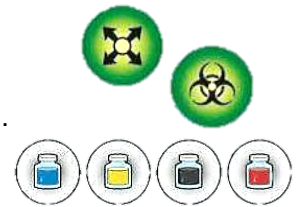


Pandémie

Mise en place

- 1 carte rôle + le pion correspondant → à chaque joueur.
Retirer du jeu les rôle et les pions en trop.
Les pions en jeu → Atlanta.
- Les 6 stations de recherche → à côté du plateau.
1 station → Atlanta.
- Le marqueur éclosion ● → sur le 0 de la piste éclosions.
Le marqueur vitesse de propagation ● → sur le 1^{er} 2 de la piste vitesse de propagation.
Les 4 marqueurs remède ●●●● → à côté du plateau.
- Les 24×4 cubes maladie , triés par couleur → à côté du plateau.
- Ecarter **les 6 épidémie** des **joueur**.
1 résumé des actions + des **joueur** → à chaque joueur.



Séparer **les joueur** en plusieurs paquets de même taille.

Partie	Facile	Standard	Héroïque
Nb paquets	4	5	6

Mélanger **1 épidémie** dans chaque paquet.
Retirer du jeu **les épidémie** en trop.
Empiler les paquets, les + gros dessus.
La pioche obtenue → sur le plateau.


- La pioche des **propagation** → sur le plateau.

Actions et rôles

	Action sur 1 ville	Nécessite son pion sur la ville + ...									
Déplacer son pion	Le répartiteur peut déplacer n'importe quel pion.	+ Si le déplacement n'est pas sur 1 ville adjacente ⇔ La de la ville de <u>départ</u> ; OU La de la ville d'arrivée ; OU 1 station au départ et à l'arrivée ; OU 1 pion à l'arrivée, que pour le répartiteur .									
Construire 1 station	Si 0 station en réserve, déplacer 1 station du plateau.	+ La de la ville, sauf pour l'expert aux opérations .									
Découvrir 1 remède	Placer le marqueur remède côté fiole sur le plateau.	+ 5 de même couleur, 4 pour le scientifique . + 1 station sur la ville.									
Traiter 1 maladie	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="padding: 2px;">Remède</th> <th style="padding: 2px;">Action</th> <th style="padding: 2px;">Le médecin ...</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 2px;">Pas trouvé</td> <td style="padding: 2px;">Retirer 1 .</td> <td style="padding: 2px;">retire tous les de la couleur.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Trouvé</td> <td style="padding: 2px;">Retirer tous les de la couleur.</td> <td style="padding: 2px;">retire <u>à tout moment</u> tous les de la couleur, sans dépenser d'action.</td> </tr> </tbody> </table>	Remède	Action	Le médecin ...	Pas trouvé	Retirer 1 .	retire tous les de la couleur.	Trouvé	Retirer tous les de la couleur.	retire <u>à tout moment</u> tous les de la couleur, sans dépenser d'action.	
Remède	Action	Le médecin ...									
Pas trouvé	Retirer 1 .	retire tous les de la couleur.									
Trouvé	Retirer tous les de la couleur.	retire <u>à tout moment</u> tous les de la couleur, sans dépenser d'action.									
Partager 1	Donner OU recevoir la de la ville. Le chercheur donne 1 quelconque, même au tour d'un autre joueur.	+ La de la ville, sauf pour le chercheur . + 1 autre pion sur la ville.									

Début du jeu : Propager 3 fois □□□, 3 fois □□, 3 fois □.



Tour de jeu

1	Réaliser 4 actions au choix.	Action de base, ou action spéciale, ou passer.
2	Piocher 2 □ joueur .	Si 1 □ épidémie piochée ⇨ 1) Avancer d'1 case le marqueur vitesse ●. 2) Propager □□□ sur la □ sous la pioche propagation . 3) Mélanger la défausse propagation , reposer sur la pioche. 4) Défausser la □ épidémie . 
3	Propager , dans l'ordre de la pioche.	Nb □ propagation = Vitesse de propagation. 1 □ / □ propagation .

A tout moment

- Consulter les piles de défausse.
- Montrer **ses** □ (partie facile) OU dire **ses** □ (partie standard ou héroïque).
- Jouer **1** □ événement spécial, puis défausser. Pas pendant une propagation.
- **7** □ maximum en main, défausser le surplus.

Définitions

Propager	Piocher 1 □ propagation . Poser des □ de la couleur indiquée sur la ville indiquée. Défausser la □ propagation .
Déclencher 1 éclosion ⇨ 1 ville devrait dépasser □□□ de même couleur.	□□□ de même couleur maximum / ville. Avancer d'1 case / éclosion le marqueur éclosion ●. Placer 1 □ de la couleur correspondante sur chaque ville adjacente. Une éclosion peut entraîner des éclosions en série, mais 1 seule / ville. 
Eradiquer 1 maladie ⇨ remède trouvé, dernier □ de la maladie retiré du plateau.	Retourner le marqueur remède côté soleil. Retirer du jeu les □ correspondants. Ne plus propager cette maladie. 

Fin du jeu

- Les 4 remèdes ●●●● sont trouvés.
- Ajouter 1 □ est impossible OU Piocher **2** □ **joueur** est impossible OU Une 8^{ème} éclosion a lieu.

