant un remède* est remis dans la réserve.
- Le joueur qui s'attend à *découvrir le remède* ne doit pas forcément être celui qui caractérise ou teste ce remède.
- Les cercles d'une maladie éradiquée sur une carte *Séquence* peuvent être remplis par n'importe quelle couleur de cubes.
- Sur le plateau *Laboratoire*, les cubes d'une maladie éradiquée peuvent servir à remplir les cercles d'une carte *Séquence*.

MODE SOLO

Dans le mode solo, vous, aidé du CDC, devez affronter toutes les maladies. Il peut être combiné avec tous les autres défis, à l'exception de celui du Bioterroriste.

Mise en place

Effectuez la mise en place comme pour une partie à 2 joueurs, mais :

- Avant de mélanger les cartes *Évènement* dans le paquet *Joueur*, mélangez les cartes *Ville* et distribuez-en 8, 12, 14 ou 16 dans la défausse *Joueur*, selon le niveau de difficulté (intro, standard, héroïque ou légendaire). Assurez-vous qu'il n'y ait pas plus de 6 cartes de la même couleur dans la défausse *Joueur*; remélangez au besoin.
- L'évènement *Ordres spéciaux* n'est pas utilisé. Mélangez 4 cartes *Évènement*.
- N'utilisez pas ces rôles : Agente de liaison, Chercheuse, Épidémiologiste et Répartiteur. Distribuez-vous au hasard une carte *Rôle* parmi les cartes restantes.

Vous pouvez jouer avec le Directeur régional ou le Pilote dans ce mode de jeu, mais ils seront moins efficaces.

- Placez la carte *CDC* tout près. Le CDC n'a pas de pion. Prenez les 4 premières cartes et placez les 4 autres cartes *Joueur* près du CDC.

Déroulement

Vous ne pouvez faire l'action *Partager des connaissances* avec le CDC. À la fin de votre tour, après avoir fait la phase *Propagation*, le CDC peut faire 1 action. Le CDC *ne pioche ni cartes Joueur* (sauf en utilisant son action à cette fin) ni cartes *Propagation*.

Actions du CDC

Le CDC (et lui seul) peut effectuer 1 de ces actions :



Déplacer le joueur : le CDC peut déplacer votre pion avec une action de déplacement. Si une carte est nécessaire (pour un *vol direct* ou *charteur*), le CDC doit défausser cette carte.



Assigner un nouveau rôle : si votre pion est sur une station de recherche, le CDC peut remplacer votre rôle (carte et pion) par le rôle de votre choix parmi ceux toujours disponibles. Retirez l'ancien rôle du jeu ; il ne sera plus disponible pour le reste de la partie (sauf à l'aide de l'évènement *Nouvelles fonctions*).



Échanger des informations : si votre pion est sur une station de recherche, le CDC peut échanger 1 de ses cartes *Ville* contre 1 de vos cartes *Ville* en main. Vous devez donner une carte de la couleur de la ville que vous occupez. Ceci n'a pas d'impact sur le nombre de cartes en main.



Piocher une carte : le CDC pioche 1 carte du paquet *Joueur* et l'ajoute à ses cartes. Résolez les *Épidémie*. Comme les joueurs, le CDC a une limite de 7 cartes en main (cf. *Pandémie*, page 6).



Découvrir un remède : le CDC peut découvrir un remède en défaussant 5 de ses cartes *Ville* de la même couleur pour trouver le remède contre la maladie de cette couleur.

Dans le défi *In vitro*, le CDC peut faire 1 action de laboratoire plutôt qu'une de ses actions normales.

Le CDC peut jouer un de ses évènements en tout temps. Les évènements *Temps emprunté* et *Réexaminer les recherches* peuvent cibler le CDC.

VICTOIRE OU DÉFAITE

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

MODE EN ÉQUIPE

Dans ce mode pour 4 ou 6 joueurs, 2 ou 3 équipes de chercheurs se livrent une lutte acharnée pour guérir et éradiquer les maladies, prévenir les éclosions et obtenir du prestige à l'échelle mondiale. À la fin de la partie, l'équipe la plus prestigieuse sera déclarée victorieuse ! Ceci ajoute un élément compétitif au jeu, tout en conservant son aspect coopératif.

