

Plague Inc.

THE BOARD GAME

Vue d'ensemble

Les joueurs vont prendre la place de maladies mortelles ! Infectez les villes pour vous répandre autour du monde, marquez des points d'ADN, faire évoluer de nouveaux symptômes pour personnaliser votre maladie et vous battre contre d'autres joueurs pour effacer l'humanité et devenir la maladie ultime.

But du jeu

Chaque joueur représente une maladie unique (représenté par une ensemble de jetons maladie colorés) et doit rivaliser pour marquer le plus possible de points ADN. Les points ADN sont comptabilisés par:

- Avoir le plus de jetons maladie dans un pays à chaque tour.
- Eradiquer un pays ou avoir des jetons maladie dans un pays éradiqué.
- Gagner des bonus en fonction de vos réalisations

Le joueur ayant le plus de points ADN gagne.

Mise en place

Place the **World Board** 1 in the centre of the table with the **Card Mat**, 2 **Bonus Summary Card** 3 and **Death Dice** 4 next to it.

Give each player a set of 16 coloured **Plague Tokens** ("Tokens") with a matching **DNA Points Marker** 5 and a **Bacteria Evolution Slide**. 6

Shuffle the **Trait Cards** and deal each player a hand of 5 cards. Place the remaining **Trait Deck** on the **Card Mat** face down. 7

Shuffle the **Event Cards** and place the **Event Deck** on the **Card Mat** face down. 8

Take the **Country Cards** and separate out the **Starting Country Cards** (cards with red circles on the back). Shuffle the Starting Country Cards then give one to each player. 9

Shuffle the remaining Starting Country Cards together with the other Country Cards. Now set up the **Country Deck** by counting out the correct number of Country Cards for the number of players in your game (see table below*). Discard any remaining cards face down.

No. of Players	2	3	4
No. of Cards in Country Deck	24	27	32

Country Deck Set Up

*Want a longer/shorter game? See page 8



Place the **Country Deck** on the **Card Mat** face down. Turn the top 3 cards from the deck face-up and lay them one next to the other. 10

All players place their **Starting Country** face up on the board in the correct continent zone and place one of their Tokens on a **City Space** (black hexagon) in that Country. You are now ready to infect the world!

TIP: Players may want to give their plagues a witty/clever/scary name at this point!

Ordre du tour et points ADN de départ

Les joueurs commencent le jeu avec différents points ADN dépendant de l'ordre dans le tour :

- Le joueur 1 commence avec 0 point ADN.
- Le joueur 2 commence avec 1 point ADN.
- Le joueur 3 commence avec 2 point ADN.
- Le joueur 4 commence avec 3 point ADN.

Les joueurs placent leurs marqueurs sur la piste du compteur ADN. Au cours du jeu, chaque fois qu'un joueur marque des points ADN, il avance son marqueur en conséquence. Quand un joueur dépense des points ADN, il recule le marqueur du nombre de points dépensés.

Tour de jeu

Chaque tour d'un joueur est composé de 5 phases. Le joueur effectue les 5 phases puis c'est au tour du joueur suivant. Les 5 phases d'un tour de jeu sont ADN, Pays, évolution, Infection et finalement Eradication.

Ces phases sont expliquées dans les pages suivantes. Un résumé d'un tour de jeu est présent à droite du plateau d'évolution de chaque joueur.

Phase 1 - ADN

Comptabiliser un point pour chaque pays que vous contrôlez.

Comment contrôler un pays

Contrôle : Vous avez le contrôle d'un pays quand vous avez le plus de jetons maladie dans ce dernier.

Egalité de contrôle : s'il y a égalité, tous les joueurs qui ont le plus de jetons dans ce pays ont le contrôle.

Actions :

- Comptabiliser le nombre de pays que vous contrôlez.
- Marquez 1 point ADN pour chacun de ces pays.

Astuces - Ne pas oublier d'utiliser la capacité de départ *BONUS DNA* du plateau d'évolution qui permet d'ajouter +1 point ADN durant cette phase (cette capacité ne peut être utilisée que si elle n'est pas recouverte par une carte).

Phase 2 - Pays

Vous devez piocher une nouvelle carte pays et décider où vous la **placerez** sur le plateau de jeu, ou décider de la **défausser** pour tirer une nouvelle main de cartes caractéristiques (Trait).

Placer une carte pays signifie qu'il ya plus de pays qui peuvent potentiellement être infectés par une maladie.

Défausser une carte pays c'est la retirer du jeu, cela vous permet de changer votre main de cartes caractéristiques.

Actions :

Soit prendre une des cartes pays faces visibles ou en tirer une non visible du dessus de la pioche.

