PANDEMIC™

Télécharger dans l'App Store

DISPONIBLE SUR Google play

par Matt Leacock

Vous et vos compagnons faites partie d'une équipe d'élite combattant quatre maladies mortelles.

Votre équipe fera le tour du monde pour entraver la propagation des maladies et développer les ressources nécessaires pour découvrir les remèdes. Vous devrez coopérer et tirer profit de vos forces individuelles afin de contenir les maladies avant qu'elles n'affligent le monde entier.

Le temps presse : épidémies et éclosions accélèrent la propagation du fléau. Trouverez-vous les remèdes à temps ? Le destin de l'humanité est entre vos mains !

MATÉRIEL

7 cartes *Rôle*

7 pions

59 cartes *Joueur*
(48 cartes *Ville*, 6 cartes *Épidémie*, 5 cartes *Évènement*)

4 aides de jeu

48 cartes *Propagation*

96 cubes de maladie
24 cubes en 4 couleurs

4 marqueurs *Remède*

1 marqueur *Vitesse de propagation*

1 marqueur *Éclosion*

6 stations de recherche

1 plateau

APERÇU

Dans *Pandemic*, vous et vos amis incarnez les membres d'une équipe de prévention médicale. Vous devez coopérer afin de développer des remèdes, empêcher les éclosions de maladies et ralentir la propagation des 4 maladies mortelles (bleue, jaune, noire et rouge) avant qu'elles ne contaminent l'humanité.

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

Les joueurs l'emportent s'ils découvrent le remède contre chacune des 4 maladies. Les joueurs perdent lorsque :

- 8 éclosions ont eu lieu (il y a alors une panique à l'échelle planétaire),
- 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.

MISE EN PLACE

1 Placez le plateau et les pièces

Placez le plateau pour qu'il soit à portée de main de tous les joueurs.
Placez les 6 stations de recherche et les cubes de maladie à côté.
Séparez les cubes par couleur, afin de former 4 réserves distinctes.
Posez 1 station de recherche sur Atlanta.

C'est à Atlanta que se trouvent les CDC (Centers for Disease Control and Prevention) : les Centres pour le contrôle et la prévention des maladies.

2 Placez les marqueurs *Remède* et *Éclosion*

Placez le marqueur *Éclosion* sur la case « 0 » de l'indicateur d'éclosions. Placez les 4 marqueurs *Remède*, côté fiole visible, près de l'indicateur des remèdes découverts.

3 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 correspondante* sur la ville illustrée.
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*.

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

4 Donnez à chaque joueur des cartes *Joueur* et un pion

Donnez à chaque joueur une aide de jeu. Mélangez les cartes *Rôle* et distribuez-en une, face visible, à chaque joueur. Placez les pions des couleurs correspondantes sur Atlanta. Remettez les cartes *Rôle* et les pions restants dans la boite.

Retirez les cartes *Épidémie* du paquet *Joueur* et mettez ces dernières de côté jusqu'à l'étape 5. Mélangez les autres cartes *Joueur* (*Ville* et *Évènement*). Distribuez un certain nombre de cartes aux joueurs pour constituer leur main de départ.
En fonction du nombre de joueurs, remettez à chacun :

n^bre de joueurs	cartes
2 joueurs	4
3 joueurs	3
4 joueurs	2

5 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 boite.

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 afin de constituer le paquet *Joueur*, en prenant soin de placer les piles plus petites au bas du paquet.

Utilisez 4 cartes Épidémie pour votre première partie (partie d'introduction).

Utilisez 6 cartes Épidémie après avoir maitrisé la partie standard.

6 Commencez la partie

Les joueurs consultent les cartes *Ville* qu'ils ont en main.
Le joueur ayant la carte *Ville* affichant la plus grande population est le premier joueur.

DÉROULEMENT

Le tour de chaque joueur est divisé en 3 phases :

1. Faire 4 actions.
2. Piocher 2 cartes.
3. Propagation des maladies.

Une fois que le joueur a fait la propagation des maladies, le joueur à sa gauche effectue son tour.

