

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





Un jeu infectieux à propos de santé et de maladie pour 3 à 6 virus très virulents de 11 ans et plus.

Matériel :

38 Cartes Virus (12 x Injection, 8 x avec une croix <+>), 20 Cartes Risque, 1 Carte Pharmacien, 1 Carte référence, 63 Comprimés en 3 couleurs (28 X bleus, 21 X jaunes et 14 X rouges) et une règle

Les comprimés ont la force suivante, indiquée sur la carte Pharmacien :

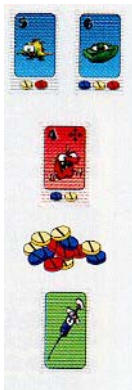
Bleu = 1 Point Jaune = 2 Points Rouge = 3 Points



Mon nom est Deux Petit Virus et je vais vous aider tout le long de ces règles. J'espère que vous êtes en forme et en bonne santé, ou ... non ???

C'est vraiment chouette que vous ayez ouvert la boîte, comme ça je peux me présenter.

Certains d'entre nous préfèrent les chemins d'infections les plus courts, ils vont juste de voisin en voisin, comme mon copain Herpes ou les adorables petits oreillons de Molly. Il existe toutefois des véritables voyageurs parmi nous, qui sautent sur tout ce qui court ou vole, vous pourrez les reconnaître à l'aide de la croix <+> sur la carte. Ils se ressemblent, mais certains sont encore plus difficiles à vaincre que les autres, par exemple ma tante Epidémie, avec une valeur de maladie de 4.



1. Prendre et garder une carte.

Un joueur qui choisit cette action prend soit une carte Virus soit une carte Injection face visible devant lui, et retourne ensuite la prochaine carte de la pile. Si la carte choisie est un virus, alors le facteur de maladie du joueur augmente du chiffre indiqué sur la carte. En compensation, le joueur reçoit également les comprimés indiqués sur la carte de la pharmacie, s'ils sont en stock.

Exemple 1 : Clément a pris ce virus sympathique. Il devra aussi recevoir un comprimé bleu, un jaune et un rouge comme indiqué sur la carte. Mais comme la pharmacie a seulement des comprimés bleus en stock, Clément n'en reçoit donc qu'un bleu. Il manque 5 points en valeur (un comprimé jaune et un rouge), parce que le pharmacien ne peut ni échanger ni substituer des comprimés.

Ha, échanger les comprimés, ça vous rendrait la vie plus facile, nan ?!!!

Les virus sont toujours placés les uns à côté des autres (plutôt que l'un sur l'autre) afin de pouvoir à tout moment voir le facteur maladie du joueur.

Un joueur qui pioche une carte injection l'utilise normalement pour tuer des virus. (*Huh!!!*), Ensuite placez la carte au-dessus de la carte Virus en laissant apparent le facteur de maladie. Si le joueur n'a pas de carte Virus devant lui, Il doit quand même poser la carte Injection devant lui. Il ne pourra pas l'utiliser contre un virus qu'il posera par la suite. Les joueurs ne peuvent pas poser de carte Injection sur les cartes Virus des autres joueurs.

Quelle honte, j'éliminerais bien toutes ces injections !!

Effets des injections.

- La 1ère injection divise par 2 son facteur de maladie (arrondi au supérieur).
- La 2e injection sur un virus le tue complètement, son facteur de maladie passe à 0.
- Une 3e injection devant un joueur l'amène tout droit en SOINS INTENSIFS.
- Dès qu'un joueur a placé sa carte devant lui, son tour est terminé. Le prochain joueur prend la carte de référence et commence son tour.

2. Mettre une carte en circulation.

Un joueur qui choisit cette action prend la carte face visible de la pile et la donne à un autre joueur. Cette carte pourra se déplacer de joueurs en joueurs. Puis il retourne une carte de la pile et la place sur celle-ci face visible.

