

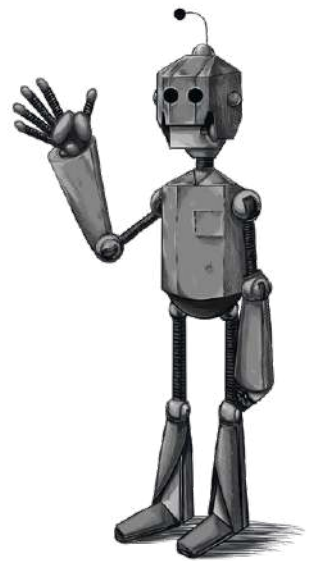
RÈGLES DU JEU

Pour 1 à 4 joueur.euse.s

Vous entrez dans une simulation.

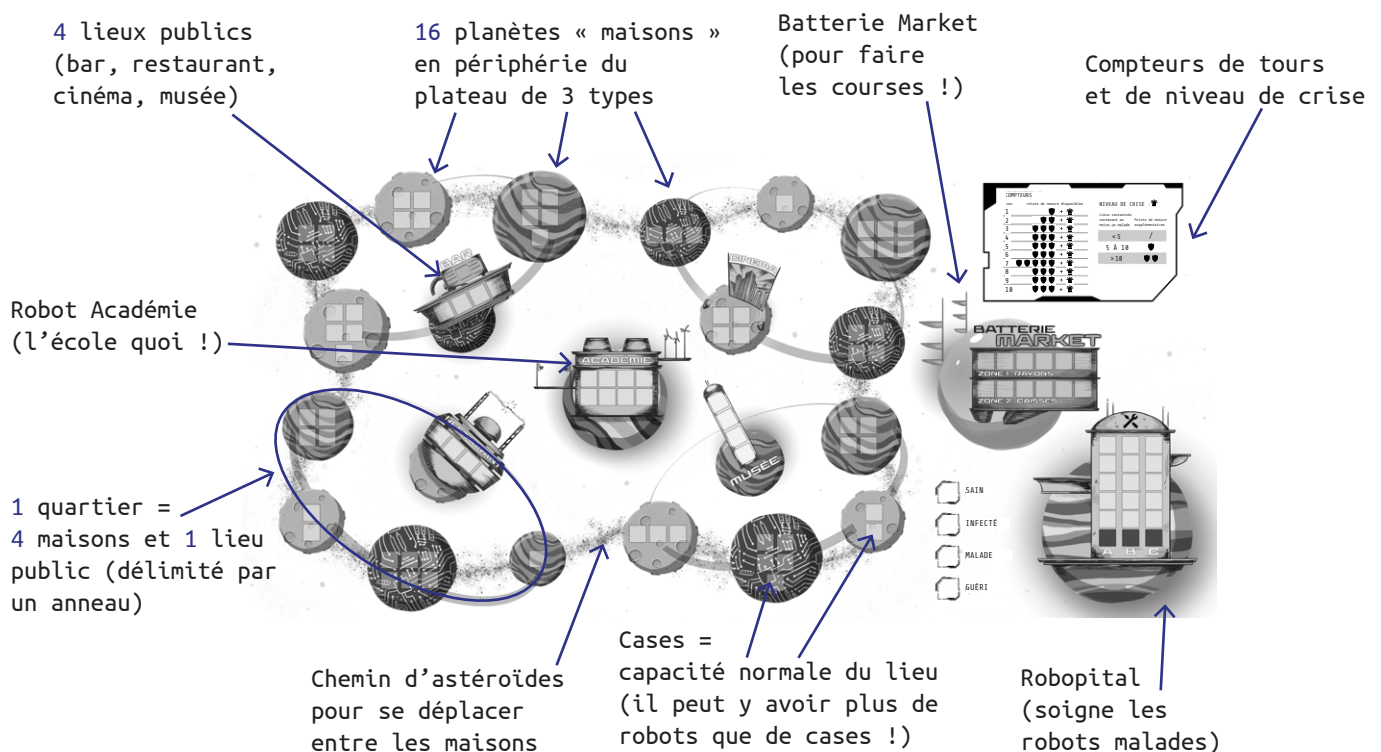
Dans ce jeu, vous allez vivre une expérience proche de la réalité à partir des données collectées au cœur de l'épidémie de Covid-19. Vous allez pouvoir tester différentes manières d'agir selon les cultures locales, le rapport au système de santé, à la collectivité ou aux libertés individuelles. Comme toute épidémie, les effets sont lents à se faire sentir mais cela vous permettra de vous familiariser à la mécanique de jeu dans les premiers tours et d'observer la propagation du virus entre les robots dont vous avez la gestion. Vous aurez parfois le sentiment d'être démunis et de ne pas maîtriser grand-chose. Et pourtant, il faut faire face en trouvant les enchaînements de mesures qui préserveront votre système de santé (Robopital) et sauvegarderont un maximum de robots du recyclage. Une intelligence humaine qui vous veut du bien.