Les joueurs peuvent s'échanger des informations librement. Assurez-vous que tous les joueurs puissent contribuer aux discussions et stratégies. Toutefois, le joueur dont c'est le tour a toujours le dernier mot sur les actions qu'il fera.

Votre main peut comprendre des cartes *Ville* et *Évènement*. Les cartes *Ville* sont utilisées dans le cadre de différentes actions tandis que les cartes *Évènement* peuvent être jouées en tout temps.

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

Voiture / Transbordeur
Déplacez votre pion entre deux villes reliées par une ligne blanche.

Vol direct
Défaussez une carte *Ville* pour déplacer votre pion sur la ville correspondant à la carte défaussée.

Vol charteur
Défaussez la carte *Ville* correspondant à la ville où se trouve votre pion pour le déplacer sur la ville de votre choix.

Navette
Déplacez votre pion d'une ville sur laquelle se trouve une station de recherche à une autre ville avec une station de recherche.

Une ligne blanche qui sort du plateau se rend jusqu'à l'autre côté et relie les 2 villes.
Exemple : Sydney et Los Angeles sont reliées.

AUTRES ACTIONS

Construire une station de recherche
Défaussez la carte *Ville* correspondant à la ville où se trouve votre pion afin d'y construire une station de recherche. Prenez une station de recherche de la réserve située à côté du plateau. Si les 6 stations de recherche ont été construites, déplacez celle que vous voulez sur la ville que vous occupez.

Si vous avez plus que 6 stations de recherche dans votre jeu, durant la mise en place, laissez les stations de recherche excédentaires dans la boite.

Traiter une maladie
Retirez 1 cube de maladie de la ville que vous occupez et remettez-le dans la réserve. Si le remède de cette couleur a été découvert (voir ci-dessous), retirez plutôt tous les cubes de cette couleur de la ville.

Si le *dernier* cube d'une *maladie guérie* (dont le remède a été trouvé) est retiré du plateau, cette maladie est *éradiquée*. Retournez le marqueur *Remède* pour qu'il soit du côté « ⊘ ».

Si des cubes de plusieurs maladies guéries sont dans une même ville, vous devez quand même faire l'action Traiter une maladie une fois par couleur.

Il n'est pas nécessaire d'éradiquer une maladie pour gagner. Toutefois, lorsque les villes d'une maladie éradiquée devraient être infectées, aucun nouveau cube de maladie n'y est placé (cf. Propagations et éclosions en page 6). Retirer le dernier cube d'une maladie qui n'est pas guérie n'a pas d'effet particulier.

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.

VILLE

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

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

Exemple : Si vous avez la carte Ville - Moscou et que vous êtes sur Moscou avec un autre joueur, vous pouvez donner cette carte à l'autre joueur. OU, si un autre joueur possède la carte Moscou et que vous êtes tous les deux sur Moscou, vous pouvez alors lui prendre cette carte. Dans les deux cas, vous devez tous les deux être d'accord pour faire l'action.

Découvrir un remède
Sur *n'importe quelle* station de recherche, défaussez 5 cartes *Ville* de la même couleur pour découvrir le remède contre la maladie de *cette couleur*. Déplacez le marqueur *Remède* sur son indicateur de remède découvert. Cette maladie est maintenant guérie.

Si aucun cube de cette couleur ne se trouve sur le plateau, cette maladie est désormais *éradiquée*. Retournez son marqueur *Remède* du côté « ⊘ ».

Lorsqu'un remède est découvert, les cubes de cette maladie demeurent sur le plateau et d'autres peuvent être ajoutés lors d'une épidémie ou d'une infection (cf. Propagations et éclosions en page 6). Toutefois, il devient plus facile de traiter cette maladie et vous êtes plus près de la victoire.