- Les virus sans croix <+> doivent être passés qu'à votre voisin de droite ou de gauche, mais pas à celui qui vous le donné.
- Les virus avec une croix <+> peuvent être passé à n'importe quel autre joueur.
- Un joueur recevant une carte peut la garder s'il le désire. S'ils n'ont pas suffisamment de comprimés pour se défendre, ils doivent la garder. *Hé, laissez moi tranquille, je suis tout petit!*
- Un joueur qui ne souhaite pas garder la carte doit prendre assez de comprimés pour se défendre. Cela fonctionne comme suit :
 - Le joueur qui pioche et passe la carte na pas besoin de prendre des comprimés.
 - Le premier joueur à qui la carte est donnée doit, s'il ne veut pas la garder, jouer un comprimé de valeur 1 (bleu). Il place le comprimé devant lui visible de tous.
 - Le deuxième joueur à prendre la carte, s'il ne veut pas la garder, doit jouer des comprimés pour une valeur de 2.
 - Le troisième joueur doit jouer des comprimés pour une valeur de 3 et ainsi de suite. Chaque fois que la carte est passée, on augmente le coût de défense de 1.
- Même le joueur qui a pioché la carte devra prendre des comprimés s'il reçoit la carte plus tard dans le tour et qu'il ne souhaite pas la garder.
- Si un joueur reçoit pour la deuxième fois dans le tour la carte, il tiendra compte des comprimés déjà placé devant lui pour atteindre valeur nécessaire de défense. Les comprimés restent d'un tour sur l'autre. Voir exemple 2.

- Un joueur peut choisir de garder la carte. Il doit la garder s'il n'a plus de comprimé à payer au joueur qui a mis la carte en circulation. Si un joueur garde la carte, il la retourne, lit le texte aux autres joueurs et en exécute l'action. Si la carte Risque revient au joueur qui l'a mise en circulation, il devra payer 2 à la pharmacie pour s'en débarrasser (voir. Exemple 6).

Exemple 6: Alphonse place une carte Risque face cachée devant Béatrice. Elle n'en veut pas, donc elle donne un comprimé Bleu à Alphonse et passe la carte à Clément. Clément n'en veut pas (il a peur que ca soit une Injection car il en a déjà 2 devant lui). Il paye donc un comprimé bleu à Alphonse et lui donne la carte. Alphonse connaît la carte et il n'en veut pas, il paye donc 2 comprimés bleus à la pharmacie et passe la carte à Eva. Eva n'a plus de comprimés bleus ou jaunes et devrait donc donner un comprimé rouge à Alphonse. Elle décide que c'est bien trop cher et retourne la carte. La carte est „Ansteckung“, (Infection), et après l'avoir lue elle prend le virus d'un autre joueur et le place devant elle. Elle choisit un petit virus inoffensif de valeur 1, qui ne lui fait pas grand mal !

Ouais, et vous devriez avoir plus de sympathie pour nous, nous sommes de tendres et sensibles petites bêtes.

Les actions de la plupart des cartes Risques sont claires quand vous lisez le texte. 3 d'entre elles demandent une petite explication :

KRANKENSCHWESTER (Bonne Sœur)

La Bonne Sœur ne peut s'occuper d'elle-même. Si le joueur qui joue cette carte termine en soins intensifs, il perd les points de bonus liés à cette carte

DIAGNOSE (Diagnostic)

Cette carte est placée devant le joueur qui l'a jouée de la même façon que la Bonne Sœur. Le joueur ayant joué cette carte ne peut pas se choisir lui-même comme candidat pour les soins intensifs. Si le joueur qui a joué cette carte termine aux soins intensifs, il ne reçoit pas les points négatifs pour mauvais diagnostic.

HERR DOKTOR : (Docteur !)

Le joueur qui retourne cette carte la place devant lui. L'action de cette carte dure jusqu'au moment où un joueur va en soins intensifs. L'action n'est plus active lors de la fin de la manche et du comptage des points.