Le mode en équipe peut être combiné avec les autres défis, à l'exception de celui du Bioterroriste et de *In vitro*.

Mise en place

Effectuez la mise en place normalement, à l'exception des points suivants :

- Divisez 4 ou 6 joueurs en 2 ou 3 équipes de deux joueurs. Les joueurs d'une équipe s'assoient l'un à côté de l'autre et prennent une aide de jeu.
- Mélangez les cartes *Objectif* et donnez-en 1, face cachée, à chaque équipe ; remettez les autres dans la boîte. Les équipes peuvent consulter secrètement leur carte *Objectif*.
- Mélangez les cartes *Rôle* puis distribuez-en 3 à chaque équipe. Chaque équipe choisit et assigne 2 de ces rôles ; le rôle inutilisé est remis dans la boîte. Lorsque toutes les équipes ont fait leur sélection, tous les joueurs dévoilent leur rôle et prennent le pion correspondant.
- Utilisez 2 cartes *Évènement* par joueur (8 ou 12). Distribuez 2 cartes par joueur.
- Si vous combinez le mode en équipe avec le défi de la Souche virulente, n'utilisez pas la carte *Épidémie - Souche virulente - Souche cachée*.
- Mélangez les 10 cartes *Bonus*. Lorsque vous préparez le paquet *Joueur*, mélangez 1 carte *Bonus* avec chaque carte *Épidémie* (il y aura donc autant de cartes *Bonus* que de cartes *Épidémie*). Remettez dans la boîte les cartes *Bonus* inutilisées.

Contrairement aux cartes *Évènement*, les cartes *Bonus* ne peuvent être utilisées qu'à son propre tour. La Dépanneuse doit défausser une carte *Équipe régionale d'intervention* lorsqu'elle la joue.

- Placez les 14 récompenses près du plateau. Si vous ne jouez pas au défi de la Souche virulente ou de la Mutation, remettez ces jetons dans la boîte.
- **Important** : Le marqueur *Vitesse de propagation* est placé sur la 3^e case numéro 2 et non sur la 1^{re}.
- Chaque équipe prend une station de recherche d'équipe. Placez une station normale, comme à l'habitude, sur Atlanta.
- Choisissez une première équipe. En commençant par l'équipe à leur droite puis en continuant en sens *antihoraire*, chaque équipe place sa station et ses pions sur une ville située à au moins 3 liens d'une autre station d'équipe (mais potentiellement plus près d'Atlanta). Commencez la partie.

Déroulement

Chaque équipe a un total de 6 actions pour son tour, pouvant être répartie ainsi entre les joueurs : 4-2, 3-3, ou 2-4 (si une équipe n'arrive pas à un consensus, chaque joueur a 3 actions). Les joueurs d'une équipe jouent en sens horaire.

La Généraliste a 1 action de plus que ce nombre.

Ensuite, chaque joueur de l'équipe, en ordre, pioche 1 carte *Joueur*, prenant soin de résoudre les *Épidémie* normalement et de respecter la limite de 7 cartes en main. Ensuite, l'équipe réalise une seule fois la phase *Propagation*.

La vitesse de propagation ne va pas au-delà de 4. Le marqueur *Vitesse de propagation* demeure en place lors d'épidémie(s) future(s).

Ensuite, c'est au tour de la prochaine équipe en sens horaire.

Actions

Vous réalisez les actions normalement, à l'exception des points suivants :

- *Partager des connaissances* entre deux équipes demande **2** actions, et non 1 (ceci est causé par les protocoles de recherche différents des équipes). À l'intérieur d'une même équipe, cela ne nécessite qu'1 action.
- Seule l'équipe propriétaire peut utiliser sa station de recherche pour les actions *Navette* et *Découvrir un remède*. Il est possible de construire une station de recherche normale au même endroit qu'une station d'équipe. Les stations d'équipe ne peuvent être reconstruites ailleurs.
- À 6 joueurs (seulement), l'action *Découvrir un remède* requiert 1 carte *Ville* de la couleur en moins. (Ainsi, vous aurez habituellement besoin de 4 cartes, 3 si vous êtes la Scientifique, etc.)

