

Règles du Pandemic

Accrochez-vous, on part sauver le monde ensemble ! Pandemic, c'est LE jeu coopératif par excellence : vous formez une équipe d'experts médicaux et vous devez empêcher quatre maladies mortelles de ravager la planète. Pas de vainqueur solo ici, soit vous gagnez tous ensemble, soit vous perdez tous ensemble. Et croyez-moi, la tension monte vite autour de la table !

Comment jouer à Pandemic

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Découvrir les 4 remèdes contre les maladies mondiales avant qu'elles ne submergent la planète.
- **Mécanique principale** : Coopération pure, déplacements stratégiques et gestion de main de cartes.
- **Condition de victoire** : Trouver les 4 remèdes en combinant 5 cartes de la même couleur (tous ensemble).

Pandemic est un jeu **100% coopératif** pour 2 à 4 joueurs. Chacun incarne un spécialiste avec un pouvoir unique, et vous devez absolument discuter, planifier et coordonner vos actions.

Attention toutefois : chaque joueur a le dernier mot sur son propre tour, histoire d'éviter qu'un joueur autoritaire ne prenne tout en main (le fameux syndrome du leader dans les jeux coop !).

Mise en place de la partie

Installez le **plateau** au centre de la table. Posez une **station de recherche** sur Atlanta (le QG du CDC), puis placez à côté les cubes de maladie triés par couleur et le reste des stations.

Les marqueurs et les pions

Placez le **marqueur Éclosion** sur la case 0 et les **4 marqueurs Remède** côté fiole près de leur indicateur. Le **marqueur Vitesse de propagation** va sur la case 2 la plus à gauche.

Mélangez les **cartes Rôle** et distribuez-en une à chaque joueur avec son pion de couleur (placé sur Atlanta) et une aide de jeu. Les rôles non utilisés retournent dans la boîte.

Préparer les paquets de cartes

Mettez de côté les cartes Épidémie. Mélangez les autres **cartes Joueur** (Villes + Événements) et distribuez la main de départ :

Nombre de joueurs	Cartes en main
2 joueurs	4 cartes
3 joueurs	3 cartes
4 joueurs	2 cartes

Ensuite, choisissez votre niveau de difficulté : **4 cartes Épidémie** (initiation), **5 cartes**

(standard) ou **6 cartes** (héroïque, pour les masos). Divisez le paquet Joueur restant en autant de piles égales que de cartes Épidémie, glissez une Épidémie dans chaque pile, mélangez chaque pile séparément, puis empilez le tout (les petites piles en bas).

Enfin, infectez le monde ! Mélangez les **cartes Propagation**, révélez-en 3 et placez 3 cubes sur chaque ville révélée. Puis 3 autres avec 2 cubes chacune. Puis encore 3 avec 1 cube. Ces 9 cartes vont dans la **défausse Propagation**.

Le joueur avec la carte Ville affichant la plus grande population commence (logique, c'est là que ça chauffe !).

Déroulement d'un tour

À votre tour, vous enchaînez 3 phases dans cet ordre strict : **4 actions**, puis **piocher 2 cartes Joueur**, puis **propagation des maladies**. Ensuite, c'est au tour du joueur à votre gauche.

Les actions de déplacement

Vous avez 4 façons de bouger votre pion, chacune comptant pour 1 action :

- **Voiture/Transbordeur** : déplacez-vous sur une ville reliée par une ligne blanche. Gratuit !
- **Vol direct** : défaussez la carte de la ville où vous voulez aller.
- **Vol charter** : défaussez la carte de la ville où vous êtes pour aller où vous voulez. Très puissant !
- **Navette** : voyagez gratuitement entre deux villes équipées d'une station de recherche.

Les autres actions

- **Construire une station de recherche** : défaussez la carte de la ville où vous êtes pour y poser une station.
- **Traiter une maladie** : retirez 1 cube de votre ville. Si le remède est trouvé, retirez TOUS les cubes de cette couleur d'un coup !
- **Partager des connaissances** : donnez ou prenez la carte Ville correspondant à votre emplacement, à condition d'être dans la même ville qu'un autre joueur.
- **Découvrir un remède** : sur une station de recherche, défaussez 5 cartes Ville de la même couleur pour guérir la maladie associée. Voilà votre objectif principal !

Petite astuce de pro : coordonnez-vous pour que plusieurs joueurs convergent vers la même ville afin de se refiler les cartes. C'est souvent la clé pour accumuler 5 cartes de la même couleur chez un seul joueur.