Covid19 Le Jeu ! est un jeu coopératif, c'est à dire que tou.te.s les joueur.euse.s jouent ensemble contre le jeu. Tou.te.s vont gagner ou perdre ensemble. Les joueur.euse.s n'ont pas de rôles dédiés et les décisions sont prises collectivement.



MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

(que vous venez certainement de préparer...en nous maudissant parfois ^^)



IMPORTANT : Tous les lieux peuvent contenir autant de robots que nécessaire au déroulement du jeu. Le nombre de **cases** dans chaque lieu indique la capacité normale du lieu, il peut donc en contenir plus. Si un lieu contient plus de robots que son nombre de **cases**, la proximité entre les robots sera propice à la contagion... Le Robopital est le seul lieu dont la capacité est limitée au nombre de places indiquées.

Vous disposez aussi de 4 types de robots :



sain



infecté



malade



guéri

IMPORTANT : au cours du jeu, les robots sains peuvent être contaminés par le virus, ils seront alors remplacés par des robots infectés. Ces derniers développeront des symptômes et seront remplacés par des robots malades. S'ils guérissent, ils seront à leur tour remplacés par des robots guéris. Un robot guéri ne peut devenir ni infecté ni malade !

Pour débiter la partie, posez un robot sain sur chaque case des 16 planètes maisons du plateau (au total vous devez poser 59 pions robots sur le plateau ^^).