Fin de la manche

Si un ou plusieurs joueurs ont un niveau de maladie de 12 ou plus, ou 3 injections devant eux, ils vont immédiatement en soins intensifs : la manche s'arrête et il ou ils sont les perdants de la manche.

Score

Le joueur qui est en soins intensifs marque exactement 13 points négatifs. Les autres joueurs gagnent en points la valeur de leurs comprimés moins leur niveau de maladie. Les joueurs avec les cartes KRANKENSCHWESTER ou DIAGNOSE devant eux auront des points négatifs ou positifs suivant le résultat de la manche.

Rezept / Prescription : 2 exemplaires, pas de valeur de maladie. Prenez les 2 comprimés de cette carte à la pharmacie, si la pharmacie les a !

Diagnose / Diagnostic : 1 exemplaire, pas de valeur de maladie. Devinez quel joueur va terminer en soins intensifs. Si vous avez raison en fin de manche, vous gagnez 2 points sinon vous perdez 4 points.

Kranken-schwester / Bonne Sœur : 1 exemplaire, pas de valeur de maladie. Choisissez un joueur, si celui-ci termine en soins intensifs, vous perdez 4 points sinon vous en gagnez 2.

Herr Doctor / Docteur : 1 exemplaire, pas de valeur de maladie. A partir de maintenant tout le monde doit s'adresser à vous en utilisant « Monsieur ou Madame ». Quelqu'un qui oublie de le faire doit vous donner un comprimé, s'il en a un.

Überweisung / Référence : 1 exemplaire, pas de valeur de maladie. Un joueur qui oublie de prendre le carte Référence du dernier joueur avant de commencer son tour doit donner un comprimé à son voisin de droite.

Apotheke / Pharmacie : 1 exemplaire, pas de valeur de maladie. Attention la pharmacie n'échange pas les comprimés. Dos de la carte : pour les patients du service national de santé : bleu 1, jaune 2 et rouge 3.



Un jeu infectieux à propos de santé et de maladie pour 3 à 6 virus très virulents de 11 ans et plus.

Matériel :

38 Cartes Virus (12 x Injection, 8 x avec une croix <+>), 20 Cartes Risque, 1 Carte Pharmacien, 1 Carte référence, 63 Comprimés en 3 couleurs (28 X bleus, 21 X jaunes et 14 X rouges) et une règle

Les comprimés ont la force suivante, indiquée sur la carte Pharmacien :

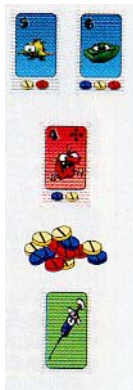
Bleu = 1 Point Jaune = 2 Points Rouge = 3 Points



Mon nom est Deux Petit Virus et je vais vous aider tout le long de ces règles. J'espère que vous êtes en forme et en bonne santé, ou ... non ???

C'est vraiment chouette que vous ayez ouvert la boîte, comme ça je peux me présenter.

Certains d'entre nous préfèrent les chemins d'infections les plus courts, ils vont juste de voisin en voisin, comme mon copain Herpes ou les adorables petits oreillons de Molly. Il existe toutefois des véritables voyageurs parmi nous, qui sautent sur tout ce qui court ou vole, vous pourrez les reconnaître à l'aide de la croix <+> sur la carte. Ils se ressemblent, mais certains sont encore plus difficiles à vaincre que les autres, par exemple ma tante Epidémie, avec une valeur de maladie de 4.



1. Prendre et garder une carte.

Un joueur qui choisit cette action prend soit une carte Virus soit une carte Injection face visible devant lui, et retourne ensuite la prochaine carte de la pile. Si la carte choisie est un virus, alors le facteur de maladie du joueur augmente du chiffre indiqué sur la carte. En compensation, le joueur reçoit également les comprimés indiqués sur la carte de la pharmacie, s'ils sont en stock.