Exemple : À son premier tour, Alexis, situé sur Atlanta, fait 4 actions : (1) Voiture à Chicago ; (2) Voiture à San Francisco ; (3) Traiter une maladie à San Francisco, permettant de retirer un des cubes bleus s'y trouvant ; et (4) Traiter une maladie à San Francisco une fois de plus pour y retirer un deuxième cube bleu.

Alexis a terminé la phase Actions de son tour.

Exemple (suite) : Plus tard durant cette partie, la maladie rouge a été guérie.

Il reste 3 cubes rouges sur le plateau (sur Manille), là où Cynthia, la Scientifique (pion blanc), commence son tour. Cynthia (1) traite une maladie dans Manille, lui permettant de retirer les 3 cubes avec une seule action, car le remède a été découvert. Ceci éradique la maladie rouge et le marqueur Remède rouge est alors retourné du côté « ⊘ ».

Bertrand, l'Expert aux opérations (pion vert), a construit une station de recherche sur Chennai lors d'un tour précédent. Le pion de Bertrand se trouve encore sur Chennai à ce moment-ci de la partie.

Bertrand mentionne à Cynthia qu'il a la carte Chennai en main et offre à Cynthia de lui donner cette carte si elle peut se rendre à Chennai. Cynthia défausse sa carte Manille pour faire un (2) vol charteur, lui permettant de déplacer son pion sur Chennai.

Puis, Cynthia (3) partage des connaissances avec Bertrand en lui prenant sa carte Chennai. Ceci permet à Cynthia d'avoir 4 cartes noires, un nombre normalement insuffisant pour faire l'action Découvrir un remède (5 cartes sont nécessaires).

Toutefois, Cynthia est la Scientifique et a besoin de défausser seulement 4 cartes de la même couleur pour trouver le remède correspondant. Cynthia (4) découvre donc un remède : elle défausse ses 4 cartes noires à la station de recherche de Chennai. Le marqueur Remède noir est déplacé sur l'indicateur de remède découvert noir.

Cynthia a complété la phase Actions de son tour.

PIOCHER DES CARTES

Après avoir fait vos 4 actions (ou moins), piochez en même temps 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*. À moins que la maladie de cette couleur n'ait été éradiquée, placez 3 cubes de cette couleur sur la ville dévoilée. S'il y a déjà des cubes de cette couleur sur cette ville, n'ajoutez pas 3 cubes. Ajoutez plutôt le nombre de cubes nécessaire pour qu'il y ait 3 cubes de cette couleur sur cette ville et une *éclosion* de cette couleur survient ensuite dans la ville (cf. *Éclosions*, ci-dessous). Défaussez cette carte 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* ci-dessous).

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 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, faites 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 ci-dessous), à moins de jouer une carte Évènement pour empêcher cela (cf. cartes Évènements 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

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

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

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, à moins que cette maladie n'ait été éradiquée. S'il y a déjà 3 cubes de cette couleur sur la ville, n'en placez pas un 4e, mais complétez plutôt à une *éclosion* dans cette ville (cf. *Éclosions*, ci-dessous). Défaussez cette carte dans la défausse *Propagation*.

Exemple (suite) : Cynthia termine son tour avec la propagation des maladies dans les villes. La vitesse de propagation actuelle est de 3 ; elle dévoile donc les 3 premières cartes du paquet Propagation : Séoul, Paris, et Alger.

La maladie rouge ayant été éradiquée, Cynthia défausse la carte Séoul sans ajouter de cube rouge.

Il y a un cube bleu sur Paris, auquel Cynthia en ajoute un autre avant de défausser la carte Paris.

La maladie noire est guérie, mais elle n'a pas été éradiquée (il reste encore des cubes noirs sur le plateau) ; Cynthia doit donc infecter Alger. Comme il y a déjà 3 cubes noirs sur Alger, Cynthia n'y place pas un 4e cube. Une éclosion de la maladie noire se produit à Alger.