type cratère



type gaz



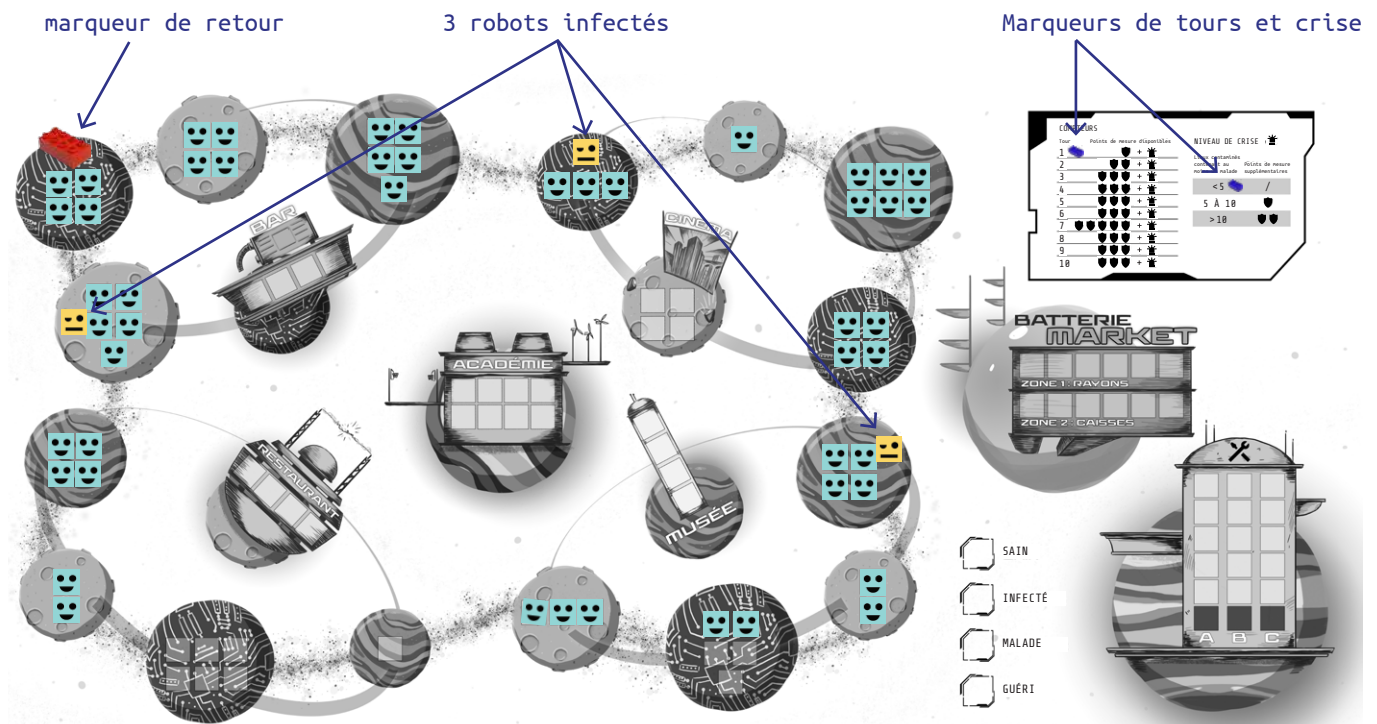
type circuit



Demandez à un enfant de désigner 1 maison de chaque type (cratère, gaz, anneau) et placez 1 robot infecté supplémentaire dans chacune d'elle (ne pas remplacer mais ajouter 1 robot à ceux de la maison). Si vous n'avez pas d'enfant sous la main (cela peut arriver !), choisissez trois maisons au hasard.

Placez un marqueur (légo, playmobil, capsule de bière, pâte, capuchon de stylo, ...) à côté d'une maison au hasard. Nous appellerons ce marqueur le marqueur de retours.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE



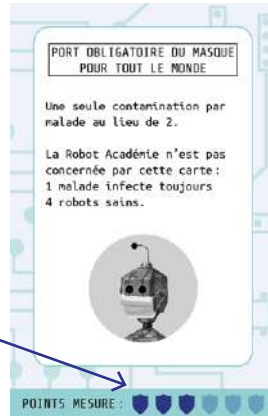
IMPORTANT : durant la partie, à chaque fois que vous devrez faire « rentrer » des robots dans les planètes maisons, vous commencerez la distribution à partir de la maison indiquée par le marqueur de retours.

Il existe 2 types de carte :

Les cartes mesure

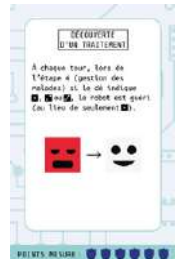
Les cartes événement

3 points de mesure
= coût de la carte



Mélangez les cartes événement et placez les en tas, face cachée, sur la table.

Triez les cartes mesure en fonction de leur coût en points de mesure et placez les 5 tas obtenus, face visible à côté du plateau de jeu.



Placez l'aide de jeu sur la table et positionnez 2 marqueurs (légos, playmobils, pâtes, capuchons de stylo...) sur les échelles de crise et de tour.

Le niveau de crise 🚨 représente la conscience de vos concitoyens robots sur la dangerosité de la situation. Plus il est élevé, plus les robots sont enclins à accepter des mesures contraignantes et qui ont donc un coût de mesure élevé.

COMPTEURS			NIVEAU DE CRISE 🚨	
Tour	Points de mesure disponibles		Lieux contaminés contenant au moins un malade	Points de mesure supplémentaires
1	1 🛡️ + 🚨			
2	2 🛡️ + 🚨			
3	3 🛡️ + 🚨			
4	4 🛡️ + 🚨			
5	5 🛡️ + 🚨			
6	6 🛡️ + 🚨			
7	7 🛡️ + 🚨			
8	8 🛡️ + 🚨			
9	9 🛡️ + 🚨			
10	10 🛡️ + 🚨			
			🚨 < 5	/
			5 À 10	🛡️
			> 10	🛡️ 🛡️