- Si vous choisissez de la placer, placer la immédiatement sur le bon continent.
- Si vous choisissez de la défausser, vous devez défausser toutes les cartes caractéristiques de votre main et en tirer 5 nouvelles de la pioche.

Si vous prenez une carte face visible, remplacez la immédiatement par une nouvelle carte de dessus la pioche.

Vous ne pouvez pas placer une carte pays si le continent est rempli. Dans ce cas, défaussez la et tirer une nouvelle main de cartes caractéristiques.

Astuces - Il est utile dès le départ de positionner les pays sur le même continent que votre maladie (si possible) afin que vous puissiez facilement les infecter.

Phase 3 - Evolution des maladies

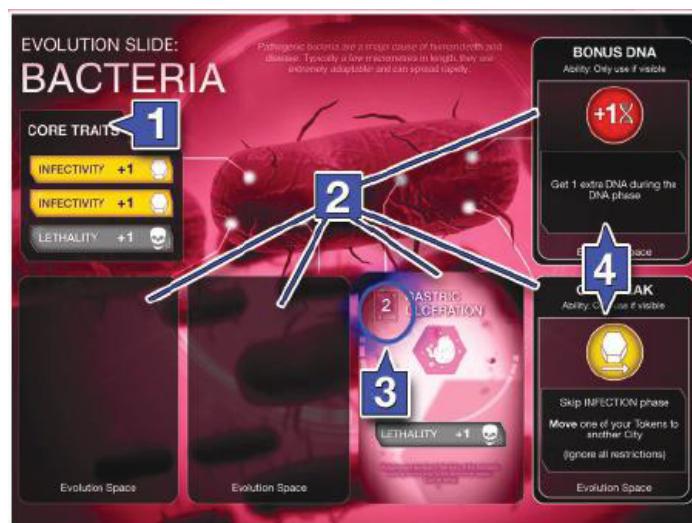
Votre plateau d'évolution montre les caractéristiques que votre maladie possède. Les options sont représentées par des barres de couleurs et change la façon dont votre maladie se comporte.

Vous commencez le jeu avec les caractéristiques de base [1] de votre plateau d'évolution et 5 cartes caractéristiques en main. Vous ajouterez des caractéristiques additionnelles à votre maladie au cours de la progression du jeu en faisant évoluer et ajouter des cartes caractéristiques sur votre plateau d'évolution.

Comment placer une carte caractéristique

Vous devez la placer sur l'un des 5 emplacements du plateau d'évolution [2] (Cet emplacement doit être obligatoirement vide).

Il y a un coût ADN indiqué à haut à gauche de la carte [3], vous devez payer ce coût en utilisant les points ADN de la piste ADN. Reculer d'autant de points le marqueur ADN de la piste. Vous pouvez seulement évoluer votre maladie que si vous avez assez de points.



Vous pouvez retirer une carte caractéristique placée précédemment (voir comment page 7).

Caractéristiques

Il y a 6 caractéristiques possibles. Certaines cartes possèdent plusieurs caractéristiques mais coûtent généralement plus chères.



Capacités

Certains emplacements de la carte d'évolution ont déjà une capacité de départ [4] (ex. BONUS DNA). Cela permet de faire des actions spéciales ou d'obtenir des bonus. Voir sur l'emplacement la manière de les utiliser. Vous pouvez utiliser chacune de ces capacités une fois par tour tout au long de la partie aussi longtemps qu'elles sont visibles. Si vous placez une carte dessus un emplacement, vous ne pourrez plus l'utiliser.

Astuces - Placez en priorité les cartes sur les emplacements vides pour éviter de les bloquer.

Actions :

- Si vous ne voulez pas utiliser une carte caractéristique, passez à la phase suivante.
- autrement, reculez le marqueurs ADN du nombre correspondant au coût de la carte et placez la dans un emplacement vide.

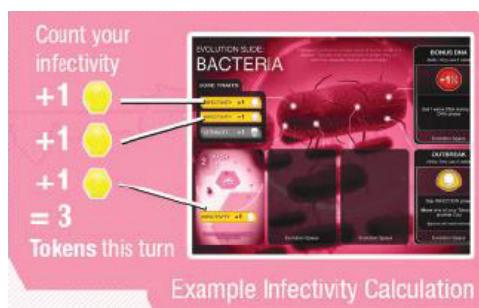
Vous pouvez seulement utiliser une carte par tour.

Astuce - Vous pouvez obtenir de nouvelles cartes caractéristiques en défaussant une carte pays et ainsi obtenir 5 nouvelles cartes.

