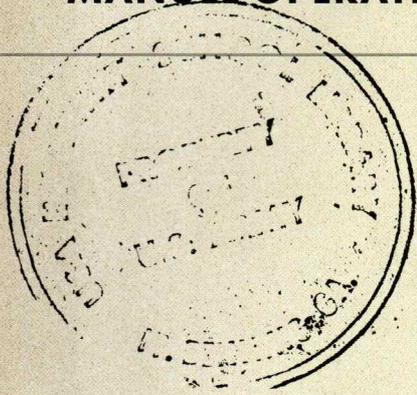


N4245.3

MANUEL OPÉRATIONNEL DU DÉPARTEMENT DES SABOTAGES



DOSSIER DÉCLASSIFIÉ VIA dir.
5200 I.R. du min. de la déf.
PAR *John Cooper*

LIVRET DE RÈGLES

**ÉLABORÉ SOUS LA DIRECTION DU RESPONSABLE
DES SERVICES STRATÉGIQUES**

DÉCLASSIFIÉ

MATT LEACOCK ET ROB DAVIAU

PANDEMIC LEGACY

VERSION FRANÇAISE - SAISON 0

MATÉRIEL DE DÉPART



1 PLATEAU



4 PIONS

36 AGENTS

8 PLANQUES

7 MARQUEURS INCIDENT

1 MARQUEUR NIVEAU DE MENACE



24 MARQUEURS DE SUIVI



3 MARQUEURS OBJECTIF ACCOMPLI/ÉCHOUÉ



9 ÉQUIPES
3 Alliées, 3 Neutres, 3 Soviétiques



4 AIDES DE JEU



4 PASSEPORTS



1 FICHIER DE RENSEIGNEMENTS
& 1 FICHIER PERSONNEL



3 FEUILLES D'AUTOCOLLANTS



48 CARTES MENACE



58 CARTES JOUEUR



4 FAUSSES IDENTITÉS TEMPORAIRES

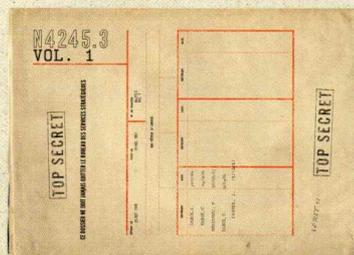
MATÉRIEL DE CAMPAGNE : NE PAS OUVRIR/CONSULTER SANS EN AVOIR REÇU L'INSTRUCTION



PAQUET DE CARTES LEGACY (EN 2 PARTIES)



LIVRE DE DÉBRIEFING



3 DOSSIERS



PAQUET DE 42 CARTES OPÉRATION



8 COFFRES-FORTS

CHOISIS POUR SERVIR. PRÊTS À DIRIGER.

DÉCEMBRE 1961

Une offre d'emploi particulièrement banale : « Recherche étudiants en médecine en dernier cycle pour participer à programme gouvernemental. » Vous avez rapidement découvert que le « programme gouvernemental » en question, c'était la CIA. Ils se disaient qu'il était plus facile d'apprendre à un médecin le métier d'espion que l'inverse. Rapidement, vous vous êtes embarqué pour des mois d'entraînement au « Camp Lagadoue ».

Durant cette même période, un groupe de recherche fanatique basé en Union soviétique mettait au point des armes biologiques dans le but d'en finir une bonne fois pour toutes avec la guerre froide et avec l'Occident. Bien que leur projet de militariser le virus COdA ait échoué, ils ont récemment effectué une percée décisive grâce à un nouveau pathogène qu'ils ont nommé MEDUSA.

Votre formation est terminée et il est temps d'aller sur le terrain.

**ÉCOUTEZ LE
BRIEFING LU À
HAUTE VOIX SUR
NOTRE SITE :**



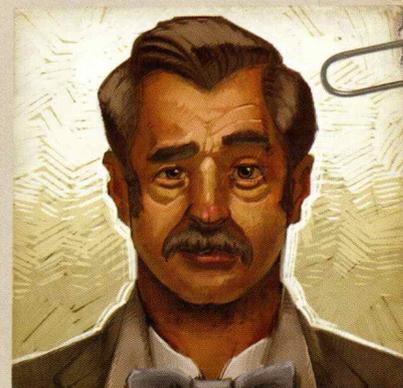
WWW.EDGEENT.FR/JEUX/ARTICLE/PANDEMIC/PANDEMIC_LEGACY_SEASON_0

BRIEFING DE MISSION

Bienvenue, agents. Je vois avec plaisir que vous avez réussi à sortir de Lagadoue. Je suis votre Agent Réfèrent : votre superviseur, en gros. Mon nom est John Cooper, mais vous pouvez m'appeler Coop. J'ai beaucoup de choses à vous dire, donc je vais y aller franco.

Les analystes nous disent que les Rouges préparent quelque chose d'énorme : un fléau top secret qu'ils appellent le « Projet MEDUSA ». Bon, ils en sont encore au stade de la recherche, mais s'ils réussissent à le militariser et à le déployer, on peut apparemment s'attendre à des dizaines de millions de victimes.

Je sais qu'on vous jette directement dans le grand bain, mais votre formation médicale est un atout ici, particulièrement maintenant, en ces temps difficiles. Recueillez des informations sur le fléau MEDUSA : échantillons, notes de recherche, tout ce que vous pourrez trouver. On doit savoir comment il agit, où les Rouges le stockent, et comment ils prévoient de le répandre.



John Cooper, Agent Réfèrent

J'ai un autre job pour vous, qui fait partie de la même mission : retrouver l'agent Charles Sabik. C'est l'un de nos meilleurs agents. Les Rouges l'ont capturé en Sibérie l'année dernière, et nous n'avons malheureusement pas pu l'exfiltrer. La bonne nouvelle, c'est qu'il a réussi à leur glisser entre les mains, mais il n'a pas encore pris contact avec nous. La question banco, c'est : est-ce qu'il s'est vraiment échappé, ou est-ce qu'ils l'ont laissé partir ? Est-ce qu'il travaille pour les Rouges, maintenant ? A-t-il appris quelque chose sur MEDUSA pendant sa captivité ? Trouvez-le, parlez-lui et, si vous le pouvez, ramenez-le à la maison. Mais faites attention : il est impitoyable, très intelligent, et très, très dangereux.

Pour finir, un petit avertissement sans frais. La CIA est une organisation sans égal en matière de défense de ce pays, mais c'est loin d'être une machine bien huilée. Il y a des procédures, des comités, des réunions, des approbations et une sacrée tonne de paperasse, surtout pour les jeunes agents comme vous.

Cela dit, ne vous inquiétez pas trop de la bureaucratie ; tonton Coop s'en coltnera le plus gros. Vous, concentrez-vous sur le projet MEDUSA et sur Sabik. Ça ne devrait pas poser de problème à la crème de la promo 61 de Lagadoue, pas vrai ?

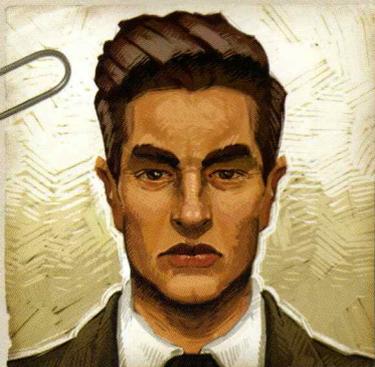


Photo d'archive : Charles Sabik, en mars 1960

Vous tenez entre vos mains un ouvrage de fiction se déroulant dans une période historique. Les noms, les personnages, les entreprises, les lieux, les événements, les locaux et les incidents sont soit le produit de l'imagination des auteurs du jeu, soit utilisés dans un contexte fictif. Toute ressemblance avec des personnes ou des événements réels serait une coïncidence. Le plateau de jeu est une représentation abstraite du monde aux alentours de 1962. Ce produit est avant tout un jeu, et certaines concessions ont été faites à la vérité historique au profit de l'expérience de jeu.

COMMENT JOUER UNE PARTIE LEGACY ?

Contrairement aux autres jeux dans lesquels on remet tout à zéro au début de chaque partie, certains éléments de **Pandemic Legacy** sont conservés d'une partie à l'autre (le mot anglais *legacy* signifie héritage). Les décisions que vous prendrez dans la partie 1 auront un impact sur les parties 2 et 3 ainsi que sur toutes les autres parties jouées avec votre exemplaire du jeu. Chaque groupe de joueurs prendra des décisions qui lui seront propres, et son expérience de jeu sera différente de celle de tout autre groupe de joueurs.

Parfois, vous écrirez sur des éléments du jeu. Il vous arrivera aussi d'apposer des autocollants sur des cartes, des personnages ou le plateau. Vous devrez même, à l'occasion, détruire (déchirer) une carte. **Ces modifications du matériel sont permanentes.** De plus, à la fin de chaque partie, votre groupe de joueurs appliquera des améliorations permanentes afin de se préparer aux parties futures. Au fil des parties, vous découvrirez d'autres façons de modifier le jeu. Notez que certains éléments sont cachés ou scellés, et le resteront jusqu'à ce que vous receviez l'instruction de les ouvrir.