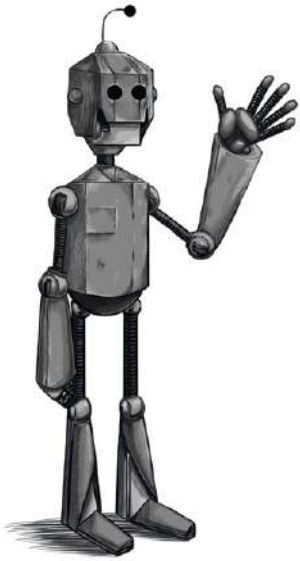
Avancez le marqueur à chaque tour

Le niveau de crise ne peut en aucun cas redescendre. Les points de mesure supplémentaires acquis le sont donc pour le reste de la partie.

IMPORTANT : À chaque fin de tour, vous avancerez le marqueur de la colonne « tour » d'une case. Le nombre de points de mesure disponibles à chaque tour y est indiqué, il varie à chaque tour.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

BUT DU JEU



Votre objectif : Réguler l'épidémie le plus rapidement possible, sans saturer votre système de réparation (Robopital).

Votre partie est gagnée si vous n'avez plus aucun robots infectés ou malades sur le plateau (excepté dans le Robopital).

Votre score est le nombre de tours joués + le nombre de points mesures joués. Plus il est faible, plus vous avez été performant.e.s !

Vous pouvez rejouer une partie pour tester d'autres cartes mesure !

Vous avez gagné :

- **SOIT** quand tous les robots malades sont au Robopital et qu'il ne reste plus sur le plateau que des robots sains ou guéris.
- **SOIT** quand il y a au moins 40 pions guéris sur le plateau.

Vous avez perdu :

- **SOIT** quand un robot malade ne peut être admis au Robopital faute de place disponible.
- **SOIT** si vous dépassez le 10ème tour.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Un tour de jeu se décompose ainsi :

- Étape 1 : Premier déplacement des robots
- Étape 2 : Développement de la maladie
- Étape 3 : Deuxième déplacement des robots
- Étape 4 : Gestion des malades
- Étape 5 : Prise de mesures de protection des robots
- Étape 6 : Gestion des évènements

À la fin de chaque tour, avancez le marqueur de tour d'une case et recommencez à l'étape 1.







ÉTAPE 1 : PREMIER DÉPLACEMENT DES ROBOTS

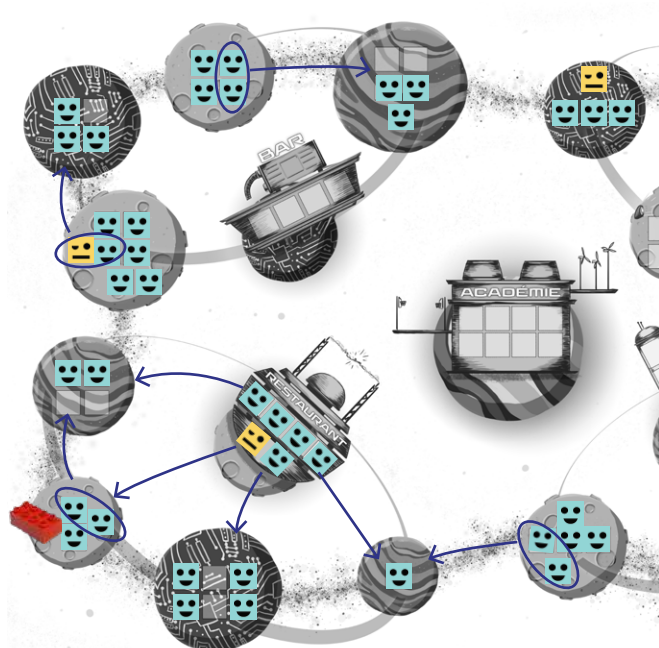
RÈGLE DE DÉPLACEMENT : Dans la mesure du possible, le premier robot déplacé doit être sain et le deuxième infecté. Si ce n'est pas possible, choisissez les robots qui se déplacent ^^

1. type cratère > 2. type gaz > 3. type circuit



Vous allez déplacer, dans l'ordre, les robots présents dans toutes les maisons et tous les lieux publics de type cratère, puis gaz, puis circuit. À chaque fois vous appliquerez la méthode suivante: lancez un dé et, en fonction du résultat, appliquez, pour le type de planète concerné, les déplacements suivants :

