

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





PANDÉMIE : LE REMÈDE

Un jeu de dés pour 2 à 5 joueurs, âgés de 8 ans et plus, par Matt Leacock.

INTRODUCTION

4 maladies mortelles menacent d'infecter la planète ! Les joueurs devront travailler ensemble pour éviter de nouvelles éclosions tout en cherchant les remèdes. Vous aurez besoin de bien plus que de la chance pour réussir. Parviendrez-vous à sauver l'humanité ?

MATÉRIEL

- 48 dés Maladie, 12 x 4 couleurs
- 1 sac
- 7 pions
- 7 cartes Rôle
- 37 dés Joueur de 7 couleurs
- 6 tuiles Région
- 1 centre de traitement, avec les pistes d'éclosions et de propagation
- 1 seringue d'éclosions
- 1 seringue de propagation
- 1 tuile CDC
- 10 cartes Évènement
- 1 carte Remèdes découverts
- 5 cartes Aide de jeu

MISE EN PLACE

1. Placez le centre de traitement au centre de la table. Placez les tuiles Région autour conformément à l'illustration (en sens horaire, de 1 à 6).
2. Placez la seringue de propagation sur le niveau de difficulté STANDARD (II) de la piste de propagation (la piste verte).
Si c'est la première fois que vous jouez à un jeu coopératif, placez-le plutôt sur le niveau INTRO (I).
3. Placez la seringue d'éclosions sur le \leftrightarrow (0) de la piste d'éclosions (la piste bleue).
4. Placez les 48 dés Maladie dans le sac et mélangez-les.
5. Tirez au hasard 12 dés du sac et lancez-les. Relancez toutes les croix obtenues jusqu'à ce que tous les dés indiquent un chiffre.
6. Placez ces dés sur les régions correspondantes. (Les 1 vont sur la région 1, les 2 sur la région 2, etc.)
S'il y a plus de 3 dés d'une même couleur sur une même région, relancez les dés supplémentaires jusqu'à ce que chaque région ne présente pas plus de 3 dés d'une même couleur.
7. Placez la tuile CDC et la carte Remèdes découverts près des tuiles Région, comme ci-dessous.
8. Mélangez les cartes Évènement face cachée et placez la pioche ainsi constituée près du CDC (Centres pour le contrôle et la prévention des maladies). Dévoilez les 3 premières cartes de la pioche et placez-les, face visible, près du CDC, conformément à l'illustration.
9. Mélangez les cartes Rôle et distribuez-en une à chaque joueur. Confiez à chaque joueur le pion et les dés correspondant à son rôle. Rangez les cartes Rôle, les pions et les dés inutilisés dans la boîte. Placez les pions sur la région 1 (Amérique du Nord).



BUT DU JEU

Pandémie : Le Remède est un jeu coopératif ; tous les joueurs gagnent ou perdent ensemble. Durant la partie, vous parcourrez le monde pour traiter des maladies et récolter des échantillons. Lorsque vous aurez suffisamment d'échantillons, vous pourrez tenter de trouver un remède.

Si les joueurs, en œuvrant de concert, découvrent les remèdes pour les 4 maladies, vous gagnez ! En revanche, si le niveau de propagation est trop élevé, si trop d'éclosions surviennent ou si le nombre de personnes contaminées devient trop important (c.-à-d. qu'il n'y a plus assez de dés dans le sac lorsqu'il faut lancer des dés Maladie), c'est l'échec !

DÉROULEMENT

Déterminez un premier joueur au hasard. Continuez ensuite le jeu en sens horaire jusqu'à ce que vous gagniez ou perdiez la partie.

À chacun de vos tours, vous réaliserez les 4 phases suivantes :

1. Lancer les dés Joueur et faire ses actions

P.3

2. Donner des échantillons

P.6

3. Tenter de trouver un remède

P.6

4. Propagation des maladies

P.7

Durant votre tour, les autres joueurs peuvent vous conseiller, mais si aucun consensus ne se dégage, c'est à *vous* de trancher.

1. LANCER LES DÉES JOUEUR ET FAIRE SES ACTIONS

Lancez tous vos dés Joueur. Chaque dé montrera soit une action soit un symbole Contagion. Les résultats Action sont bénéfiques tandis que les résultats Contagion sont désastreux.