N'OUVREZ PAS ET NE CONSULTEZ PAS LES ÉLÉMENTS SUIVANTS AVANT D'EN RECEVOIR L'INSTRUCTION :

- les cartes des paquets Legacy et Opération
- les entrées du livre de débriefing
- les portes des dossiers
- les Coffres-forts

Certaines règles ont été volontairement omises de ce livret de règles (des encadrés vous indiquent leur place). Au cours de vos parties, vous recevrez les autocollants correspondants et les y apposerez.

PROLOGUE

Pour que vous puissiez assimiler facilement les règles, nous vous proposons une partie d'initiation, qui ne donnera lieu à **aucun changement permanent** de vos éléments de jeu.

Jouez cette partie d'introduction au moins une fois, et autant de fois que vous le souhaitez, jusqu'à ce que vous maîtrisiez les règles. Ensuite, vous pourrez vous lancer dans votre campagne Legacy !

SI VOUS AVEZ JOUÉ LES SAISONS 1 ET/OU 2...

Vous reconnaîtrez de nombreux éléments de jeu, comme le paquet Legacy, les niveaux de financement, les améliorations de fin de partie, les dossiers et les boîtes fermées.

Il n'est pas nécessaire d'avoir joué les saisons précédentes pour s'essayer à la Saison 0. Chaque boîte est un jeu indépendant, même si les aspects narratifs présentent des liens.

NOUVELLES RÈGLES ET CHANGEMENTS

Vous découvrirez de nombreuses nouvelles règles, ou des différences par rapport aux règles de **Pandemic** ou de **Pandemic Legacy**. Prêtez particulièrement attention aux points suivants :

- les cartes Opération et le livre de débriefing (p.5)
- les Agents et les cartes Menace (p.6 et 13)
- les Équipes (p.6 et 11)
- la surveillance (p.7)
- l'action *Vol commercial* (p.10)
- l'action *Repérer des cibles* (p.11)
- les Incidents (p.14)
- quand passer au mois suivant de la campagne** et la détermination des niveaux de financement (« Vérifier les Objectifs », p.16)

LE PAQUET LEGACY

Le paquet Legacy se présente en **deux parties**. Il contient des cartes qui décrivent ce qui se passe durant le prologue et les 12 mois suivants. Le paquet est dans un ordre donné : **vous ne devez le consulter ou le mélanger sous aucun prétexte.**



Lorsque vous jouez le prologue pour la première fois, assurez-vous de déballer et de ne jouer qu'avec la Partie 1 du paquet Legacy. Remettez la Partie 2 dans la boîte jusqu'à ce que vous ayez épuisé la Partie 1.

La première étape de la mise en place d'une partie (**y compris le prologue**) consiste à piocher des cartes dans ce paquet une par une, en résolvant les deux côtés de chaque carte, jusqu'à ce que vous tombiez sur une carte indiquant « Pause » ou « Stop ». Cette carte vous dira quand recommencer à piocher dans le paquet : à la fin de la partie ou au début du mois suivant par exemple.

Le paquet Legacy est un aller simple. **Même si vous rejouez un certain mois, n'y remplacez jamais de cartes Legacy.**

PAQUETS EN DÉSORDRE ?

Si les paquets Legacy sont mélangés, demandez à quelqu'un qui ne joue pas de remettre les cartes dans l'ordre, en utilisant les numéros notés dans le coin supérieur droit de chaque carte.

00-01a

Le premier nombre indique le mois en cours (« 00 » pour le prologue). Le second nombre représente l'ordre des cartes au sein de chaque mois, tandis que la lettre indique qu'il s'agit de l'avant de la carte (« a ») ou de son dos (« d »).

AUTRES ÉLÉMENTS LEGACY

Au cours de la campagne, de nombreux nouveaux éléments apporteront des péripéties à l'histoire ou modifieront les règles. **N'oubliez pas que vous devez en recevoir l'instruction avant d'y toucher !**

COFFRES-FORTS (NUMÉROTÉS DE 0001 À 0008)

Ils contiennent de nouveaux éléments de jeu et des changements de règles importants.



DOSSIERS (NUMÉROTÉS DE 11 À 46 & DÉSIGNÉS PAR DES LETTRES)

Lorsque vous jouerez, certaines cartes et d'autres éléments de jeu vous indiqueront d'ouvrir les portes de dossiers affichant une certaine référence. Dans ce cas, retirez délicatement la porte.



La plupart des dossiers contiennent des autocollants à placer sur les aides de jeu, le plateau ou le livret de règles.

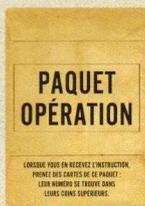
Les portes de dossier dont le numéro est assorti d'une lettre sont des nouvelles règles : collez-les à leur place dans le livret de règles, sans oublier que :

- ⊗ les autocollants AA et BB sont différents des autocollants A et B ;
- ⊗ tous les autocollants à apposer dans le livret de règles ne proviennent pas des dossiers (certains viennent des Coffres-forts) ;
- ⊗ les numéros de dossier ne se suivent pas forcément ; certains n'existent donc pas.

CARTES OPÉRATION (NUMÉROTÉES DE 50 À 89)

Au cours de la partie, lorsque le jeu vous indique de prendre une carte portant un numéro spécifique du paquet Opération, cherchez la carte dont le dos porte le numéro correspondant, piochez-la et retournez-la.

Vous ne verrez pas toutes les cartes Opération au cours de votre campagne.



LIVRE DE DÉBRIEFING (ENTRÉES NUMÉROTÉES DE 100 À 252)

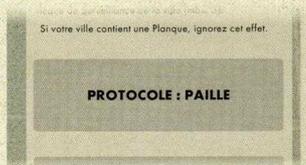
Ce livre vous raconte l'histoire et vous donne des instructions pour résoudre les Objectifs, accomplis ou non :

- ⊗ ne lisez aucune entrée de ce livre sans en avoir reçu l'instruction ;
- ⊗ vous pouvez relire les entrées que vous avez déjà lues à tout moment. N'hésitez pas à noter celles que vous avez déjà lues afin de les consulter de nouveau.



PROTOCOLES INDICQUÉS SUR LE PLATEAU

Vous verrez cinq noms de code sur le plateau (GRUE, HADÈS, LAPIN, PAILLE et ZÉPHYR). Il s'agit de protocoles qui peuvent être activés au cours de l'année : ils ajouteront de nouvelles règles et des rappels sur le plateau. Lorsqu'ils sont activés, apposez sur ces emplacements un autocollant Protocole.



FICHIERS DE RENSEIGNEMENTS ET PERSONNEL

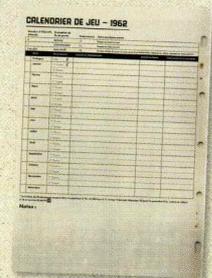
Le fichier personnel contient des informations sur votre conduite et vos performances collectives au sein de la CIA. Le fichier de renseignements contient des pistes et des informations sur votre mission contre les Soviétiques et la maladie MEDUSA.



Au début de la campagne, ces deux fichiers sont vierges. Au cours de la campagne, vous pouvez consulter leur contenu à tout moment.

CALENDRIER DU JEU ET FINANCEMENT

Utilisez le calendrier (situé au dos du livre de débriefing) pour suivre votre progression et noter l'évaluation de votre groupe, les joueurs participants et votre niveau de financement actuel (le nombre de cartes Événement qui se trouvent dans votre paquet Joueur).



Votre niveau de financement est de « 5 » au début du mois de janvier. Il augmentera et diminuera d'une partie à l'autre. Le niveau de financement minimum est « 1 », le niveau maximal « 10 ». **À la fin d'une partie, lorsque votre niveau de financement devrait dépasser « 10 » pour la première fois, ouvrez la porte 14.**

QUELS ÉLÉMENTS SONT PERMANENTS ?

Écrire ou apposer des autocollants sur des éléments de jeu, ouvrir de nouveaux éléments, ajouter des règles et détruire des éléments de jeu constituent des **changements permanents**. Lorsque le jeu vous indique de détruire un élément de jeu, vous ne vous en servirez plus jamais, dans aucune future partie. Déchirez-le (ou faites-en ce que vous voulez).

Pour le reste, vous devez remettre le jeu à zéro au début de chaque mois. Les marqueurs se trouvant sur le plateau, les cartes en main, et les autres éléments du plateau sont tous remis à zéro. Quand un effet évoque « une partie », il s'agit d'une session de jeu équivalant à un mois, de la mise en place jusqu'à la fin de partie, et pas des douze mois dans leur ensemble.

LA RÉSERVE

La réserve est l'endroit où vous placez les cartes, autocollants et marqueurs qui ne sont pas en jeu, mais dont vous pourriez avoir besoin au cours de votre partie ou à la fin de cette dernière.

Elle n'a pas besoin de se trouver à un endroit spécifique. Choisissez avec vos coéquipiers où la placer. Les joueurs peuvent consulter son contenu à tout moment.

MOIS DE JEU

Pandemic : Legacy Saison 0 se divise en 12 mois, et débute en janvier 1962. Chaque mois, vous recevrez des Objectifs uniques, que vous devrez tous accomplir.