Lorsque il n'y a plus assez de cartes caractéristiques dans la pioche, mélangez les cartes défaussées et reconstituez une pioche.

Phase 4 - Infection

Chaque pays contient des villes représentées par des hexagones noirs. Vous infectez des villes en plaçant des pions sur un emplacement ville vide. Vos capacités d'infection de votre plateau d'évolution indique le nombre de pions que vous pouvez placer à chaque tour. Par exemple si vous avez 3 capacités d'infection vous pouvez placer 3 pions.



Important : Vous ne pouvez infecter une ville que si votre maladie est à la fois :

- Résistante au climat
- ET connectée.

Première exigence - Résistante au climat



Vous pouvez seulement placer un jeton sur une ville, si vous pouvez résister au climat. Vous êtes toujours résistant au climat pour les villes au climat neutre (emplacement noir) mais vous devez résister au climat

chaud / froid des villes pour cela, vous devez avoir fait évolué les capacités les résistances au chaud / froid sur le plateau des évolutions.

Si vous ne possédez plus l'évolution des capacités au froid et/ou au chaud, les jetons déjà placés sur des villes au climat chaud ou froid restent, mais vous ne pourrez plus infecter les nouvelles.

Deuxième exigence - Connectée

Vous pouvez seulement placer un jeton sur une ville que si votre maladie est connectée à cette dernière. Vous pouvez être connectée de 3 manières :



Les règles de connection sont recalculées chaque fois que vous placez un jeton. Ex. vous pouvez infecter un pays avec un Port et l'utiliser dans le même tour.

Astuce - Au début du jeu, votre maladie est faible et ne pas infecter les villes au climat chaude et froide. Elle ne peut pas non plus utiliser les bateaux et les avions, vous pouvez donc être cantonné dans votre pays de départ. Vous devez faire évoluer vos capacités pour devenir plus fort.

Actions :

- Comptez combien de capacité d'infection vous avez sur votre plateau d'évolution.
- Placez le nombre correspondant de jetons sur les villes qui correspondent aux exigences.
 - Vous devez placer tous les jetons si possible.
 - Certaines villes peuvent être inaccessible parce que vous n'êtes pas résistant à son climat et n'êtes tout simplement pas connecté à elle.

Si vous manquez de jetons ou ne pouvez pas placer tous les jetons, passez à la phase suivante.

Astuces - OUTBREAK peut vous aider à infecter de nouvelles villes.

La capacité de déclenchement de votre plateau d'évolution vous permet de déplacer l'un de vos jetons déjà posé sur le plateau de jeu vers une autre ville, même si vous n'êtes pas résistant au climat et/ou non connecté. Faites cela à la place de votre phase d'infection (cette action est possible que si vous n'avez pas recouvert cette capacité par une carte).

Phase 5 - Eradication

Durant cette phase finale, vous devez essayer de détruire tout pays que vous contrôlez et qui est intégralement infecté. Vous lancez le dé de décès pour chaque pays concerné et comparez le résultat avec la valeur de votre capacité de létalité.

Le control d'un pays suit ici les mêmes règles que lors de la phase ADN. Vous contrôlez un pays en ayant le plus de jeton sur ce dernier.

Pays intégralement infecté



Un pays est dit intégralement infecté lorsque toutes les villes de ce pays sont infectées (recouvertes d'un jeton).

Actions :

Si un pays que vous contrôlez est intégralement infecté, vous devez essayer de le détruire en utilisant le Dé de décès.

- Indiquez le nom du pays que vous voulez détruire.
- Déterminez votre capacité de létalité de votre plateau d'évolution de la maladie.
- Lancez le dé :
 - Le résultat du lancé est inférieur ou égal à votre capacité de létalité -> le pays est détruit.
 - Le résultat du lancé est supérieur à votre capacité de létalité -> vous échouez et devez essayer au prochain tour.
- Faire les points ci-dessus pour chaque pays correspondants aux critères.

Astuce - Essayez de ne pas être effacé de la carte du monde.

Astuce - Les pays que vous éradiquez peuvent vous rapporter de puissants bonus de fin de partie. Chacun des joueurs pourra consulter la carte *Bonus Summary* afin qu'ils puissent planifier leur stratégie en conséquence.

Que ce passe t'il si un pays est détruit

Quand un joueur détruit un pays :

- Les joueurs augmentent d'un point ADN pour chaque jeton leur appartenant présent sur le pays.
- Chaque joueur présent dans ce pays pioche une carte événement. Sauf s'ils possèdent déjà 3 cartes événement.
- Les jetons retournent à leurs joueurs respectifs.
- Le pays est retiré de la carte du monde et donné au joueur qui l'a détruit (utilisée pour la fin de jeu).