ACTIONS

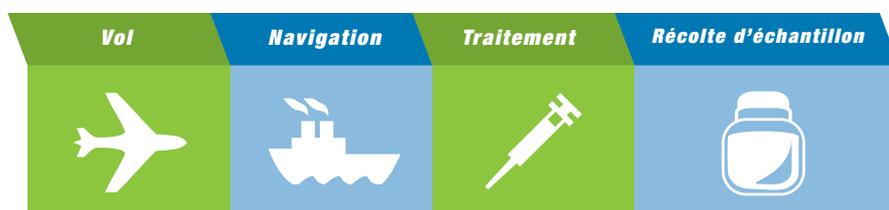
Un résultat Action sur un dé Joueur peut être relancé ou utilisé pour réaliser l'action. Vous pouvez relancer un résultat Action autant de fois que vous le voulez, mais, une fois utilisé, vous ne pouvez ni le relancer ni l'utiliser à nouveau. Les résultats Action peuvent être relancés ou utilisés dans n'importe quel ordre, mais sont utilisés un par un.

Après chaque action

Après avoir utilisé un dé Action, mettez-le de côté (afin de vous souvenir de ne pas l'utiliser à nouveau durant ce tour).

Vous n'êtes pas obligés de relancer tous vos dés ou d'utiliser toutes vos actions. (Vous pouvez éviter de relancer vos dés Action pour ne pas risquer de tomber sur un symbole Contagion )

Les quatre actions standards sont :





VOL

Déplacez votre pion d'une région vers n'importe quelle autre région.



NAVIGATION

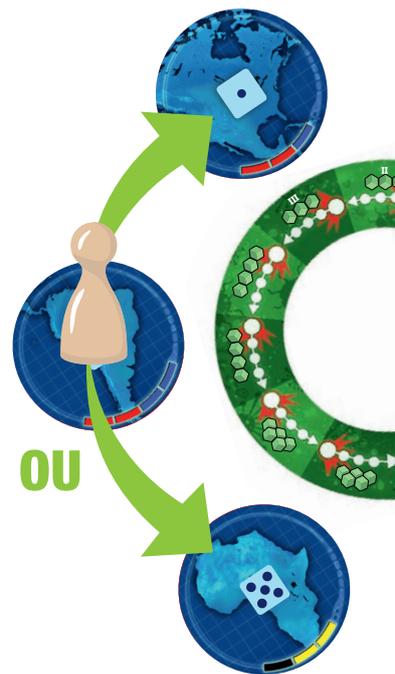
Déplacez votre pion d'une région à une région voisine (voir l'illustration).



TRAITEMENT

Prenez 1 dé Maladie de votre région et placez-le au milieu du centre de traitement,
ou

Prenez 1 dé Maladie du centre de traitement et déposez-le dans le sac.



Important : lorsque vous traitez une maladie dont le remède est découvert, plutôt que de déplacer 1 seul dé, vous déplacez tous les dés de cette couleur depuis votre région ou le centre de traitement.



RÉCOLTE D'ÉCHANTILLON

Prélevez un échantillon d'une maladie. Prenez 1 dé d'une maladie sans remède connu **du centre de traitement** et placez-le, avec votre dé Joueur présentant l'action **Récolte d'échantillon**, sur votre carte Rôle. (S'il n'y a pas de dé dans le centre de traitement, vous ne pouvez effectuer cette action.)

Un échantillon (c'est-à-dire votre dé « Récolte d'échantillon » et un dé Maladie) est verrouillé sur la carte Rôle jusqu'à ce que vous **donniez des échantillons** à un autre joueur ou que vous **tentiez de trouver un remède** (voir page 6).



AUTRES ACTIONS

Certains rôles ont des dés possédant plusieurs symboles, séparés par une barre oblique, sur une même face. Dans ce cas, vous pouvez effectuer une seule des deux actions.

Certains rôles ont des dés possédant des actions spéciales sur certaines faces. Les règles concernant ces actions sont décrites sur leurs cartes Rôle respectives.

Tous les effets d'un dé doivent être effectués avant de passer au dé suivant.

CONTAGIONS

Avancez immédiatement la seringue de propagation d'1 cran par symbole Contagion que vous avez obtenu puis mettez ces dés de côté (vous pouvez jouer un ou des événements avant d'avancer la seringue de propagation). Ces dés ne peuvent pas être relancés durant ce tour. Lorsque la seringue de propagation arrive sur une case  de la piste de propagation, une **épidémie** survient.

Important : si la seringue de propagation atteint la fin de la piste de propagation, la partie est terminée et votre équipe a perdu !