À la fin de chaque partie, vous recevez une évaluation (BONNE, CONVENABLE, MAUVAISE) en fonction du nombre d'Objectifs que vous avez accomplis. Votre évaluation détermine si vous passez au mois suivant de la campagne et quel sera votre financement pour la partie suivante (voir « Vérifier les Objectifs », p.16).

FIN DE LA CAMPAGNE ET CALCUL DES SCORES

La campagne se termine lorsque vous avez fini le mois de décembre. À ce moment-là, votre score est calculé en fonction de vos résultats finaux. Il dépendra principalement de vos évaluations mensuelles, ainsi que de l'état dans lequel vous laisserez le monde.

CONCEPTS CLÉS

Nous sommes en 1962, au paroxysme de la guerre froide. Des soldats fanatiques de l'Union soviétique tentent de créer une arme biologique pour détruire l'Occident. Vous avez reçu une formation médicale et d'agent de terrain. Votre mission consistera donc à voyager à travers le monde, neutraliser des agents soviétiques, remplir des objectifs particuliers et monter des équipes d'agents de la CIA pour vous faciliter la tâche.

AFFILIATION

Les idéologies qui divisent le monde sont représentées par l'affiliation de chaque ville du plateau : Alliée (comprenant entre autres les États-Unis et l'OTAN), Neutre ou Soviétique.



ALLIÉS



NEUTRES



SOVIÉTIQUES

En général, l'affiliation modifie ou ajoute des prérequis à divers effets et actions.

AGENTS

À chaque ville du plateau correspond une carte Menace. Lorsque vous piochez cette carte, placez un Agent soviétique dans cette ville. Sans réaction de votre part, les Agents auront de puissants effets négatifs, et peuvent vous faire perdre la partie !



OBJECTIFS

Votre principal but, à chaque partie, est d'accomplir un ensemble unique d'Objectifs, que vous recevez au début de chaque mois (ainsi que du prologue).



Les Objectifs doivent être accomplis dans des villes spécifiques du plateau. Pour accomplir la plupart des Objectifs, vous devez créer une Équipe correspondant à l'affiliation de la ville (voir « Équipes » ci-dessous), placer l'Équipe dans cette ville, puis résoudre une action (voir « Repérer des cibles », p. 11).

Parfois, vous ne connaissez pas la ville associée à votre Objectif, et devez déduire son emplacement au cours de la partie (ou utiliser certaines actions, voir « Identifier une ville cible », p. 11).

Note : les Objectifs sont différents chaque mois, vous pouvez donc détruire les Objectifs des mois précédents.

ÉQUIPES

Au cours de la partie, vous rassemblez et défassez des groupes de cartes Ville d'une même affiliation pour créer des Équipes. Les Équipes sont des agents de la CIA infiltrés travaillant sous votre direction. Elles sont représentées par des camionnettes banalisées.

Le jeu comprend trois types d'Équipes différents : Alliée, Neutre et Soviétique. Elles travaillent toutes pour la CIA, mais possèdent des passeports et des fausses identités qui ne leur permettent de travailler que dans les villes correspondant à leur affiliation.



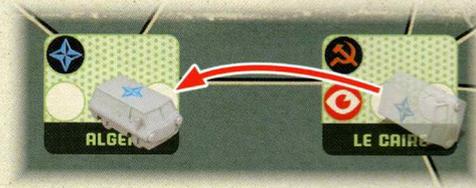
Une fois qu'une Équipe a été montée, n'importe quel joueur peut l'utiliser. Les Équipes doivent accomplir la plupart des Objectifs, et elles peuvent retirer très efficacement des Agents soviétiques du plateau, à condition qu'elles soient actives.

ÉQUIPES ACTIVES

Une Équipe n'est active que dans une ville correspondant à son affiliation (par exemple, les Équipes Alliées ne sont actives que dans les villes Alliées). **Une Équipe se trouvant dans une ville ne correspondant pas à son affiliation est inactive.** Quand une Équipe est inactive, couchez sa figurine pour l'indiquer.

EXEMPLE D'ÉQUIPE ACTIVE

Une Équipe Alliée commence son tour au Caire. Comme elle se trouve dans une ville Soviétique, elle est inactive (et donc couchée). Pendant le tour, elle se déplace vers Alger. Puisqu'il s'agit d'une ville Alliée, la figurine est remise debout pour indiquer que l'Équipe est active.



PERSONNAGES

Pour accomplir vos Objectifs, vous devez voyager à travers le monde avec différents passeports établis à vos fausses identités. Au cours des parties, chaque personnage possédera trois fausses identités (Alliée, Neutre, Soviétique), mais ne pourra en utiliser qu'une à la fois.

Il n'est pas obligatoire de jouer toutes les parties avec le même personnage.

FAUSSES IDENTITÉS TEMPORAIRES

Pendant le prologue, vous disposerez de fausses identités temporaires, qui vous serviront uniquement pour le prologue.

Ces fausses identités temporaires ne disposent pas de couvertures. Quand vous devriez perdre votre couverture, défaissez une carte Joueur à la place.



CRÉER DES FAUSSES IDENTITÉS

Vous devez créer des fausses identités Alliées au mois de janvier de la campagne **pour les quatre passeports**. Vous recevrez les consignes sur une carte du paquet Legacy (un rappel figure également ci-dessous).

DÉTAILS SUR LES FAUSSES IDENTITÉS

Lorsque vous créez votre fausse identité, donnez-lui un nom et choisissez un métier de couverture. Ce métier vous donne une raison plausible de voyager à travers le monde et une capacité spéciale, qui ne peut être utilisée qu'avec cette fausse identité. Les métiers de couverture de vos fausses identités Alliées sont identiques aux métiers de couverture des fausses identités temporaires utilisées pour le prologue.

Des encadrés permettent également d'apposer une spécialisation : ils restent vides jusqu'à ce que vous en receviez l'instruction.

MODIFIER SON APPARENCE

Lorsque vous créez une fausse identité, utilisez les autocollants Déguisement pour modifier la photo du passeport. Cela n'a pas d'effet sur la partie, vous pouvez donc vous en donner à cœur joie !

GAGNER DES RESSOURCES

À la fin de chaque partie, vous pouvez acheter des ressources pour vos fausses identités. Les ressources peuvent être des gadgets, des contacts ou des visas. Vous pouvez acheter des ressources pour n'importe quelle fausse identité, mais vous ne pouvez utiliser des ressources qu'avec votre fausse identité active.

Note : les contacts sont des personnes qui vous connaissent sous l'une de vos fausses identités et vous rendent des services. Vous pouvez utiliser un contact lorsque vous trouvez sur n'importe quelle ville du plateau (sauf indication contraire).

PERDRE SA COUVERTURE

Une fausse identité est précieuse. Lors de vos voyages à travers le monde, vous risquez de perdre cette couverture. Dans ce cas, grattez la case la plus à gauche sur la piste de couverture de votre fausse identité actuelle.

De nombreux effets de jeu peuvent vous faire perdre votre couverture. La plupart du temps ce sera dû à la surveillance.

SURVEILLANCE

La surveillance représente l'emprise des Soviétiques sur une ville. Elle est symbolisée par les icônes du plateau. Certaines villes débutent la campagne sous surveillance, et cette dernière peut s'intensifier sur une ville à la fin de chaque partie (pour un maximum de 3 icônes par ville).



Au début de votre tour, vous perdez une couverture pour **chaque icône de surveillance** de votre ville, sauf si cette dernière contient une Planque.

RECEVOIR DES HANDICAPS ET SE FAIRE GRILLER

Chaque fois que vous perdez votre couverture, si vous découvrez une icône en grattant la case concernée, appliquez l'effet correspondant :

- Défaussez une carte Joueur (si vous en possédez).
- Votre fausse identité reçoit un handicap. Choisissez un autocollant Handicap et placez-le sur cette fausse identité. Les autres fausses identités ne sont pas affectées par ce handicap.
- Vous avez été grillé et vous ne pouvez plus utiliser votre fausse identité jusqu'à la fin de la partie. Placez un autocollant GRILLÉ sur le nom et la photo de la fausse identité. Défaussez toutes les cartes que vous possédez. Vous perdez toutes les actions qu'il vous reste, puis déplacez votre pion à Washington. Remettez votre passeport dans la réserve.

Au début de votre tour suivant, choisissez une fausse identité temporaire. Vous l'utiliserez jusqu'à la fin de la partie.

Lorsque vous choisissez un personnage au début d'une partie, si toutes les fausses identités actives d'un personnage ont été grillées, vous devez utiliser soit un personnage différent, soit une fausse identité temporaire.

EXEMPLE DE SURVEILLANCE

Samuel (la fausse identité Alliée de Béatrice) commence son tour au Caire, ville affichant 1 icône de surveillance. Béatrice gratte 1 couverture de la fausse identité Alliée (sur son passeport) et révèle une icône de handicap

Samuel Hale
NOM

COORDINATEUR DE CONFÉRENCES MÉDICALES :
Au prix d'une action, vous pouvez déplacer une Équipe ou le pion d'un autre joueur jusqu'à 3 villes de distance de sa ville actuelle (l'Équipe / le pion n'entre pas dans les villes traversées).