Si plusieurs équipes souhaitent jouer un évènement au même moment, l'équipe dont c'est le tour joue en premier, suivie, en sens horaire, des autres équipes souhaitant le faire.

Récompenses

Lorsqu'une maladie est guérie ou éradiquée durant le tour d'une équipe, cette équipe prend la ou les récompenses appropriées et les pose devant elle face visible. À la fin de la partie, ces jetons rapportent le prestige indiqué sur la carte *Objectif* de l'équipe.

Si l'usage d'une carte *Évènement* provoque une éradication, l'équipe ayant joué la carte *Évènement* reçoit la ou les récompenses appropriées.

Il y a également une récompense pour le 1^{er} remède découvert, la 1^{re} éradication, éradiquer la Souche virulente et éradiquer la Mutation (si vous jouez avec ces défis). Ces récompenses rapportent le prestige indiqué (et éventuellement plus avec l'aide de certaines cartes *Objectif*).



Dans le défi de la Mutation, si la partie se termine avec une équipe qui retire le dernier cube violet du plateau (voir ci-dessous), cette équipe reçoit 4 prestiges (notés au dos de la récompense Éradication violette).

FIN DE LA PARTIE/VICTOIRE

La partie se termine lorsque les équipes perdent, comme à l'habitude, ou lorsqu'elles l'emportent :

- en découvrant le remède des 4 maladies,
ou
- en découvrant le remède de 3 maladies *et* en les éradiquant.

Si les équipes l'emportent, toutes les équipes dévoilent leur carte *Objectif* et font la somme de leur prestige. N'oubliez pas le prestige des récompenses et des cartes *Bonus* toujours en main ! L'équipe ayant le plus de prestige l'emporte. En cas d'égalité, les équipes ex æquo se partagent la victoire.

Apportez cette modification lorsque vous jouez avec le défi de la Mutation : les joueurs l'emportent s'ils : découvrent le remède des 5 maladies ; découvrent le remède des 4 maladies originales et retirent tous les cubes violets du plateau ; découvrent le remède de 4 maladies qu'ils éradiquent ; ou s'ils découvrent le remède de 3 ou 4 maladies originales qu'ils éradiquent et retirent le dernier cube violet du plateau.

Étiquette

Les joueurs peuvent écouter les plans desquels discutent les équipes adverses. Les membres d'une équipe peuvent se montrer leurs cartes et pointer ses dernières afin de planifier leurs actions le plus discrètement possible.

Malgré la vitesse de propagation plus élevée, le mode en équipe est habituellement plus facile, car, ensemble, les équipes ont plus d'actions, d'évènements et de cartes en main à leur disposition. La plupart des maladies peuvent être éradiquées. Toutefois, les joueurs peuvent tous perdre si une équipe qui n'a pas l'avance refuse de coopérer pour trouver le dernier remède. Les équipes devraient conserver leur objectif caché afin que l'issue de la partie ne soit connue qu'à la toute fin. Les équipes qui sont dernières peuvent éradiquer des maladies afin de rétrécir l'écart et potentiellement terminer la partie sans le dernier remède.

Option

Lorsque les joueurs connaissent bien le mode en équipe, lors de la mise en place, distribuez **2** cartes *Objectif* et 3 cartes *Rôle* à chaque équipe. Ensuite, chacune choisit **1** carte *Objectif* et 2 cartes *Rôle*.

→ Prestige par remède

→ Prestige par éradication

→ Prestige par station de recherche (chaque station de recherche normale sur le plateau)



RÔLES

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



AGENTE DE LIAISON

L'Agente de liaison peut donner une carte *Ville* de la *couleur* de sa propre ville à un joueur situé sur n'importe quelle ville de la *même* couleur. Ceci coûte une action, qu'elle ne peut faire qu'une fois, à son tour.

Dans le défi *In vitro*, elle peut *caractériser une maladie* ou *tester un remède* comme action gratuite, une fois par tour, si elle est sur une station de recherche.



DIRECTEUR RÉGIONAL

Le Directeur régional peut :

- *traiter une maladie* dans une ville reliée à celle qu'il occupe (plutôt que la ville qu'il occupe), et/ou
- une fois par tour, déplacer le pion d'un autre joueur dans sa ville ou une ville reliée avec l'action *Voiture/Transbordeur*. Ceci ne requiert pas d'action.