Astuce - Les cartes événements sont puissantes, essayez de les obtenir si possible.

Comment utiliser les cartes événements

Une carte événement permet au joueur d'effectuer une action spécifique. Les instructions de la carte indique comment et quand l'utiliser.

- Quand vous recevez une carte événement gardez la dans votre main jusqu'à ce que vous vouliez l'utiliser (vous ne pouvez pas l'utiliser dans le même tour où vous l'avez reçue).
- Vous pouvez utiliser autant de cartes que vous le désirez à chaque tour.
- Lorsque vous utilisez une carte événement vous devez la défausser après.

Au début de votre tour, vous pouvez défausser une carte événement pour augmenter d'un point le marqueur ADN.

Si il n'y a plus de cartes événements, battre les cartes et reconstituez une pioche.

Mode Mort subite et fin de jeu

Lorsque la dernière carte pays a été placé ou défaussé, Le monde a commencé à s'effondrer et le jeu rentre aussitôt dans le mode Mort subite.

Dans ce mode, la phase pays est ignorée et le jeu se termine de deux manières :

- Maladie éradiquée - Si aucun joueur n'a de jetons sur le plateau de jeu, le joueur en cours termine son tour et le jeu prend fin.
- Impossibilité de bouger - Si aucun joueur ne peut ni placer de jeton ni lancer le dé décès durant leur tour, le jeu prend fin immédiatement.

Lorsque le jeu se termine les scores finaux sont calculés.

Calcul des scores finaux

En plus des points ADN marqués durant le jeu, les joueurs marquent également les points ADN des cartes caractéristiques posées (utilisées comme évolution) ainsi que les bonus de fin de jeu.

Premièrement, chaque joueur additionne le cout des cartes caractéristiques actuellement posées sur leur plateau d'évolution. Ce cout total est ensuite ajouté au nombre de point ADN actuel.

Puis attribuer aux joueurs des points ADN bonus en fonction de leurs réalisations. Si plusieurs joueurs répondent aux critères, tous les points sont attribués :

- **Lucky escape.** Bonus pour les joueurs ayant le plus de jetons laissés sur la carte du monde à la fin de la partie. **+ 4 points ADN.**
- **Continent killer.** Bonus pour le joueur qui a éradiqué le plus de pays par continent. **+ 6 points ADN par continent.**
- **Ultimate Wipeout.** Bonus pour le joueur qui a éradiqué le pays avec le plus de villes. **+ 7 points ADN.**

Le joueur ayant le plus grand nombre de points ADN à gagné

En cas d'égalité, le premier joueur qui s'allonge au sol est déclaré vainqueur.

Questions fréquentes

Un joueur peut-il enlever une carte caractéristique de son plateau d'évolution

OUI. Un joueur peut choisir d'enlever une évolution de sa maladie à n'importe quelle moment de son tour. Cela ne coûte rien en point ADN ni en action. Vous devez simplement défausser la carte *TRAIT*

Que se passe t'il si un joueur n'a pas de jetons sur le plateau de jeu

Si au début de son tour, un joueur n'a pas de jeton sur le plateau de jeu, Alors ce joueur doit recommencer sa maladie avant de faire autre chose.

- Le joueur choisi une carte pays de la pioche et la place sur le plateau de jeu (si impossible, défaussée la et passer au prochain point).
 - Si il n'y a plus de carte pays, passez à la section Fin de jeu.
- Le joueur place alors un jeton sur n'importe quel pays du plateau de jeu (ignorer la résistance au climat et les obligations de connexion).
- Le joueur doit dépenser 7 points ADN de pénalité (s'il a moins de 7 points ADN il met son marqueur à 0).
- Le joueur reprend son tour normalement par la phase ADN.

PLAGUEBOT - Mode solo

Mise en place

Faire la même mise en place que pour une partie à deux joueurs.



Utiliser la face PLAGUEBOT (joueur Solo) de la carte de jeu.

Donner au PLAGUEBOT tous les jetons restants indépendamment de la couleur. Tout au long du jeu, PLAGUEBOT sera représenté par toutes les couleurs en dehors de la votre.

Donner au PLAGUEBOT 3 cartes pays de départ (5 pour le mode Brutal), les placer normalement avec un jeton sur chacune.

Le PLAGUEBOT n'a pas de plateau d'évolution ni de cartes caractéristiques.

Vous commencez et suivez les règles normales à l'exception des règles suivantes.