SPÉCIALISATION

COUVERTURE

RESSOURCE

RESSOURCE

RESSOURCE

HANDICAP

HANDICAP

OBSERVÉ Si vous piochez 2 cartes Ville Soviétiques à la fin de votre tour, perdez 1 couverture.

Elle choisit un handicap parmi ceux disponibles et le colle sur une case vide de sa fausse identité Alliée.

MISE EN PLACE

1. PIOCHEZ DANS LE PAQUET LEGACY ET PRÉPAREZ LES OBJECTIFS

Avant d'installer votre partie (et de réaliser que vous avez sans doute oublié de distribuer des cartes Joueur avant d'y mélanger les cartes Aggravation), **piochez des cartes du paquet Legacy**. Piochez-les une par une et lisez-les à voix haute. Suivez les instructions figurant de chaque côté de la carte et continuez de piocher jusqu'à ce que vous tombiez sur une carte indiquant « Pause » ou « Stop ».

Le paquet Legacy vous expliquera comment préparer vos Objectifs pour le mois que vous allez jouer.

Ensuite, prenez dans la réserve les cartes dont vous aurez besoin pour ce mois.

2. PRÉPAREZ LE PLATEAU ET SES ÉLÉMENTS

Placez le plateau au centre de la table. Placez 1 Planque dans chaque ville bénéficiant d'une Planque permanente. Pour le prologue et janvier, seule Washington sera concernée.

Placez le marqueur Niveau de menace sur la case la plus à gauche de la piste de niveau de menace.

Formez des stocks séparés pour les Agents, les marqueurs Incident, les marqueurs de suivi, les marqueurs Objectif, les Équipes et le reste des Planques et placez-les près du plateau.



3. PLACER LES RESTRICTIONS

Placez toutes les cartes Restriction que vous avez reçues dans la zone d'Opérations du plateau.

4. AJOUTEZ DES AGENTS SUR LE PLATEAU

Mélangez les cartes Menace et retournez-en 3. Placez 3 Agents sur chacune des villes y figurant. Ensuite, retournez 3 nouvelles cartes, puis placez 2 Agents dans chaque ville concernée. Enfin, retournez 3 cartes, et placez 1 Agent dans chaque ville concernée. Placez les cartes que vous venez de révéler, face visible, dans la défausse Menace (la case grise située à droite de la pioche).



5. RÈGLE B

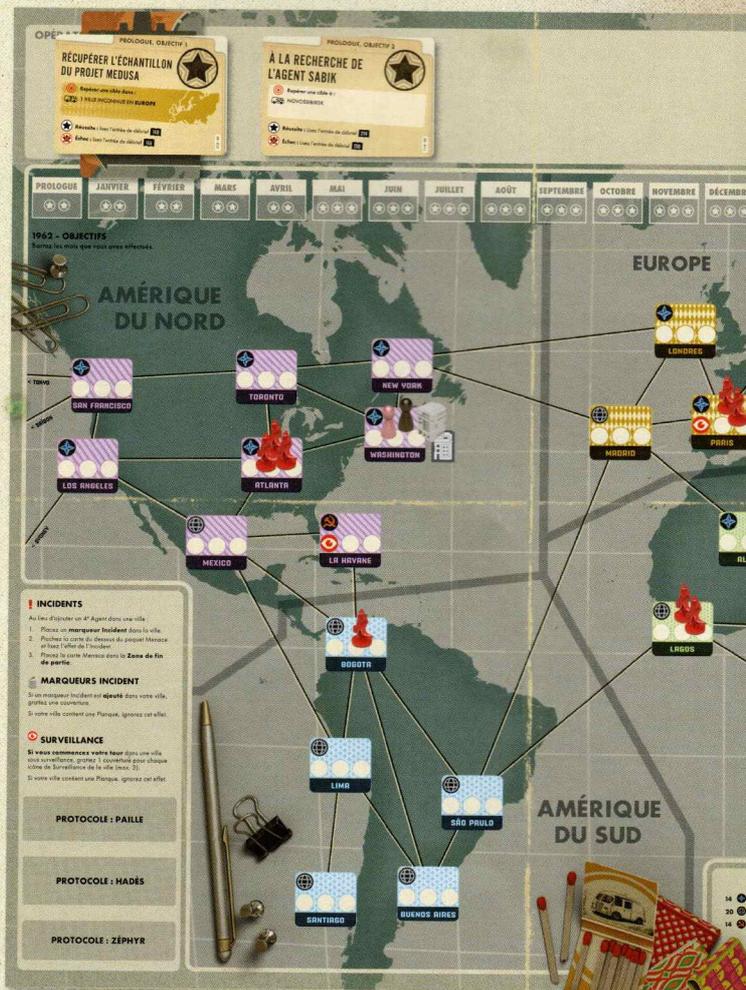
Ajoutez dans la **défausse Menace**, face visible, toutes les cartes Propagation sur lesquelles sont inscrits des noms de ville.

6. RÈGLE C

AJOUTER DES CUBES DE MALADIE SUR DES VILLES AYANT UNE INTENSITÉ DE DÉPART

Dans chaque ville possédant une intensité de départ, ajoutez un nombre de cubes de maladie égal à celle-ci.

(Par exemple, si Paris a une intensité de départ de 1, placez 1 cube de maladie sur Paris pendant la mise en place.)



7. PRÉPAREZ LE PAQUET JOUEUR ET DISTRIBUEZ DES CARTES

Choisissez d'un commun accord un nombre de cartes Événement correspondant à votre niveau de financement actuel et ajoutez-les dans le paquet Joueur. Pour le prologue et le mois de janvier, votre niveau de financement est de 5, vous ajoutez donc les 5 premières cartes Événement du jeu à votre paquet.

Mélangez ces cartes Événement avec les cartes Ville, puis distribuez des cartes à chaque joueur, en fonction du nombre de participants :

Nombre de joueurs	Cartes
2 joueurs	4
3 joueurs	3
4 joueurs	2

Les cartes des joueurs restent face visible pendant toute la partie.



8. AJOUTEZ DES CARTES AGGRAVATION DANS LE PAQUET JOUEUR

Divisez le reste des cartes du paquet Joueur en 5 piles face cachée, aussi égales que possible. Placez les piles les plus petites du **côté droit** de la rangée. Mélangez 1 carte Aggravation face cachée dans chaque pile.



AJOUTER DES CARTES SATELLITE DANS LES PILES :

RÈGLE D

- Prenez la carte Satellite de chaque région portant au moins un autocollant Centre de commande (remettez les autres cartes Satellite dans la réserve).
- Mélangez ces cartes Satellite.
- Mélangez 1 carte Satellite dans chaque pile de cartes Joueur, en commençant par celle de droite. Si vous avez moins de 5 cartes Satellite, toutes les piles ne s'en voient pas attribuer (les satellites apparaîtront à la fin du paquet).
- Si vous possédez une 6^e carte Satellite, placez-la dans la réserve sans la regarder.

9. RECONSTITUEZ LE PAQUET JOUEUR

Mettez l'une sur l'autre les piles de cartes Joueur de **gauche à droite** (la pile la plus à gauche sera donc en haut du paquet) pour former le paquet Joueur. Placez-le sur le plateau.

10. CHOISISSEZ DES PERSONNAGES ET DES FAUSSES IDENTITÉS



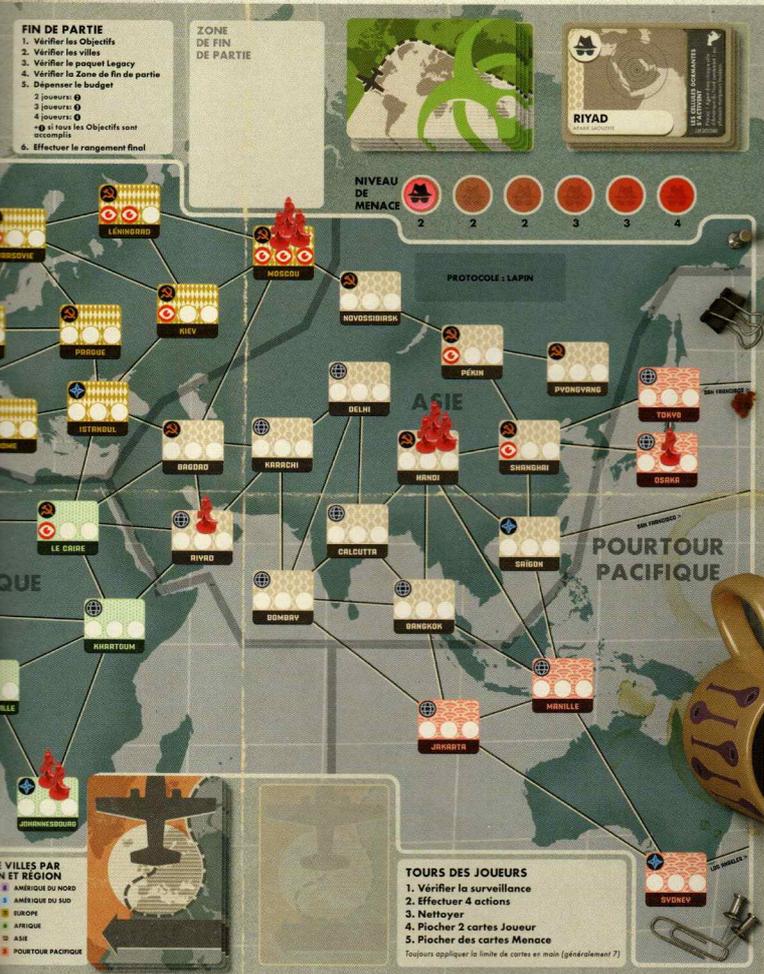
Chaque joueur choisit un personnage et prend le pion, l'aide de jeu et le passeport correspondants (pour le prologue, prenez une fausse identité temporaire à la place d'un passeport). Remettez les pions, aides de jeu et passeports inutilisés dans la boîte.