ÉPIDÉMIES

Lorsqu'une épidémie survient, prenez en main tous les dés présents dans le centre de traitement ainsi qu'un nombre de dés égal à la *nouvelle* vitesse de propagation (les dés illustrés dans la zone où se trouve la seringue) et lancez-les.

Placez les résultats de croix dans le CDC (voir Événements, page 7).

Placez tous les résultats numériques sur les régions correspondantes. Ensuite, en sens horaire et en commençant par la région 1 (Amérique du Nord), vérifiez si des éclosions ont lieu : si une région abrite plus de 3 dés d'une même couleur, une éclosion a lieu (voir Éclosions, ci-dessous).

Après une épidémie, le joueur actuel peut continuer son tour en utilisant ou en relançant ses dés Action restants.

ÉCLOSIONS

Une éclosion survient quand une région abrite plus de 3 dés d'une même couleur. Cela peut arriver lors d'une épidémie ou durant la phase de propagation.

Lorsque survient une éclosion :

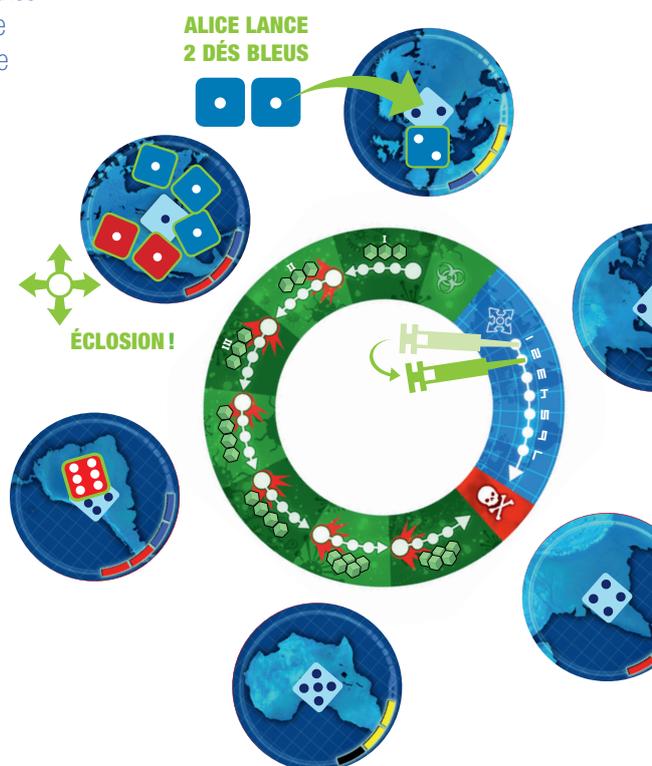
1. Avancez d'1 case la seringue d'éclosions.
2. Déplacez les dés surnuméraires (les dés excédant le 3^e dé de la couleur de l'éclosion) en sens horaire sur la région voisine.

Exemple : L'Amérique de Nord (région 1) abrite 3 dés Maladie bleus et 2 rouges. Alice lance 2 dés bleus à cause d'une épidémie et elle obtient deux 1. Étant donné qu'une région ne peut jamais contenir plus de 3 dés d'une même couleur, une éclosion a lieu. Alice avance la seringue d'éclosions d'1 case et déplace 2 dés bleus depuis l'Amérique du Nord (région 1) vers l'Europe (région 2).

Réactions en chaîne. Si la région suivante possède à son tour plus de 3 dés de la couleur de l'éclosion, cela génère une nouvelle éclosion. Avancez à nouveau la seringue d'éclosions d'1 case et déplacez les dés surnuméraires sur la région suivante en sens horaire.

Une même région peut subir une éclosion plusieurs fois. Cela peut arriver si, durant le même tour, différentes couleurs éclosent, ou si suffisamment de dés Maladie d'une même couleur sont ajoutés à deux moments différents.

Important : si la seringue d'éclosions atteint 8 éclosions, la partie s'arrête et votre équipe a perdu !



2. DONNER DES ÉCHANTILLONS

Si vous possédez des échantillons sur votre carte Rôle lorsque vous avez terminé de lancer les dés et d'effectuer vos actions, vous pouvez donner des échantillons à un autre joueur **dans votre région**.

Prenez tous les échantillons d'une même maladie (couleur) sur votre carte Rôle et donnez-les à un autre joueur dans votre région. Il les place sur sa carte Rôle.

Cela vous permet de rassembler plus d'échantillons d'une même maladie, ce qui augmente les chances de votre équipe de trouver un remède (voir ci-dessous).