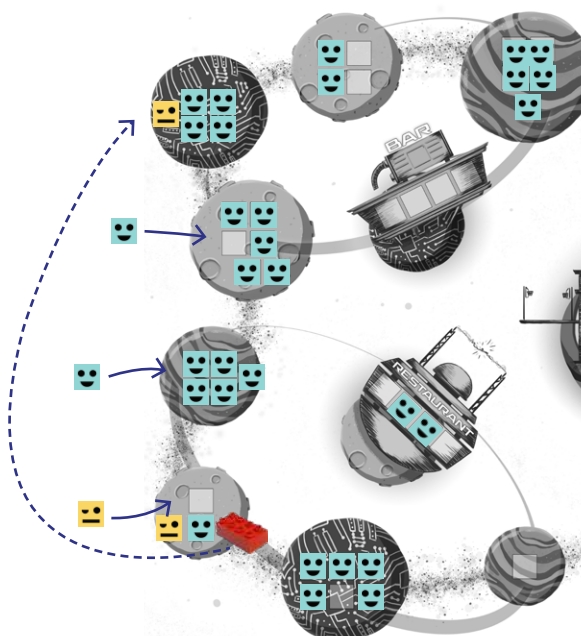
RÉSULTAT	PLANÈTES	PLANÈTES PUBLIQUES
	2 robots vont à la Robot Académie	2 robots vont à la Robot Académie
	2 robots se déplacent dans le sens horaire dans la maison voisine	4 robots rentrent chez eux (1 robot par maison du quartier)
	2 robots se déplacent dans le sens anti-horaire dans la maison voisine	4 robots rentrent chez eux (1 robot par maison du quartier)
	2 robots se rendent dans le lieu public de leur quartier	2 robots se déplacent dans le sens horaire dans un autre lieu public (par exemple du bar vers le cinema)
	2 robots vont au Batterie Market (dans la zone 1: rayons. Il peut y avoir plus de robots que de places dans cette zone)	2 robots se déplacent dans le sens anti-horaire dans un autre lieu public (par exemple du bar vers le restaurant)
	Pas de déplacement MAIS trois robots arrivent! Prenez 1 robot infecté de la réserve et 2 robots <u>sains</u> et ajoutez-les dans 3 maisons. Commencez par la maison indiquée par le <u>marqueur de retours</u> puis distribuez, dans le sens horaire, 1 robot par maison. À la fin de la distribution, déplacez le <u>marqueur de retours</u> sur la maison suivante. Ajoutez d'abord le robot <u>infecté</u> puis les robots <u>sains</u> .	



Exemple:

Vous déplacez les planètes de type cratère et le dé indique 2.

Vous déplacez donc 2 robots de chaque maison dans la maison voisine (sens horaire) et faites rentrer 4 robots du lieu public vers les maisons du quartier.



Exemple (suite):

Vous déplacez ensuite les maisons de type gaz et le dé indique 6.

Vous ajoutez 3 robots (1 infecté d'abord puis 2 sains) en partant de la maison indiquée par le marqueur de retours. Le marqueur de retours est ensuite déplacé.

ÉTAPE 2 : DÉVELOPPEMENT DE LA MALADIE

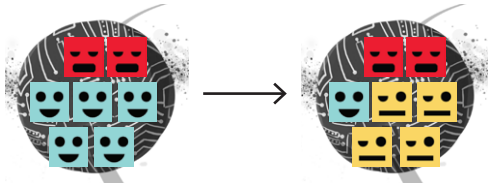
Phase 1: déclaration des symptômes

Commencez par remplacer tous les robots infectés présents sur le plateau par des robots malades.

Phase 2: contagion

ATTENTION : Si dans un lieu, au moins 1 robot malade est présent **ET** si le nombre de robots dépasse le nombre de cases place, alors le lieu est à risque.

Pour chaque lieu à risque (hors robot académie) et pour chaque malade présent sur le lieu : remplacez 2 robots sains par 2 robots infectés.