Ensuite, si les personnages ont plusieurs fausses identités, chaque joueur choisit avec laquelle il commence la partie.

Si toutes les fausses identités d'un joueur ont été grillées, ce joueur doit utiliser soit un personnage différent, soit une fausse identité temporaire.

11. COMMENCEZ À JOUER

Rassemblez les pions des joueurs présents et sélectionnez-en un au hasard. Le joueur à qui il appartient sera le premier joueur. **Placez tous les pions à Washington.**



TOURS DES JOUEURS

Pendant votre tour, effectuez les 5 étapes suivantes, dans l'ordre :

- 1 Vérifier la surveillance
- 2 Effectuer 4 actions
- 3 Nettoyer
- 4 Piocher 2 cartes Joueur
- 5 Piocher des cartes Menace

Une fois que vous avez effectué ces cinq étapes, le joueur suivant, dans le sens horaire, effectue son tour.

Les joueurs peuvent se donner des conseils. Veillez à ce que tout le monde puisse exprimer son opinion et ses idées. Cependant, c'est toujours au joueur dont c'est le tour de prendre la décision finale.

Votre main peut contenir des cartes Ville et Événement. Les cartes Ville servent à effectuer certaines actions, tandis que les cartes Événement peuvent être jouées à tout moment, sans dépenser d'action, même pendant le tour d'un autre joueur.

MARQUEURS ACTION RÈGLE E

Pour chaque marqueur Action que vous dépensez, vous pouvez effectuer 1 action supplémentaire pendant l'étape Effectuer 4 actions de votre tour.

À la fin de l'étape Nettoyer de votre tour, si vous avez plus de 3 marqueurs Action, défaussez-en jusqu'à ce que vous en ayez 3.

MARQUER LES VILLES EXPOSÉES RÈGLE F

Pour **chaque ville** qui devient Exposée :

1. Inscrivez le nom de la ville Exposée sur une carte Propagation vierge et placez celle-ci dans la Zone de fin de partie.
2. Apposez un autocollant Ville Exposée sur la ville.

CUBES DE MALADIE RÈGLE H

Quand vous apposez un autocollant Ville Exposée sur une ville, utilisez-en un dont le numéro correspond à l'intensité de départ de la carte Propagation.

CUBES DE MALADIE RÈGLE H

Lorsque vous **entrez** dans une ville contenant au moins 1 cube de maladie, ajoutez 1 carte Symptôme à votre main.

(Après la partie, pendant l'étape 6, remettez toutes les cartes Symptôme dans la réserve.)

AUTOCOLLANTS CONTAMINATION RÈGLE J



Lorsque vous entrez dans une ville portant un autocollant Contamination, prenez 1 carte Symptôme, en plus de celle que vous prenez à cause des cubes de maladie de cette ville.

1. VÉRIFIER LA SURVEILLANCE

Les Soviétiques sont toujours sur le qui-vive, à n'importe quelle heure du jour et de la nuit.

Si vous commencez votre tour dans une ville sous surveillance, prenez 1 couverture pour chaque icône de surveillance (🕒) de cette ville (max. 3).

Ignorez cette étape si votre ville contient une Planque.

2. EFFECTUER 4 ACTIONS

Le temps vous est compté. Vous devez établir des priorités.

Vous pouvez effectuer jusqu'à 4 actions par tour.

Sélectionnez-les dans la liste suivante. Vous pouvez effectuer la même action plusieurs fois, chacune comptant comme 1 action. Les capacités spéciales de votre personnage peuvent modifier les modalités de l'action. Certaines actions vous font défausser des cartes de votre main : placez ces dernières dans la défausse Joueur (la case grise située à droite de la pioche).

VOITURE/TRANSBORDEUR



Déplacez votre pion sur une ville adjacente (reliée à la vôtre par une ligne).

VOL COMMERCIAL



Cette action varie en fonction des affiliations :



Révélez une carte Ville Alliée de votre main pour vous déplacer vers la ville correspondante (**les cartes révélées ne sont pas défaussées**).



Défaussez une carte Ville Neutre de votre main pour vous déplacer vers la ville correspondante.



Vous ne pouvez pas déplacer votre pion vers une ville Soviétique en utilisant l'action Vol commercial.

VOL NON ENREGISTRÉ



Défaussez la carte de votre ville pour vous déplacer vers n'importe quelle ville du plateau (y compris les villes Soviétiques).

NEUTRALISER DES AGENTS



Retirez un Agent de votre ville et remettez-le dans le stock.

PARTAGER DES RENSEIGNEMENTS



Si un autre joueur se trouve dans la même ville que vous et qu'il est d'accord pour procéder à l'échange, effectuez une des actions suivantes :

- Donner** la carte Ville de votre ville à ce joueur.
- Prendre** la carte Ville de votre ville à ce joueur.

Si le joueur qui reçoit la carte dépasse ainsi sa limite de cartes en main (généralement 7), ce joueur doit immédiatement défausser une carte ou jouer une carte Événement.

CONSTRUIRE UNE PLANQUE



Défaussez la carte de votre Ville pour y placer une Planque, qui y restera jusqu'à la fin de la partie. Si toutes les figurines de Planque sont utilisées, vous pouvez en déplacer une d'une autre ville du plateau vers votre ville. Chaque ville ne peut contenir qu'une Planque.

Note : contrairement à **Pandemic**, il n'y a pas d'action Navette (vous ne pouvez pas vous déplacer directement d'une Planque à une autre).

IDENTIFIER UNE VILLE CIBLE



Lorsque votre ville contient une Planque, défaussez 3 cartes Ville **correspondant à votre région** pour révéler une **ville cible inconnue** de cette région située sous une carte Objectif (voir « Villes cibles inconnues » ci-contre).

Par exemple, si vous vous trouvez dans une Planque en Afrique, vous pouvez défausser 3 cartes Ville Afrique pour identifier une ville cible inconnue en Afrique. La cible de l'Objectif concerné est désormais **connue**. Vous devez toujours accomplir l'Objectif grâce à l'action **Repérer des cibles**.

MONTER UNE ÉQUIPE



Lorsque votre ville contient une Planque, défaussez 5 cartes Ville de l'affiliation de votre ville pour y placer une Équipe de cette affiliation.

Si toutes les Équipes de cette affiliation se trouvent déjà sur le plateau, vous pouvez déplacer une Équipe de cette affiliation se trouvant déjà sur le plateau vers votre ville.

VOITURE/TRANSBORDEUR POUR ÉQUIPE



Déplacez une Équipe vers une ville adjacente. Vous n'avez pas besoin de vous trouver dans la même ville que l'Équipe que vous déplacez. Chaque ville peut contenir plusieurs Équipes. Ces dernières ne sont pas affectées par la surveillance (sauf parfois dans les effets de certains Incidents).



RETIRER DES MARQUEURS POURSUITE

RÈGLE K

Lorsqu'une Équipe active entre (ou est montée) dans une ville contenant un marqueur Poursuite, retirez le marqueur Poursuite.



Note : les marqueurs Poursuite sont ainsi retirés à chaque fois qu'une Équipe active entre dans leur ville (même si l'Équipe est déplacée par une carte ou capacité).

REPÉRER DES CIBLES



Accomplissez un Objectif ayant une ville cible connue ou inconnue. **N'oubliez pas de lire l'entrée correspondante du livre de débriefing (appelée « entrée de débrief »).**

VILLES CIBLES CONNUES

Pour repérer des cibles dans une ville connue, vous devez positionner une **Équipe active** dans la ville indiquée sur la carte. Effectuez l'action **Repérer des cibles**, placez un marqueur Objectif Accompli sur l'Objectif et lisez son entrée de débrief.



Certains Objectifs peuvent nécessiter de positionner plusieurs Équipes actives dans une ville, ou une Équipe active dans plusieurs villes.

Exemple lors du prologue : pour accomplir l'Objectif « À la recherche de l'Agent Sabik », les joueurs doivent effectuer l'action Repérer des cibles pendant qu'une Équipe (Soviétique) active se trouve à Novossibirsk. S'ils y parviennent, ils placent le marqueur Objectif Accompli et lisent l'entrée 214 du livre de débriefing.

VILLES CIBLES INCONNUES

Certains Objectifs ciblent des villes inconnues. Vous devez positionner une Équipe active dans une certaine ville, mais vous ne savez pas laquelle.