Piocher et gérer les épidémies

Après vos actions, piochez les 2 cartes du dessus du paquet Joueur. Si le paquet est vide, c'est perdu ! Si vous piochez une **carte Épidémie**, suivez ces 3 étapes immédiatement :

- **Accélération** : avancez le marqueur Vitesse de propagation d'une case.
- **Infection** : piochez la carte du DESSOUS du paquet Propagation, placez 3 cubes sur la ville, puis défaussez la carte.
- **Intensification** : mélangez la défausse Propagation et reposez-la sur le DESSUS du paquet Propagation.

Avertissement bienveillant : cette mécanique géniale fait que les villes déjà infectées vont RE-sortir très vite. C'est le cœur de la tension du jeu, anticipez !

Limite de main : maximum **7 cartes**. Si vous dépassez, défaussez ou jouez un Événement.

La phase de propagation

Révélez autant de cartes Propagation que la valeur affichée sous le marqueur Vitesse (2, 2, 2, 3, 3, 4, 4). Pour chaque carte, posez 1 cube de la couleur de la ville dessinée. Si la ville a déjà 3 cubes de cette couleur, c'est l'**éclosion** !

Les éclosions, le cauchemar

Lors d'une éclosion, avancez le marqueur Éclosion d'une case et placez 1 cube de la couleur concernée dans CHAQUE ville reliée. Si l'une d'elles a déjà 3 cubes, il y a éclosion en chaîne (mais une ville ne peut éclater qu'une seule fois par carte Propagation). Si le marqueur Éclosion atteint 8, vous perdez immédiatement. Autant vous dire qu'il faut éviter à tout prix les chaînes d'éclosions !

[IMAGE_MATERIEL]

Les 7 rôles à incarner

Chaque rôle a une capacité spéciale qui change complètement votre approche. Voici ce qu'ils savent faire :

Les rôles d'action et de soin

- **Médecin** : retire tous les cubes d'une couleur en une action. Si le remède est trouvé, il nettoie auto en entrant dans une ville. Un monstre pour contenir les foyers.
- **Scientifique** : n'a besoin que de 4 cartes (au lieu de 5) pour trouver un remède. La MVP de l'équipe.
- **Spécialiste en mise en quarantaine** : empêche les éclosions et le placement de cubes dans sa ville ET les villes reliées. Le garde du corps planétaire.

Les rôles de logistique

- **Chercheuse** : peut donner n'importe quelle carte Ville de sa main à un joueur présent dans la même ville qu'elle (pas besoin que la carte corresponde à la ville).
- **Répartiteur** : déplace les pions des autres joueurs comme les siens, ou rassemble deux pions sur la même case. Indispensable pour les grosses combos.
- **Expert aux opérations** : construit une station de recherche sans défausser de carte. Une fois par tour, il peut aussi voler depuis une station vers n'importe où.
- **Planificateur d'urgence** : stocke une carte Événement de la défausse sur sa carte Rôle pour plus tard.

Si vous aimez ce genre d'expérience collaborative tendue, jetez aussi un œil aux [règles de Magic Maze](#) ou aux [règles de Mysterium](#), deux autres pépites coopératives très différentes mais tout aussi prenantes.

Les cartes Événement

Les **cartes Événement** peuvent être jouées à tout moment (pas pendant la résolution d'une carte Épidémie ou Propagation), par n'importe quel joueur, sans coûter d'action. Elles sont redoutables pour débloquer une situation : déplacement surprise, pioche spéciale, blocage d'infection...

Conseil stratégique : ne les gardez pas trop longtemps ! Les débutants font souvent l'erreur de thésauriser leurs Événements et finissent la partie avec des cartes non jouées. Un Événement joué au bon moment sauve la partie.

[IMAGE_FIN]

Comment gagner ou perdre la partie

La victoire est collective et glorieuse : dès que les **4 remèdes sont découverts**, la partie s'arrête et vous triomphez, peu importe le nombre de cubes encore présents sur le plateau. Pas besoin d'éradiquer les maladies (retirer tous les cubes), juste de trouver les remèdes.

Les trois façons de perdre

- Le marqueur **Éclosion** atteint la 8ème case (panique mondiale).

- Il n'y a plus assez de cubes d'une couleur dans la réserve quand vous devez en placer.
- Le paquet Joueur est vide quand vous devez piocher (vous êtes à court de temps).

Nos conseils pour votre première partie

Commencez en mode initiation avec 4 cartes Épidémie, c'est largement suffisant pour prendre vos marques. Concentrez vos efforts sur UNE maladie à la fois plutôt que d'essayer de tout gérer partout. Et surtout, parlez-vous ! La communication, c'est 80% du jeu. Si vous cherchez d'autres défis coopératifs ou stratégiques ensuite, les [règles d'Ark Nova](#) et les [règles de Takenoko](#) offrent des expériences très complémentaires.

Bonne chance docteurs, l'humanité compte sur vous !