Exemple :

Une maison qui dispose de 3 cases contient 7 robots (2 malades et 5 sains). La maison est à risque (car robots présents > nombre de case ET robots malades présents) Vous devriez remplacer 4 robots sains par 4 robots infectés.

ATTENTION : Si la Robot Académie est à risque, pour chaque malade présent : remplacez 4 robots sains par 4 robots infectés.

ÉTAPE 3 : DEUXIÈME DÉPLACEMENT DES ROBOTS

Tout le monde rentre chez soi !

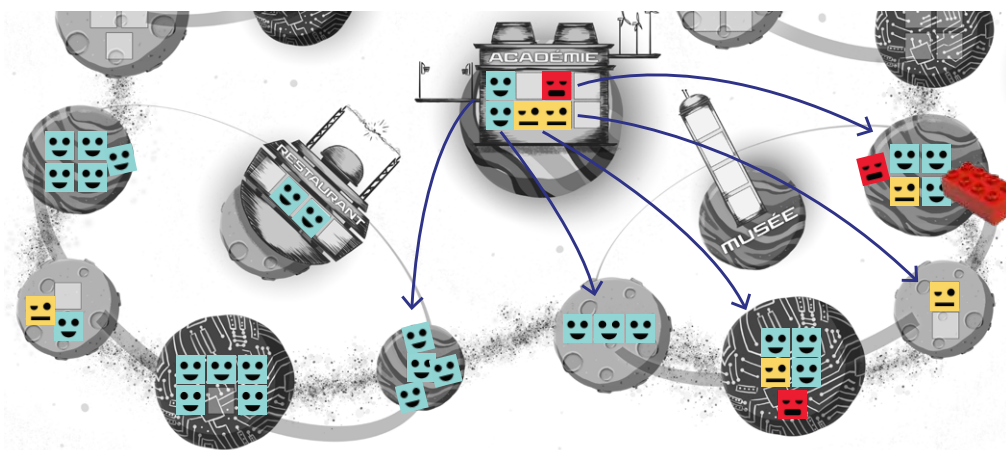
IMPORTANT : La distribution des robots se réalise toujours en commençant par les robots malades, puis infectés, puis sains puis guéris.

Robot Académie :

Enlevez tous les robots de la Robot Académie pour les replacer dans les maisons.

Commencez par la maison indiquée par le marqueur de retours puis distribuez 1 robot par maison dans le sens horaire. A la fin de la distribution, déplacez le marqueur de retours sur la maison suivante. S'il y a des robots malades ou infectés, appliquez la règle de distribution ci-dessus.

EXEMPLE DES RETOURS

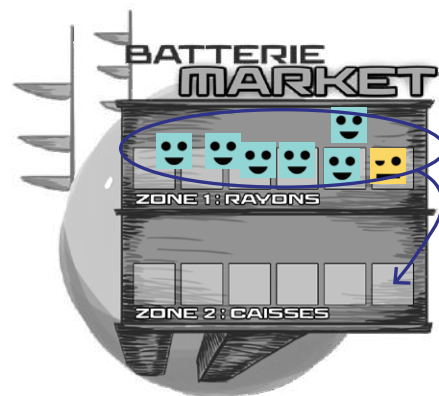


Batterie Market

- Les robots de la zone 2 (caisses) rentrent dans les maisons un par un, selon la même règle que pour la Robot Académie.
- Les robots de la zone 1 (rayons) vont en zone 2 (caisses)

Lieux publics

Les robots présents dans les lieux publics y restent.
Ils ne rentrent pas chez eux ;)



ÉTAPE 4 : GESTION DES MALADES

1. Libérer des places au Robopital

Au Robopital, s'il y a des malades, les patient.e.s sont transféré.e.s de service en service. Les robots se déplacent à chaque tour de colonne en colonne. Vous allez donc vous occuper des colonnes les unes après les autres de droite à gauche (d'abord C puis B puis A).

Colonne C

Lancez un dé par robot :

	Le robot est guéri et rentre chez lui. Enlevez le robot du Robopital et placez un robot guéri dans la maison indiquée par le marqueur de retours et déplacez le marqueur d'une maison dans le sens horaire.
	Aucun effet
	Le robot est Hors Service (il sera recyclé mais en attendant, placez-le dans la réserve).