Au cours de la partie ; vous pourrez découvrir la ville cible par élimination ou grâce à l'action **Identifier une ville cible**.



INSTALLATION D'UNE VILLE CIBLE INCONNUE

Vous découvrirez des cartes Objectif dont les villes cibles sont inconnues en piochant et résolvant des cartes du paquet Legacy. Pour installer une ville cible inconnue :

- 1 Retirez du paquet Joueur toutes les cartes Ville indiquées sur l'Objectif. *Exemple lors du prologue : pour l'Objectif « Récupérer l'échantillon du Projet MEDUSA », retirez toutes les cartes Ville Europe.*
- 2 Placez aléatoirement une de ces cartes face cachée sous la carte Objectif **sans la regarder**. Cette carte est la ville cible.
- 3 Remélangez le reste des cartes Ville dans le paquet Joueur.

ÉLIMINER DES VILLES CIBLES POTENTIELLES

Lorsque vous piochez une carte du paquet Joueur qui correspond à la région d'une ville cible inconnue, vous éliminez cette ville de la liste des cibles potentielles (il ne peut pas s'agir de la carte Ville qui se trouve sous l'Objectif). Utilisez les marqueurs de suivi pour indiquer quelles villes ont été ainsi éliminées.



REPÉRER DES CIBLES DANS UNE VILLE INCONNUE

Pour repérer des cibles dans une ville inconnue, vous devez positionner des **Équipes actives** dans la ou les ville(s) que vous pensez être la ou les cibles. Ensuite, effectuez l'action **Repérer des cibles** et révélez la carte Ville se trouvant sous l'Objectif.

Si une Équipe active est positionnée dans cette ville, placez un marqueur Objectif Accompli sur l'Objectif. Sinon, placez-y un marqueur Échec. Dans les deux cas, lisez immédiatement l'entrée correspondante du livre de débriefing.

Important ! Vous pouvez placer des Équipes dans plusieurs villes potentielles afin d'augmenter vos chances de trouver la bonne. Tant qu'une Équipe active se trouve dans la ville cible, l'Objectif est accompli.

EXEMPLE DE VILLE CIBLE INCONNUE

RÉCUPÉRER L'ÉCHANTILLON DU PROJET MEDUSA

Repérer une cible dans 1 VILLE INCONNUE EN EUROPE



Les joueurs ont réduit le nombre des villes cibles potentielles en Europe à deux villes Alliées et une ville Soviétique : Paris, Rome et Prague. Ils positionnent leur Équipe Soviétique à Prague. Ils peuvent positionner leur Équipe Alliée à Paris ou à Rome. Ils tentent leur chance et la placent à Rome, avant d'effectuer l'action Repérer des cibles. Si la ville cible est Rome ou Prague, ils accomplissent l'Objectif. S'il s'agit de Paris, ils échouent.

Au vu de l'évolution de la partie jusqu'à ce point, ils ont décidé qu'il leur serait difficile de monter et de positionner une autre Équipe Alliée à Paris pour s'assurer de réussir. Tenter leur chance semblait donc valoir le coup.



INTERROMPRE LES ESSAIS

RÈGLE L

Lorsque vous effectuez cette action, interrompez l'essai dans chaque ville contenant une Équipe active.

Vous devez posséder une Équipe active dans au moins 1 ville-test pour pouvoir effectuer cette action.



CHANGER DE FAUSSE IDENTITÉ

RÈGLE M

Lorsque vous vous trouvez dans une ville contenant une Planque, ouvrez votre passeport à une page différente. Le métier de couverture, la spécialisation, les ressources et les handicaps de votre personnage sont ainsi changés. Votre main de cartes et vos marqueurs Action ne sont pas affectés lorsque vous effectuez l'action Changer de fausse identité.



CRÉER UN CHECKPOINT

RÈGLE N

Défaussez une carte Ville de la même affiliation que votre ville pour ajouter un marqueur Checkpoint entre votre ville et une ville adjacente. Si les 12 marqueurs Checkpoint sont déjà utilisés, déplacez-en un du plateau.



SOIGNER LES SYMPTÔMES

RÈGLE O

Lorsque vous vous trouvez dans une Planque, remettez 1 carte Symptôme dans le stock.



ENTRER/SORTIR D'UN SITE D'INFILTRATION

RÈGLE P

Déplacez votre pion entre une ville d'infiltration et la salle ENTRÉE de son site d'infiltration.



Vous devez utiliser une fausse identité dont l'affiliation correspond à celle de la ville d'infiltration pour effectuer cette action.

Lorsque vous entrez dans une salle, révélez tous les marqueurs Sécurité face cachée adjacents à cette dernière. Si vous sortez d'un site d'infiltration vers une ville contenant des cubes de maladie et/ou un autocollant Contamination, ne prenez **pas** de carte Symptôme.



INFILTRER

RÈGLE Q

Lorsque vous vous trouvez dans un site d'infiltration, **révélez** des cartes de votre main dont les icônes correspondent à celles des marqueurs Sécurité devant une salle adjacente pour déplacer votre pion dans cette salle. (Vous devrez toujours passer un ou plusieurs pions Sécurité pour accéder à une salle adjacente.)

À chaque fois que vous entrez dans une salle, révélez tous les marqueurs Sécurité face cachée adjacents à cette dernière.



Note : lorsque vous vous trouvez dans un site d'infiltration, vous ne pouvez effectuer que les actions Infiltrer et Entrer/sortir d'un site d'infiltration, et vous n'êtes pas considéré comme vous trouvant dans une ville.

Les marqueurs Sécurité ne sont pas retirés pendant la partie, mais sont remis à zéro au début de chaque partie avec un Objectif Infiltration.

Lorsque vous effectuez l'action Infiltrer, vous pouvez utiliser plusieurs icônes (région, affiliation, touche de clavier) d'une même carte Joueur en même temps.

RÈGLE R

DÉCOUVRIR DE NOUVELLES ZONES DE PERLE

Lorsque vous vous déplacez dans une nouvelle zone de PERLE, ouvrez la porte de dossier de la nouvelle zone et placez votre pion dans la salle adjacente. Retournez face visible les marqueurs Sécurité adjacents à votre salle, puis lisez le texte de la salle. Dans certaines zones de PERLE, il peut y avoir plusieurs salles sous une seule porte de dossier, **ces salles ne sont pas adjacentes les unes aux autres.**

ÉCOUTILLES

Vous ne pouvez pas passer à travers les écouteilles du complexe PERLE grâce à l'action Infiltrer.



MISE À JOUR D'INFILTRATION !

RÈGLE S

Vous pouvez désormais utiliser l'action Infiltrer pour passer à travers une écouteille adjacente à un autocollant Tunnel.

Pour effectuer l'action Infiltrer à travers un tunnel, **révélez n'importe quelle carte Ville** pour vous déplacer dans la salle adjacente.



SABOTER UN SATELLITE

RÈGLE T

Lorsque vous vous trouvez dans une ville dont le centre de commande porte un autocollant Micro, remettez le marqueur Satellite de cette région dans la réserve jusqu'à la fin de cette partie.



DÉVERROUILLER UNE ÉCOUTILLE

RÈGLE U

Choisissez une écouteille dans votre salle. Ensuite, défaussez des cartes Ville dont le total des touches de clavier est **au moins de 10** pour apposer un autocollant Tunnel adjacent à cette écouteille. (Apposez l'autocollant sur le dossier, entre les deux salles.)

3. NETTOYER

Vos équipes font leur boulot.

Retirez **tous les Agents** de chaque ville dans laquelle se trouve une **Équipe active**.

S'EXFILTRER ! RÈGLE V

À la fin de l'étape Nettoyer, si votre pion se trouve dans un site d'infiltration, **vous devez le rapatrier dans sa ville d'infiltration.**

4. PIOCHER 2 CARTES JOUEUR

Nous allons essayer de vous aider, mais il arrive que les Soviétiques déjouent nos plans.

Piochez ensemble les 2 cartes du dessus du paquet Joueur.

Lorsque vous devez piocher, s'il reste moins de 2 cartes dans le paquet Joueur, la partie se termine. Ne remélangez pas la défausse pour former un nouveau paquet (voir « Fin de la partie », p. 14).

Limite de cartes en main : si vous dépassez votre limite de cartes en main (généralement 7), défaussez immédiatement des cartes ou jouez des cartes Événement jusqu'à ce que vous ne dépassiez plus votre limite.

CARTES SATELLITE RÈGLE W

Lorsque vous piochez une carte Satellite, placez un marqueur Satellite dans la région correspondante, puis défaussez la carte.

Chaque ville de cette région reçoit +1 surveillance (👁️) tant que le marqueur Satellite s'y trouve (maximum 3).

Si vous piochez une carte Satellite et une carte Aggravation en même temps, résolvez d'abord la carte Satellite.