Tour de jeu du PLAGUEBOT

Le PLAGUEBOT n'a pas les mêmes phases de tour qu'un joueur. Il a 3 phases par tour : Placement des pays (Country placement), Auto-évolution (Auto Evolve) et control des caractéristiques (Trait control).

Phase 1 - Country placement

PLAGUEBOT place un nouveau pays.

Actions -

Piochez une carte pays du dessus de la pile et placez la sur le plateau de jeu.

- S'il ne peut placer la carte pays, défaussez la et passez à la phase suivante.
- S'il n'y a plus de pioche pays, prendre la carte face visible possédant le plus de ville (en cas d'égalité celle avec le plus de population). S'il n'y a également plus de carte pays face visible passez à la phase suivante.

Phase 2 - Auto évolution

PLAGUEBOT pioche une carte caractéristique.

Actions :

- Déplacer d'une case vers la droite toutes les cartes caractéristique. S'il n'y a plus d'emplacement libre, défausser la carte la plus à droite.
- Piochez une carte caractéristique et placez la sur l'emplacement le plus à gauche.

Phase 3 - Control des caractéristiques

Finalement, PLAGUEBOT essaye d'infecter ou d'éradiquer le monde en traitant toutes les caractéristique de chaque carte de son plateau solo (Carte de gauche à droite, Trait de haut en bas). Chaque caractéristique a une action spécifique.

TRAIT CONTROL ACTIONS

PlagueBot processes all Traits on its Trait Cards in order. Start with the top left Trait then proceed down and right through each remaining Trait. Each individual Trait triggers an action that must be done immediately (if possible). See table below:

WATERBORNE	AIRBORNE	COLD RESISTANCE	HEAT RESISTANCE	INFECTIVITY +1	LETHALITY +1
 Place a Token in every Climate Suitable, Connected Country with a Seaport.	 Place a Token in every Climate Suitable, Connected Country with an Airport.	 Place a Token in every Cold, Connected Country.	 Place a Token in every Hot, Connected Country.	 Place a Token in every Climate Suitable, Connected Country that PlagueBot does not already infect. Then kill 1 Fully Infected, PlagueBot Controlled Country (if multiple pick the largest Country).	 Place a Token in every Climate Suitable, Connected Country that PlagueBot does not already infect. Then kill 1 Fully Infected, PlagueBot Controlled Country (if multiple pick the largest Country).

IMPORTANT: When placing Tokens - look at all Traits on the Card Mat to determine what Climate/Connected abilities has. Connected is recalculated each time a Trait is processed.

Que ce passe t'il quand PLAGUEBOT ne peut faire aucune actions.

Il est attendu que certaines caractéristiques n'auront aucun effet pendant cette phase, mais si PLAGUEBOT ne peut faire aucune actions durant ce tour, on considère que PLAGUEBOT est **bloqué**

Que ce passe t'il si PLAGUEBOT est bloqué.

Dans ce cas il fait :

- Piochez et placez un nouveau pays en mettant un jeton dessus.
- S'il n'a plus de pioche pays la partie se termine.
- Essayez de nouveau la phase 3
- S'il ne peut toujours pas effectuer d'actions, Il doit remplacer toutes les cartes caractéristiques existantes par de nouvelles cartes. Et le tour se termine.

Que ce passe t'il quand un pays est éradiqué.

Quand un pays est éradiqué par le joueur, les règles normales s'appliquent. Mais il y a 2 différences importantes en ce qui concerne le PLAGUEBOT.

- Plaguebot marque 2 points ADN pour chaque ville qu'il a infecté dans ce pays.
- PLAGUEBOT ne reçoit jamais de cartes évènement.

Fin de partie

Il n'y a pas de mode *Mort subite* dans le jeu solo, par contre la partie se termine de 2 façons :

- Si PLAGUEBOT est bloqué et qu'il ne peut plus piocher une carte pays, il éradique tous les pays complétement infectés qu'il contrôle et la partie se termine.
- Si à la fin de son tour le joueur n'a plus de jeton sur le plateau de jeu et que la dernière carte pays a été placée ou défaussée, La partie se termine.

Calcul du score final

Les règles normal s'appliquent pour le joueur mais il y a deux différences pour le PLAGUEBOT :

- PLAGUEBOT ne comptabilise aucune carte caractéristiques.
- PLAGUEBOT double les points ADN des Bonus de fin de partie.

Questions fréquentes

Que ce passe t'il si PLAGUEBOT n'a aucun jeton sur la carte au début de son tour.

Suivre les règles de blocage de la phase 3.

Que se passe t'il si la carte évènement n'a pas de sens en Solo.

Au début de votre tour vous pouvez la défausser et gagner un point ADN à la place de l'utiliser.