ÉCLOSIONS

Lors d'une éclosion, avancez le marqueur *Éclosion* 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'éclosion. S'il y a déjà 3 cubes de cette couleur sur l'une d'elles, ne placez pas un 4e cube sur cette ville, car une *éclosion en chaine* se produit dans chacune de ces villes (après avoir résolu l'éclosion actuelle).

Lorsqu'une éclosion en chaine a lieu, avancez d'abord le marqueur *Éclosion* d'une (1) case. Ensuite, placez des cubes tels 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 éclosion (ou une éclosion en chaine) pour la carte *Propagation actuelle*.

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

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

Exemple (suite) : Une éclosion de la maladie noire se produit à Alger. Cynthia avance le marqueur Éclosion d'une (1) case et place 1 cube noir sur chaque ville reliée à Alger : Madrid, Paris, Istanbul et Le Caire. Il y a déjà 3 cubes au Caire, donc Cynthia n'y place pas un 4e. Une éclosion en chaine a plutôt lieu au Caire.

Cynthia avance le marqueur Éclosion d'une (1) autre case. Elle place 1 cube noir sur chaque ville reliée au Caire : Istanbul, Bagdad, Riyad et Khartoum, mais pas sur Alger, car une éclosion a déjà eu lieu à Alger lors de la résolution de la carte Propagation. Ensuite, Cynthia défausse la carte Propagation - Alger dans la défausse Propagation.

FIN DU TOUR

Votre tour prend fin après avoir fait 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 *Évènement* peuvent être joués *en tout temps, sauf* entre le moment où vous piochez et appliquez une carte.

Lorsque 2 cartes Épidémie sont piochées ensemble, il est possible de jouer des cartes Évènement après la première carte Épidémie.

Exemple : Lors de la propagation, la première carte *Propagation* provoque une éclosion. Vous ne pouvez jouer l'évènement *Pont aérien* pour déplacer le Spécialiste en mise en quarantaine afin d'empêcher cela. Cependant, vous pourriez utiliser le *Pont aérien* pour déplacer ce même personnage avant de dévoiler l'autre carte *Propagation* (pour protéger d'autres villes par exemple).

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

CARTES *JOUEUR*

Dans la partie d'introduction (4 cartes *Épidémie*), placez vos cartes face visible devant vous, pour que tous les joueurs puissent les voir.

Seules les cartes Joueur font partie de votre main. Votre aide de jeu et votre carte Rôle ne font pas partie de votre main.

Dans les parties standards (5 cartes *Épidémie*) ou héroïques (6 *Épidémie*), conservez vos cartes face cachée ; ainsi tous auront différentes informations à contribuer aux nombreuses discussions durant la partie.

S'ils le désirent, les groupes avec beaucoup d'expérience peuvent choisir de jouer à jeu ouvert

Vous pouvez consulter les deux défausses en tout temps.

FIN DE LA PARTIE

Tous les joueurs *l'emportent* dès que les 4 remèdes ont été découverts.

Les joueurs n'ont pas à éradiquer les 4 maladies pour l'emporter, ils n'ont qu'à les guérir. Dès que toutes les maladies ont été guéries, la partie se termine immédiatement et les joueurs ont remporté la partie, peu importe le nombre de cubes restant sur le plateau.

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

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

RÔLES

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

CHERCHEUSE

Lors d'une action *Partager des connaissances*, la Chercheuse peut donner *n'importe quelle carte Ville* de sa main à un autre joueur situé dans la même ville qu'elle. La carte n'a pas à correspondre à la ville occupée par les deux joueurs. La carte *doit* provenir de la main de la Chercheuse, mais la carte peut être donnée au tour de la Chercheuse ou de l'autre joueur.

EXPERT AUX OPÉRATIONS

Pour une action, l'Expert aux opérations peut :

- construire une station de recherche dans sa ville actuelle *sans avoir à défausser (ou jouer) une carte*, **OU**
- une seule fois par tour, se déplacer d'une ville avec une station de recherche vers n'importe quelle ville en défaussant une carte *Ville* de son choix.