CARTES AGGRAVATION

Si vous piochez des cartes Aggravation, ne les ajoutez pas à votre main (mais ne piochez pas de nouvelles cartes à la place). Effectuez immédiatement les étapes suivantes :

- 1 **Augmentation de la menace :** déplacez le marqueur Niveau de menace de 1 case vers la droite sur la piste de niveau de menace.
- 2 **Nouveaux Agents :** piochez la carte du **dessous** du paquet Menace. Placez 3 Agents dans cette ville. Défaussez la carte piochée dans la défausse Menace.
- 3 **Intensification :** mélangez **toutes les cartes** de la défausse Menace (y compris celle que vous venez de piocher) et placez-les face cachée sur le dessus du paquet Menace.

4 **Ajoutez un marqueur Poursuite dans chaque ville adjacente à une ville contenant déjà un marqueur Poursuite (sauf si elle en contient déjà un).** RÈGLE X

Ne placez **pas** de marqueur Poursuite quand :

- 🚫 la liaison (représentée par la ligne) est bloquée par un marqueur Checkpoint
- 🚫 la ville adjacente contient une Équipe active.

Vous échouez à un Objectif Poursuite si :

- 🚫 vous ajoutez un marqueur Poursuite dans une **ville Soviétique**
- 🚫 vous devez placer un marqueur Poursuite mais il n'y en plus dans le stock.

Rappel : lorsque vous résolvez une carte Aggravation, piochez la carte **du dessous** du paquet Menace et ne mélangez que les cartes de la défausse Menace, avant de les placer sur le paquet Menace existant.

Il peut arriver que vous piochiez 2 cartes Aggravation en même temps. Dans ce cas, effectuez toutes les étapes ci-dessus, puis recommencez.

Après avoir résolu une carte Aggravation, défaussez-la.

5. PIOCHER DES CARTES MENACE

Les Soviétiques déploient des agents qui infiltrent les villes et y provoquent des incidents.

Retournez une par une un nombre cartes Menace du dessus du paquet Menace égal au niveau de Menace actuel (indiqué par la piste de niveau de menace sur le plateau). Pour chaque carte ainsi retournée, placez 1 Agent sur la ville correspondante et défaussez la carte dans la défausse Menace.

Lorsque vous devriez placer un quatrième Agent sur une ville, un Incident a lieu. (Les Agents ne se multiplient pas comme lors des éclosions de **Pandemic**.)



INCIDENTS

Lorsqu'un Incident a lieu dans une ville, placez un marqueur Incident dans cette ville. **Tout joueur se trouvant dans cette ville perd 1 couverture de sa fausse identité actuelle, sauf si la ville contient une Planque.** Une ville peut contenir n'importe quel nombre de marqueurs Incident.

Ensuite, piochez immédiatement la carte du dessous du paquet Menace et appliquez l'effet Incident de la carte (ne placez pas d'Agent). **Placez cette carte dans la Zone de fin de partie (et pas dans la défausse).**

EXEMPLE D'INCIDENT N°1

Un Incident a lieu à Paris. Les joueurs placent un marqueur Incident à Paris, puis piochent la carte du dessous du paquet Menace. L'effet de l'Incident indique de retirer une Planque d'Amérique du Sud. Les joueurs n'ont pas de Planque dans cette région, la carte n'a donc aucun effet.



Les effets de certains Incidents vous font placer des Agents sur le plateau. Lorsque vous devriez placer un quatrième Agent dans une ou plusieurs villes, un autre Incident a lieu.

Placez un marqueur Incident dans chacune des villes touchées (les joueurs se trouvant dans ces villes perdent une couverture). Piochez **une autre** carte Menace du dessous du paquet Menace et appliquez son effet Incident. **Vous ne piochez qu'une carte Menace**, même si l'effet Incident précédent vous a fait placer plusieurs marqueurs Incident.

Si vous devez placer un marqueur Incident et qu'il n'en reste plus dans le stock, la partie se termine immédiatement (voir « Fin de la partie » ci-contre).

PIOCHER DES CARTES PROPAGATION RÈGLE Y

(Ces règles de Propagation sont très similaires à celles de **Pandemic**.)
Lorsque vous piochez une carte Propagation, placez 1 cube de maladie sur la ville indiquée sur la carte.



Si la ville contient déjà 3 cubes, n'en ajoutez pas de quatrième. Placez 1 cube de maladie sur chaque ville adjacente et placez 1 marqueur Écllosion sur la ville. (Utilisez un marqueur Incident/Écllosion, face Écllosion visible.)

Lorsqu'une ville adjacente contient déjà 3 cubes de maladie, ne placez pas de quatrième cube dans cette ville. RÈGLE Z

À la place, dans chaque ville adjacente, une écllosion en chaîne a lieu une fois que la première écllosion est résolue.

Lorsqu'une écllosion en chaîne a lieu, placez des marqueurs Écllosion et des cubes de maladie comme expliqué ci-dessus, mais sans ajouter ni marqueur ni cube dans les villes ayant déjà subi une écllosion (ou une écllosion en chaîne) lors de la résolution de la carte Propagation actuelle.

EXEMPLE D'INCIDENT N°2

Plus tard dans la partie, un autre Incident a lieu à Paris. Les joueurs placent un deuxième marqueur Incident et piochent une carte en dessous du paquet Menace. Cette dernière leur indique de placer un Agent dans chaque ville comportant un ou plusieurs marqueurs Incident en Europe.



Les joueurs placent ainsi un Agent à Prague. Ils doivent en placer un autre à Paris, mais trois Agents s'y trouvent déjà. Les joueurs y placent donc un troisième marqueur Incident, piochent une autre carte Menace et appliquent un autre effet Incident.

FIN DU TOUR

Une fois que le joueur a pioché et résolu les cartes Menace, son tour prend fin. Le joueur suivant, dans le sens horaire, commence son tour.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque l'une des conditions suivantes est remplie :

- ⊗ tous les Objectifs possèdent un marqueur Objectif Accompli/Échoué
- ⊗ vous ne pouvez pas piocher 2 cartes Joueur car il n'en reste pas assez dans le paquet Joueur
- ⊗ vous devez placer un Agent, mais le stock est vide
- ⊗ vous devez placer un marqueur Incident, mais le stock est vide.

⊗ Vous devez ajouter un marqueur Écllosion, mais il n'y en a plus dans le stock. RÈGLE AA

⊗ Vous devez ajouter un cube de maladie sur le plateau mais il n'y en a plus dans le stock.

La partie se termine immédiatement, même au milieu du tour d'un joueur. Ce tour ne peut pas être achevé, même si le joueur le souhaite.

Effectuez alors ensuite les « Étapes de fin de partie », détaillées p.16.

LIMITE DE CARTES EN MAIN

Si vous possédez plus de cartes que votre limite de cartes en main ne vous le permet (après avoir résolu toute carte Aggravation que vous avez piochée), défaussez des cartes ou jouez des cartes Événement jusqu'à ce que vous ayez atteint votre limite de cartes. Généralement, cette limite est de 7 cartes.

CARTES ÉVÉNEMENT

Pendant n'importe quel tour, n'importe quel joueur peut jouer une carte Événement. Il ne s'agit pas d'une action, et c'est le joueur qui joue la carte qui décide comment l'utiliser. Les cartes Événement peuvent être jouées à tout moment, sauf entre la pioche et la résolution d'une carte. Par exemple, vous ne pouvez pas piocher une carte Menace, réaliser qu'elle est vraiment gênante, puis jouer une carte Événement pour annuler son effet. Une fois que vous avez joué une carte Événement, placez-la dans la défausse Joueur.

UTILISER DES EFFETS

Vous devez pouvoir résoudre **tous** les effets d'une carte pour pouvoir la jouer, qu'il s'agisse d'un effet de personnage ou de carte. Par exemple, si vous jouez une carte qui vous permet de déplacer une Équipe sur le plateau, et qu'il n'y a pas d'Équipe sur le plateau, vous ne pouvez pas jouer la carte dans le seul but de la défausser.

RÈGLES FRÉQUEMMENT OUBLIÉES

- ⊗ Les Équipes ne sont actives que lorsqu'elles se trouvent dans une ville de la même affiliation qu'elles.
- ⊗ Vous devez toujours piocher exactement 2 cartes du paquet Joueur à la fin de votre tour. Ne piochez pas de cartes pour remplacer celles que vous ne gardez pas (comme les cartes Aggravation).
- ⊗ En ce qui concerne les Objectifs dont les villes cibles sont inconnues, vous pouvez augmenter vos chances de trouver la ville cible en positionnant des Équipes actives dans plusieurs villes. Tant que la ville cible contient une Équipe active, l'Objectif est accompli.
- ⊗ Pendant votre tour, l'action *Partager des renseignements* vous permet aussi de **prendre** une carte à un autre joueur si vous vous trouvez tous deux dans la ville correspondante.
- ⊗ La limite de carte en main s'applique à tout moment.
- ⊗ Si vous rejouez un mois, tout Objectif accompli lors d'une précédente partie reste ACCOMPLI dès le début du mois suivant (à partir du mois de mai).

PRISE DE NOTES ET CONSULTATIONS DE CARTES

Nous vous conseillons de prendre des notes au cours de votre progression. Par exemple, vous pouvez noter les entrées du livre de débriefing que vous avez lues afin de les consulter de nouveau.