3. TENTER DE TROUVER UN REMÈDE

Après avoir effectué vos actions (et éventuellement partagé des échantillons), vous pouvez tenter de trouver un remède :

Lancez tous les échantillons (dés Maladie) récoltés d'une même maladie (couleur) présents sur votre carte Rôle. Vous pouvez tenter de trouver un remède une seule fois par tour.

Additionnez le résultat de ces dés. Les croix comptent pour 0. Si vous obtenez un total de 13 ou plus, vous avez trouvé le remède contre cette maladie ! Reportez-vous au paragraphe « Succès ». Sinon, vous n'avez pas réussi à trouver le remède, reportez-vous au paragraphe « Échec ».

Succès	Échec
 $= 16$	 $= 11$



Succès

- Placez un des dés Maladie utilisés pour trouver le remède sur la case de la couleur correspondante de la carte Remèdes découverts.
- Remettez dans le sac les autres dés Maladie (les autres échantillons) que vous avez lancés, les échantillons de cette couleur possédés par les autres joueurs, ainsi que tous les dés de cette même couleur présents dans le centre de traitement.



- Redonnez à leurs propriétaires les dés Joueur qui ont servi à récolter ces échantillons.

Note : après la découverte d'un remède, lors d'une épidémie ou d'une propagation, vous placez tout de même les dés de cette maladie normalement dans les régions ! (Même s'il existe un remède, les gens continuent à se contaminer les uns les autres.) Posséder un remède permet à votre équipe de mieux traiter ces maladies (voir Traitement, page 4).

Note : Contrairement au jeu de plateau Pandémie, il n'est pas possible d'éradiquer une maladie dans Pandémie : Le Remède. Lorsque vous enlevez du plateau tous les dés Maladie d'une couleur, cela ne provoque rien de particulier.

Important : lorsque votre équipe a découvert les remèdes contre les 4 maladies, vous gagnez la partie !

Échec

Si le total des dés est de moins de 13, vous n'avez pas réussi à trouver le remède. Gardez les échantillons. Au prochain tour, vous pourrez les donner à un autre joueur ou réessayer de trouver un remède.

Note : gardez tous les résultats de croix comme échantillons ; ne les placez pas sur le CDC (voir Évènements).

4. PROPAGATION DES MALADIES

Après avoir effectué vos actions – et éventuellement partagé des échantillons et tenté de trouver un remède –, tirez du sac un nombre de dés Maladie égal à la vitesse de propagation et lancez-les.

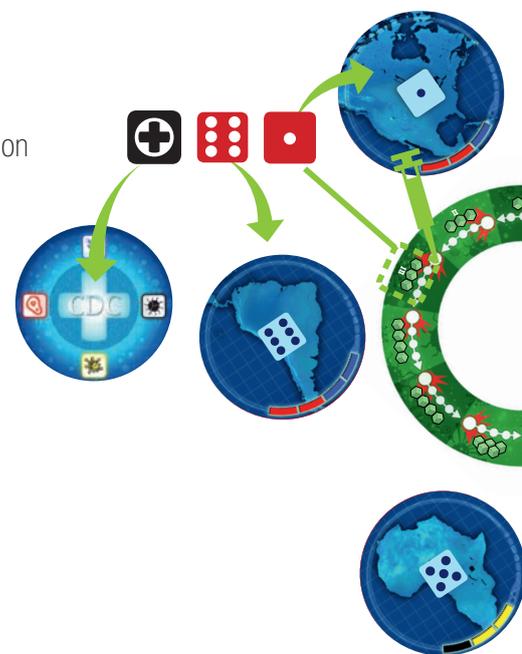
Important : s'il n'y a pas suffisamment de dés Maladie dans le sac lorsque vous devez en tirer, trop de gens ont été contaminés et vous perdez la partie !

Placez tous les résultats de croix sur le CDC.

Placez tous les résultats numériques sur la région correspondante (tous les dés 1 vont en Amérique du Nord, la région 1, etc.).

Ensuite, en commençant par la région 1 puis en sens horaire, vérifiez si des éclosions surviennent et résolvez-les au besoin (voir Éclosions, page 5).

Votre tour est fini ; c'est maintenant au joueur à votre gauche de jouer.



ÉVÈNEMENTS

Chaque fois qu'un dé Maladie lancé donne une croix, vous êtes chanceux et pouvez commencer à déclencher des événements bien utiles. Placez ces dés sur le CDC.