Il doit avoir la permission de l'autre joueur avant de déplacer son pion.

Le Directeur régional ne peut déplacer le Pilote.



PILOTE

Le Pilote ne peut ni faire d'actions de déplacement (*Voiture/Transbordeur*, *Vols*, ou *Navette*), ni *Construire une station de recherche*.

Pour une action, il peut *voler* vers n'importe quelle ville située à 3 liens ou moins, sautant les villes entre son point de départ et sa destination. Il peut prendre 1 autre pion comme passager.

Il doit avoir la permission pour prendre un pion passager et ce pion doit être dans la même ville. Les capacités qui ont lieu lorsqu'un pion entre dans une ville n'ont lieu que dans la ville de destination et non dans les villes « parcourues ». Lorsque déplacé par le Répartiteur ou l'évènement Ordres spéciaux, le Pilote ne peut voler : il utilise plutôt les actions de déplacement normales. Le Pilote peut jouer les cartes Équipe régionale d'intervention.

TESTEURS

Sterling et Marcia Babcock, Hannah Bellwoar, Andrew et Shannon Bouffard, Jim et Veronica Boyce, Heidi Brierley, Jenny Broeker, Sunshine Buchler, D.J. Byrne, Brian Chin, Nicole Coppage, Aaron Curtis, Lincoln Damerst, David desJardins, Steve Duff, Sandra Emerson, Chris et Kim Farrell, Jonathan Franklin, Rich Fulcher, John Garnett, Brandon George, David Grainger, Daniel Grant, Kris Gould, Beth Howard, Beth Heile, Ken Herbert, Carlos Hernández, Jay Heyman, Darren Hron, Wei-Hwa Huang, Chris Johnson, Vylar Kaftan, Teri Karobonik, Josh Kaufman, Stephanie Kelleher, John Knoerzer, Adam Kunsemiller, Trisha Lantzner, Donna Leacock, Paul et Cole Luebbbers, Terry Lyzen, Paul Markarian, Naomi McArthur, Barak Michener, Arthur O'Dwyer, John Perry, Nikki Pontius, Richard Potthoff, Mary Prasad, Johnathan Pulos, Jeff Rawlings, Tom Rosen, David Roth, Ron Sapolsky, Amanda Schloss, Emily Scott, Zev Shlasinger, Gurtej Singh, Rob Smolka, John Spence, Matt et Sarah Spikes, Devin Stinchcomb, Birgit Stolte, Adan Streed, Brian Symington, Elizabeth Terlinden, Rebecca Tortell, Rob Watkins, Rae Yip, Michelle Zentis, et David Zevin.

Remerciements : Ron Sapolsky, Heidi Brierley et Marcia Babcock pour leurs idées sur l'analyse des maladies, le travail en laboratoire et la préparation des vaccins ; toutes simplifications et erreurs viennent de nous. Vylar Kaftan pour son aide au développement du mode solo.



VIROLOGUE

La Virologue peut défausser :

- lorsqu'elle *découvre un remède*, 2 cartes *Ville* de la *même* couleur pour remplacer 1 carte *Ville* de la couleur du remède, ou
- pour une action, 1 carte *Ville* pour retirer un cube de cette couleur de n'importe quelle ville. Ce cube est remis dans la réserve.

Elle peut défausser plusieurs paires de cartes Ville pour Découvrir un remède. Par exemple, elle pourrait défausser 2 cartes Ville jaunes, 2 cartes bleues et 3 cartes rouges pour découvrir le remède rouge.

CHERCHEUSE

Dans le défi *In vitro*, elle peut *séquencer le code génétique d'une maladie* comme action gratuite, une fois par tour, si elle est sur une station de recherche.

ÉPIDÉMIOLOGISTE

Dans le défi *In vitro*, elle peut *traiter un échantillon* comme action gratuite, une fois par tour, si elle est sur une station de recherche.

CRÉDITS

Auteurs : Matt Leacock et Tom Lehmann
Illustrations : Chris Quilliams

© 2013 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC JOP 1P0
Canada

F2Z Entertainment Inc.
238 rue des Frères Farman
BP 138
78530 Buc Cedex
France



info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com