Exemple 1 : Clément a pris ce virus sympathique. Il devra aussi recevoir un comprimé bleu, un jaune et un rouge comme indiqué sur la carte. Mais comme la pharmacie a seulement des comprimés bleus en stock, Clément n'en reçoit donc qu'un bleu. Il manque 5 points en valeur (un comprimé jaune et un rouge), parce que le pharmacien ne peut ni échanger ni substituer des comprimés.

Ha, échanger les comprimés, ça vous rendrait la vie plus facile, nan ?!!!

Les virus sont toujours placés les uns à côté des autres (plutôt que l'un sur l'autre) afin de pouvoir à tout moment voir le facteur maladie du joueur.

Un joueur qui pioche une carte injection l'utilise normalement pour tuer des virus. (*Huh!!!*), Ensuite placez la carte au-dessus de la carte Virus en laissant apparent le facteur de maladie. Si le joueur n'a pas de carte Virus devant lui, Il doit quand même poser la carte Injection devant lui. Il ne pourra pas l'utiliser contre un virus qu'il posera par la suite. Les joueurs ne peuvent pas poser de carte Injection sur les cartes Virus des autres joueurs.

Quelle honte, j'éliminerais bien toutes ces injections !!

Effets des injections.

- La 1ère injection divise par 2 son facteur de maladie (arrondi au supérieur).
- La 2e injection sur un virus le tue complètement, son facteur de maladie passe à 0.
- Une 3e injection devant un joueur l'amène tout droit en SOINS INTENSIFS.
- Dès qu'un joueur a placé sa carte devant lui, son tour est terminé. Le prochain joueur prend la carte de référence et commence son tour.

2. Mettre une carte en circulation.

Un joueur qui choisit cette action prend la carte face visible de la pile et la donne à un autre joueur. Cette carte pourra se déplacer de joueurs en joueurs. Puis il retourne une carte de la pile et la place sur celle-ci face visible.

- Les virus sans croix <+> doivent être passés qu'à votre voisin de droite ou de gauche, mais pas à celui qui vous le donné.
- Les virus avec une croix <+> peuvent être passé à n'importe quel autre joueur.
- Un joueur recevant une carte peut la garder s'il le désire. S'ils n'ont pas suffisamment de comprimés pour se défendre, ils doivent la garder. *Hé, laissez moi tranquille, je suis tout petit!*
- Un joueur qui ne souhaite pas garder la carte doit prendre assez de comprimés pour se défendre. Cela fonctionne comme suit :
 - Le joueur qui pioche et passe la carte na pas besoin de prendre des comprimés.
 - Le premier joueur à qui la carte est donnée doit, s'il ne veut pas la garder, jouer un comprimé de valeur 1 (bleu). Il place le comprimé devant lui visible de tous.
 - Le deuxième joueur à prendre la carte, s'il ne veut pas la garder, doit jouer des comprimés pour une valeur de 2.
 - Le troisième joueur doit jouer des comprimés pour une valeur de 3 et ainsi de suite. Chaque fois que la carte est passée, on augmente le coût de défense de 1.
- Même le joueur qui a pioché la carte devra prendre des comprimés s'il reçoit la carte plus tard dans le tour et qu'il ne souhaite pas la garder.
- Si un joueur reçoit pour la deuxième fois dans le tour la carte, il tiendra compte des comprimés déjà placé devant lui pour atteindre valeur nécessaire de défense. Les comprimés restent d'un tour sur l'autre. Voir exemple 2.

- Un joueur peut choisir de garder la carte. Il doit la garder s'il n'a plus de comprimé à payer au joueur qui a mis la carte en circulation. Si un joueur garde la carte, il la retourne, lit le texte aux autres joueurs et en exécute l'action. Si la carte Risque revient au joueur qui l'a mise en circulation, il devra payer 2 à la pharmacie pour s'en débarrasser (voir. Exemple 6).