Afin de déclencher un événement, remettez le nombre de dés affichant une croix nécessaire à son activation dans le sac et suivez les instructions de la carte Évènement correspondante.

Les événements peuvent être déclenchés par n'importe quel joueur à n'importe quel moment, excepté entre le moment du lancer de dés Maladie, leur placement et la vérification des éclosions.

Après la résolution d'un événement, remettez la carte, face cachée, sous la pile de cartes Évènement et dévoilez immédiatement une nouvelle carte Évènement en remplacement. (Puisque vous piochez une carte Évènement immédiatement après en avoir utilisé une, vous aurez en permanence 3 événements disponibles, face visible.)



GAGNER LA PARTIE

Votre équipe est victorieuse dès que vous avez trouvé les 4 remèdes. Félicitations ! Vous venez de sauver l'humanité !

(Note : il n'est pas nécessaire de traiter tous les dés Maladie pour gagner la partie.)

PERDRE LA PARTIE

Votre équipe peut perdre la partie de trois façons différentes :

- **Par manque de temps.** La seringue de propagation arrive au bout de la piste de propagation.
- **Trop d'éclosions.** Si 8 éclosions surviennent, vous avez perdu.
- **Trop de gens ont été contaminés.** Si, durant une étape de propagation des maladies, il n'y a plus suffisamment de dés à tirer du sac.

Les joueurs peuvent vérifier à tout moment le nombre de dés restant dans le sac.

VOTRE PROCHAINE PARTIE

Après avoir gagné aux niveaux Intro et Standard, essayez le niveau Héroïque. Essayez d'autres rôles pour varier votre expérience de jeu. Adaptez-vous ! Une stratégie gagnante lors d'une partie peut s'avérer désastreuse dans une autre. Bonne chance !

Points de règle

Retirez 1 dé d'une région à chaque fois que le pion du joueur actif entre dans une nouvelle région lorsque vous utilisez l'évènement Hôpital mobile.

La capacité du Spécialiste en confinement fonctionne également lorsque celui-ci est déplacé par le Répartiteur, et elle survient avant l'évènement Hôpital mobile.

Lorsque vous trouvez un remède, cela n'améliore pas la capacité du Spécialiste en confinement ni de l'évènement Hôpital mobile.

Si jamais, au début de votre tour, tous vos dés sont verrouillés, vous pouvez en déverrouiller un pour le lancer. Placez le dé Maladie (l'échantillon) qui lui était associé dans le centre de traitement.

Le Répartiteur peut conserver des dés Pont aérien sur sa carte afin de les utiliser durant le tour des autres joueurs. Il pourra relancer les dés Pont aérien inutilisés au début de son prochain tour.

Les barres colorées sur chaque tuile Région vous donnent un indice sur quelles maladies peuvent y apparaître et à quelle fréquence. Par exemple, à cause de la manière dont les dés ont été conçus, les maladies bleue et rouge seront très fréquentes en Amérique du Nord.



CRÉDITS

Auteur : Matt Leacock

Règles et aide à la réalisation : Tom Lehmann

Illustrations : Chris Quilliams & Philippe Guérin

Réalisation : Équipe Filosofia

Filosofia tient à souligner les jets chanceux de Wladimir Kokkinopoulos qui ont mené à cette version française.

Testeurs : Devin Anderson, Tido Autrey, Jim Boyce, Matthew Brunner, Julie Calvé, Eric Christian, Misun Chung, Dave Cortright, David Dickie, Eric Dobson, Robert Dorgan, Fred Duewer, Tim Eisner, Sandra Emerson, Chris and Kim Farrell, Kate Frichette, Rich Fulcher, Richard Garfield, Jay Gischer, Stacie Haneline, Beth Heile, Jay Heyman, Bryan Howard, Tommy Howard, David Kiehnhoff, John Knoerzer, Donna, Anna, Colleen, Ruth, et Tim Leacock, Josh Lehon, Terry Lyzen, Paul Markarian, Jeffrey Middleton, Mari Mock, Brian et Lisa Modreski, Siew Siang Neo, Robert Oswald, Dave Peters, Ron Sapolsky, Ed Schmerling, Craig Silverstein, Zachary Sparer, Matt Spikes, Abe Stephenson, Ben Stern, Jeff Stern, Ken et Kip Tidwell, Becca Tortell, Lisa Towell, Eric Tucker, Jonathan Tweet, Tessa Tweet, Jacob Wallis, Rob Watkins et Heather Wilhelm.



© 2014 Filosofia Éditions Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com