Colonne B

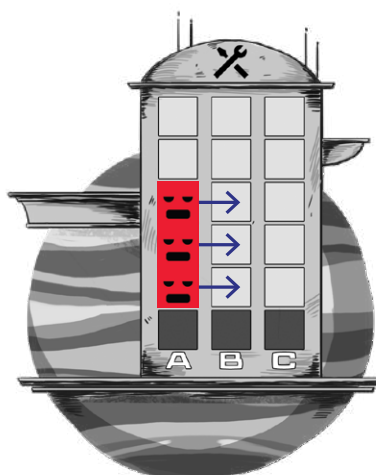
Lancez un dé par robot :

	Le robot est guéri et rentre chez lui. Enlevez le robot du Robopital et placez un robot guéri dans la maison indiquée par le marqueur de retours et déplacez le marqueur d'une maison dans le sens horaire.
	Aucun effet

Déplacez ensuite les robots restants sur les places disponibles en colonne C. S'il n'y a pas suffisamment de places dans la colonne 3, les robots restent à leur place dans la colonne B.

Colonne A :




Déplacez les robots sur les places disponibles en colonne B. S'il n'y a pas suffisamment de place dans la colonne B, ces derniers restent à leur place en colonne A.



2. Hospitalisation des cas le plus graves

Certains malades voient leur état se dégrader et doivent aller au Robopital...

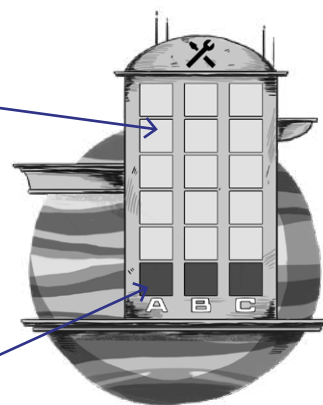
Pour chaque robot malade sur le plateau (hors Robopital), lancez un dé.

	Bonne nouvelle! Le robot est guéri (remplacez le robot malade par un guéri)
	Aucun effet
	Le robot malade est envoyé en colonne A du Robopital.

NB: Pour la gestion du Robopital, si la colonne A est pleine, compléter la colonne B puis la colonne C.

Seules les cases claires peuvent accueillir des malades.

Les 3 cases foncées peuvent accueillir des robots malades si vous avez joué la carte mesure « Robopital de campagne ».



ÉTAPE 5 : PRISES DE MESURES DE PROTECTION DES ROBOTS

1. Mettre à jour le curseur crise 🏠

Comptez le nombre de lieux (Robopital exclu) présentant au moins 1 robot malade et placez votre marqueur sur le niveau de crise correspondant

NB: le niveau de crise ne peut jamais redescendre, même si le nombre de lieux infectés diminue.

2. Calculer le nombre de points de mesure disponibles 🛡️

Pour connaître le nombre de points de mesure dont vous disposez, il vous faut additionner le nombre de points de mesure disponibles à votre tour de jeu et le nombre de points de mesure supplémentaires liés à votre niveau de crise.

Exemple 1:

Vous êtes au tour 2, et vous avez des robots malades dans 3 maisons. Votre niveau de crise est donc de 0. Vous disposez de 2 (2 + 0) points de mesure pour ce tour.

Exemple 2:

Vous êtes au tour 5, et vous avez des robots malades dans 11 maisons. Votre niveau de crise est donc de 2. Vous disposez de 5 (3 + 2) points de mesure pour ce tour.

3. Jouer des cartes mesures

Vous pouvez choisir une ou plusieurs cartes mesures pour un total de point inférieur ou égal aux points de mesure disponibles. Posez-les, face visible, à côté du plateau. Vous pourrez appliquer leurs effets dès le tour suivant. Les cartes mesures sont actives jusqu'à la fin de la partie.

ÉTAPE 6 : GESTION DES ÉVÈNEMENTS

Piochez une **carte événement** et appliquer ses effets. Remplacez la carte dans la pile de cartes événement et mélanger la pile. Et voilà! Vous avez fini un tour ^^ . Avancez votre curseur tour d'une case et recommencez à l'étape 1.