De plus, vous pouvez consulter n'importe quelles cartes de la réserve, des fichiers de renseignements et personnel, mais aussi des défausses Menace et Joueur **à tout moment**. Vous ne pouvez pas regarder les cartes des paquets Joueur et Menace, sauf si un effet vous le permet.

QUE FAIRE QUAND ON RÉALISE QU'ON S'EST TROMPÉ SUR UNE RÈGLE ET QU'IL EST TROP TARD POUR REVENIR EN ARRIÈRE ?

Dans la plupart des cas, ce n'est pas grave. Une petite erreur sur les règles de temps en temps, comme une carte qu'on a oublié de mettre dans un paquet ou un oubli quelconque n'auront que peu d'incidence sur votre partie.

Dans certains cas, un oubli ou une erreur sur une règle rendra votre partie plus facile ou plus difficile. Dans ce genre de situations, les joueurs peuvent décider ensemble s'ils doivent augmenter (si la partie était trop difficile) ou diminuer (si la partie était trop facile) leur financement pour la partie suivante.

CRÉDITS

Auteurs : Matt Leacock et Rob Daviau

Rédacteurs de la narration : Rob Daviau et Justin Kempainen

Producteur : Michael Sanfilippo

Responsable de la conception du jeu : Justin Kempainen

Rédacteur : Alexandar Ortloff

Relecture : Christopher Meyer

Conception graphique : Monica Helland

Illustrations : Atha Kanaani et Monica Helland avec Samuel R. Shimota et Dan Gerlach

Sculptures en plastique : Monica Helland et Samuel R. Shimota

Direction artistique : Bree Lindsoe et Samuel R. Shimota

Responsable de la direction artistique : Samuel R. Shimota

Responsable éditorial : Steven Kimball

VERSION FRANÇAISE PAR EDGE ENTERTAINMENT

Traduction : Pauline Marcel et Shan Deraze

Relecture : Olivier « 008 » Prévot

Coordination : Shan Deraze

Responsable éditorial : Stéphane « Dr No » Bogard

Testeurs : Erik Arneson, Alan Bach, Shelia Bainbridge, Tricia Brooke, Marc Brousseau, Eric Burgess, Bayard Catron, Jason Cooper, Jeroen Domen, Alain Dubourst, Bianca van Duijl, Chris Earley, Dan Egnor, Kathleen Engle, Beth Erikson, Jon Fromm, Kevin Gale, Dan Gerlach, Jennifer Geske, Mark Goetz, Sarah Graybill, Joe Grossman, Beth Heile, David Heron, Amanda Houts, Gil Hova, Randy Hoyt, Wei-Hwa Huang, Brian Jewkes, Sasha Shen Johfre, Jeff Kayati, John Knoerzer, Donna Leacock, Hamilton Longyear, Dan Luxenberg, Julie Luxenberg, Benjamin May, Brittany May, James Miller, Chris Mitsinikos, Owen Mitsinikos, Brianna Neiderman, Siew Siang Neo, Elizabeth Neveu, David Nolin, Kevin O'Hare, Debbie Ohi, Erik Oliver, Alexandar Ortloff, Jeff Ridpath, Maureen Riley, Jen Schefer, John Schefer, Lindsay Schulte, Richard Shall, Hannah Johfre Shen, John Shulters, Jenn Skahen, Rob Smolka, Sarah Swindle, Shruti Thombare, Colin Thom, Mae Thornstrom, Lisa Towell, Ana Ulin, Rik Van Horn, Greg Wason, Chris Wray, Rudy Yeung, Kit Yona, Lola Yona, Rob Zacny et Michelle Zentis

Z-MAN[®]
games

EDGE

© 2020 Z-Man Games. Pandemic est ® de Z-Man Games. Z-Man Games et le logo de Z-Man sont ® de Z-Man Games. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

ÉTAPES DE FIN DE PARTIE

Pour le prologue, n'effectuez que les étapes 1, 4 et 6 (mais lisez les autres étapes pour comprendre comment elles fonctionneront au cours de la campagne).

1. VÉRIFIER LES OBJECTIFS

Placez un marqueur Objectif Échoué sur tout Objectif non accompli, lisez l'entrée correspondante du livre de débriefing, suivez toute instruction s'y trouvant, puis évaluez la performance de votre groupe de joueurs.

TOUS LES OBJECTIFS SONT ACCOMPLIS

La performance de votre groupe est **BONNE**.

Passez au mois suivant. Diminuez de 1 votre niveau de financement (vous n'avez clairement pas besoin d'aide !). Détruisez les Objectifs du mois que vous venez de finir. Notez votre évaluation et votre nouveau niveau de financement sur le calendrier, au dos du livre de débriefing.

VOUS AVEZ ÉCHOUÉ À 1 OBJECTIF

La performance de votre groupe est **CONVENABLE**.

Il va falloir faire avec, car le temps presse. Passez au mois suivant. Augmentez de 1 votre niveau de financement. Détruisez les Objectifs du mois que vous venez de finir (y compris celui auquel vous avez échoué). Notez votre évaluation et votre nouveau niveau de financement sur le calendrier, au dos du livre de débriefing.

VOUS AVEZ ÉCHOUÉ À 2 OBJECTIFS OU PLUS

La performance de votre groupe est **MAUVAISE**.

Augmentez de 2 votre niveau de financement, vous devez repartir sur de bonnes bases. Notez votre évaluation et votre nouveau niveau de financement sur le calendrier, au dos du livre de débriefing.

S'il s'agissait de votre première tentative pour ce mois, vous devez rejouer ce mois. Au début de votre prochaine partie, indiquez les Objectifs que vous avez accomplis lors de votre première tentative comme étant ACCOMPLIS (uniquement lorsque vous avez 3 Objectifs, à partir de mai).

S'il s'agissait de votre seconde tentative, passez au mois suivant. Détruisez les Objectifs du mois que vous venez de finir (y compris ceux auxquels vous avez échoué).

2. VÉRIFIER LES VILLES

Ajoutez un autocollant Surveillance sur les villes qui contiennent un ou plusieurs marqueurs Incident. N'ajoutez qu'un autocollant, même si la ville contient plusieurs marqueurs Incident. **Ne sautez jamais cette étape, même si vous prévoyez de dépenser des unités budgétaires sur la contre-surveillance** (voir ci-contre).

Chaque ville peut contenir jusqu'à 3 surveillances. Lorsqu'une ville en possède déjà 3, n'en placez plus sur cette dernière, même si elle contient des marqueurs Incident à la fin de la partie.



Appelez un autocollant Contamination sur les villes qui contiennent un ou plusieurs marqueurs Écllosion. (Ne placez qu'un autocollant quel que soit le nombre de marqueurs Écllosion de la ville). Chaque ville ne peut contenir que 1 autocollant Contamination ; n'en ajoutez pas quand une ville en contient déjà 1. S'il ne reste plus d'autocollants dans le stock, n'en collez pas.

RÈGLE BB

3. VÉRIFIER LE PAQUET LEGACY

Si la carte située au-dessus du paquet affiche PAUSE, le jeu vous indiquera peut-être de piocher des cartes.

4. VÉRIFIER LA ZONE DE FIN DE PARTIE

Si cette zone contient des cartes Menace, placez-les dans la défausse Menace.

5. DÉPENSER LE BUDGET

Quelle que soit l'évaluation de votre groupe, choisissez des améliorations à la fin de chaque partie. Vous recevez des unités budgétaires correspondant au nombre de joueurs ayant participé à la partie +1 unité si vous avez accompli tous les Objectifs.

- 4. Vérifier la Zone de fin de partie
- 5. Dépenser le budget
- 2 joueurs: 0
- 3 joueurs: 0
- 4 joueurs: 0
- si tous les Objectifs sont accomplis
- 6. Effectuer le rangement final

Les coûts sont indiqués à côté de chaque amélioration. Les unités non dépensées sont perdues et ne se conservent pas d'une partie à l'autre.

lorsque l'épicière, main de Joueur.



RESSOURCES

Ajoutez une ressource sur n'importe quel emplacement « ressource » d'une fausse identité créée (même si le personnage n'a pas été utilisé au cours de la partie). Vous ne pouvez pas placer de ressources sur des fausses identités qui n'ont pas encore été créées, et vous ne pouvez pas coller de ressources sur un handicap ou une autre ressource. Chaque ressource ne peut être utilisée que par la fausse identité sur laquelle elle est apposée.



VISA
Au prix d'une action, vous pouvez vous déplacer vers la ville indiquée sur ce visa.
VILLE :

PLANQUES PERMANENTES

Choisissez une ville contenant une Planque et placez un autocollant Planque permanente à côté de cette dernière. Au début de chaque partie, placez une Planque sur chaque ville dotée d'un autocollant Planque permanente.



CONTRE-SURVEILLANCE

Placez un autocollant Contre-surveillance sur une icône de surveillance (il peut s'agir d'un autocollant ou d'une icône imprimée). La surveillance de la ville concernée baisse de 1.



6. EFFECTUER LE RANGEMENT FINAL

Défaussez toutes les cartes Joueur et retirez tous les pions et marqueurs du plateau (mais pas les autocollants, ils sont permanents). Vous repartirez à zéro pour tous ces éléments au début de la partie suivante.