Le Répartiteur ne peut utiliser les capacités spéciales de déplacement de l'Expert aux opérations lorsqu'il déplace le pion de ce dernier.

MÉDECIN

Pour une action *Traiter une maladie*, le Médecin retire *tous les cubes de la même couleur d'une ville*, pas seulement 1.

Si une maladie est *guérie*, il retire automatiquement tous les cubes de cette couleur de la ville où il entre ou qu'il occupe. Ceci ne nécessite aucune action.

La capacité du Médecin de retirer automatiquement des cubes est active lors du tour de tous les joueurs ; par exemple, lorsqu'il est déplacé par le Répartiteur ou par l'évènement Pont aérien.

Le Médecin empêche également le placement de cubes d'une maladie *guérie* (peu importe la raison) dans la ville où il se trouve.

PLANIFICATEUR D'URGENCE

Pour une action, le Planificateur d'urgence peut prendre une carte *Évènement* quelconque de la défausse *Joueur* et l'entreposer sur sa carte *Rôle*. En tout temps, il ne peut y avoir qu'une seule carte *Évènement* sur sa carte *Rôle*. Cette dernière n'est pas dans sa main.

Lorsque le Planificateur d'urgence joue la carte *Évènement* entreposée sur sa carte *Rôle*, retirez cette carte *Évènement* du jeu (plutôt que de la défausser).

RÉPARTITEUR

Avec une action, le Répartiteur peut :

- *déplacer* le pion d'un autre joueur comme si c'était le sien, avec l'accord de son propriétaire, OU
- *déplacer* n'importe quel pion, avec l'accord de son propriétaire, vers n'importe quelle ville où se trouve un autre pion.

Lorsque vous déplacez le pion d'un joueur comme si c'était le vôtre, défaussez de votre main les cartes nécessaires pour un Vol direct ou un Vol charteur. Une carte défaussée pour un Vol charteur doit correspondre à la ville d'où part le pion.

Le Répartiteur peut uniquement faire des *actions de déplacement* avec les pions des autres joueurs ; il ne peut faire d'autres actions, comme *Traiter une maladie*, *Construire une station de recherche*, etc.

SCIENTIFIQUE

La Scientifique n'a besoin que de 4 (et non 5) cartes *Ville* de la même couleur pour *Découvrir le remède* contre la maladie de cette couleur.

SPÉCIALISTE EN MISE EN QUARANTAINE

La Spécialiste en mise en quarantaine empêche les éclosions et le placement de cubes de maladie dans sa ville *ainsi que* dans toutes les villes qui y sont reliées. Ignorez sa capacité durant la mise en place.

RÈGLES IMPORTANTES

- Vous *ne piochez pas* de carte pour remplacer une carte *Épidémie*.
- Vous pouvez *découvrir un remède dans n'importe quelle station de recherche* ; la couleur de la ville où la station se trouve n'a pas à correspondre à la couleur de la maladie dont vous trouvez le remède.
- Durant votre tour, il vous est possible de prendre une carte d'un autre joueur pour une action, pour autant que vous occupiez tous les deux la ville *correspondant* à la carte que vous prenez.
- Chercheuse uniquement : Durant votre tour, vous pouvez prendre *n'importe quelle carte Ville de la Chercheuse*, si vous et la Chercheuse êtes dans la même ville.
- Votre limite de cartes en main s'applique en tout temps : lorsque vous recevez une carte d'un autre joueur, en piochant, etc.

CRÉDITS

Auteur : Matt Leacock
Illustrations : Chris Quilliams
Réalisation : Équipe Filosofia
Remerciements : Tom Lehmann pour l'aide apportée tout au long du projet.

© 2015 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0 Canada

info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com

Filosofia, Filosofia & Dessin sont des marques de commerce de F2Z Entertainment Inc. Apple et le logo Apple sont des marques déposées par Apple Inc., enregistrées aux États-Unis et dans d'autres régions. App Store est une marque d'Apple Inc. Google Play est une marque déposée par Google Inc.

Suivez Pandemic The Board Game sur