Exemple 6: Alphonse place une carte Risque face cachée devant Béatrice. Elle n'en veut pas, donc elle donne un comprimé Bleu à Alphonse et passe la carte à Clément. Clément n'en veut pas (il a peur que ca soit une Injection car il en a déjà 2 devant lui). Il paye donc un comprimé bleu à Alphonse et lui donne la carte. Alphonse connaît la carte et il n'en veut pas, il paye donc 2 comprimés bleus à la pharmacie et passe la carte à Eva. Eva n'a plus de comprimés bleus ou jaunes et devrait donc donner un comprimé rouge à Alphonse. Elle décide que c'est bien trop cher et retourne la carte. La carte est „Ansteckung“, (Infection), et après l'avoir lue elle prend le virus d'un autre joueur et le place devant elle. Elle choisit un petit virus inoffensif de valeur 1, qui ne lui fait pas grand mal !

Ouais, et vous devriez avoir plus de sympathie pour nous, nous sommes de tendres et sensibles petites bêtes.

Les actions de la plupart des cartes Risques sont claires quand vous lisez le texte. 3 d'entre elles demandent une petite explication :

KRANKENSCHWESTER (Bonne Sœur)

La Bonne Sœur ne peut s'occuper d'elle-même. Si le joueur qui joue cette carte termine en soins intensifs, il perd les points de bonus liés à cette carte

DIAGNOSE (Diagnostic)

Cette carte est placée devant le joueur qui l'a jouée de la même façon que la Bonne Sœur. Le joueur ayant joué cette carte ne peut pas se choisir lui-même comme candidat pour les soins intensifs. Si le joueur qui a joué cette carte termine aux soins intensifs, il ne reçoit pas les points négatifs pour mauvais diagnostic.

HERR DOKTOR : (Docteur !)

Le joueur qui retourne cette carte la place devant lui. L'action de cette carte dure jusqu'au moment où un joueur va en soins intensifs. L'action n'est plus active lors de la fin de la manche et du comptage des points.

Fin de la manche

Si un ou plusieurs joueurs ont un niveau de maladie de 12 ou plus, ou 3 injections devant eux, ils vont immédiatement en soins intensifs : la manche s'arrête et il ou ils sont les perdants de la manche.

Score

Le joueur qui est en soins intensifs marque exactement 13 points négatifs. Les autres joueurs gagnent en points la valeur de leurs comprimés moins leur niveau de maladie. Les joueurs avec les cartes KRANKENSCHWESTER ou DIAGNOSE devant eux auront des points négatifs ou positifs suivant le résultat de la manche.

Rezept / Prescription : 2 exemplaires, pas de valeur de maladie. Prenez les 2 comprimés de cette carte à la pharmacie, si la pharmacie les a !

Diagnose / Diagnostic : 1 exemplaire, pas de valeur de maladie. Devinez quel joueur va terminer en soins intensifs. Si vous avez raison en fin de manche, vous gagnez 2 points sinon vous perdez 4 points.

Kranken-schwester / Bonne Sœur : 1 exemplaire, pas de valeur de maladie. Choisissez un joueur, si celui-ci termine en soins intensifs, vous perdez 4 points sinon vous en gagnez 2.

Herr Doctor / Docteur : 1 exemplaire, pas de valeur de maladie. A partir de maintenant tout le monde doit s'adresser à vous en utilisant « Monsieur ou Madame ». Quelqu'un qui oublie de le faire doit vous donner un comprimé, s'il en a un.

Überweisung / Référence : 1 exemplaire, pas de valeur de maladie. Un joueur qui oublie de prendre le carte Référence du dernier joueur avant de commencer son tour doit donner un comprimé à son voisin de droite.

Apotheke / Pharmacie : 1 exemplaire, pas de valeur de maladie. Attention la pharmacie n'échange pas les comprimés. Dos de la carte : pour les patients du service national de santé : bleu 1, jaune 2 et rouge 3.