

## **Règles expert d'Antibio +**

### **Conditions de victoire**

Trouver un nouveau remède pour éliminer toutes les bactéries avant qu'elles ne deviennent résistantes à tous les antibiotiques et que l'Humanité ne soit totalement décimée. Concrètement, il faut que l'équipe ait trouvé la combinaison permettant de réaliser un nouveau remède (1 carte microbiote, 1 carte macrophage, la carte esprit d'équipe et un nouvel antibiotique par joueur) ET que toutes les stations aient été décontaminées avant que les stations ne soient submergées de bactéries résistantes ou qu'il y ait trop de problèmes dans votre équipe.

### **Mise en place**

Installer le plateau de jeu sur la table.

***Séparer les cartes découvertes par couleur (noir, verte et jaune) et placer les autour de l'institut de recherche.***

***Placer les 2 premières cartes de chaque paquet faces visibles dans l'Institut. Quand une carte de l'Institut est acheté, remplacez là par la première carte du paquet correspondant.***

Mélanger le paquet des cartes de départ et placez les faces cachées sur l'emplacement du plateau de jeu prévu à cet effet.

***Trier les évènements en 4 paquets :***

- ***Petite épidémie***
- ***Epidémie***
- ***Pandémie***
- ***Autres.***

***Ajoutez deux cartes du dernier paquet à chacun des autres paquets puis remettez les cartes restantes du dernier paquet dans la boîte de jeu. Elles ne seront pas utilisées pendant cette partie. Mélangez chaque paquet séparément.***

***Placez le premier paquet sur l'emplacement du plateau de jeu prévu à cet effet. Placez les 2 autres paquets séparément à côté du plateau de jeu.***

***Classez les problèmes en 3 niveaux :***

- ***Niveau 1 : Appel urgent – Sms en réunion***
- ***Niveau 2 : Réunionite – En retard***
- ***Niveau 3 : Burn-out – Vol de projet***

Placer un nombre de cartes problèmes égal au nombre de joueurs x 4 sur l'emplacement du plateau de jeu prévu à cet effet, ***les cartes de niveau 3 étant placées sous les cartes de niveau 2 et celles de niveau 2 sous celles de niveau 1 en répartissant de manière la plus équitable possible entre les niveaux, à défaut en favorisant les cartes de niveau 3.***

Placer les boîtes à bactéries en fonction de leur couleur (bleue, rouge et noire) à côté du plateau.

Tirer au hasard la station de départ et placer la carte station correspondante face contamination visible.

Garder les cartes des autres stations sur l'emplacement prévu du plateau de jeu. Elles seront posées sur les stations au fur et à mesure du déplacement des pions.

Placer un nombre de bactéries bleues égal au nombre de joueurs +1 sur la station de départ. Sur chacune des autres stations, placer une bactérie bleue.

Placer la carte « esprit d'équipe » à côté du plateau de jeu, à proximité du laboratoire commun.

Prendre les 14 cartes personnages scientifiques et tirer au hasard une carte par joueur. Pour garantir la diversité de l'équipe, il ne peut pas y avoir deux personnages qui ont la même fonction. Si vous piochez, par exemple, la technicienne, alors qu'un autre joueur a déjà pioché le technicien, piochez un autre personnage.

Chaque joueur prend la plaquette individuelle correspondant à son personnage conformément à l'icône représentée sur la carte qu'il vient de tirer. Afin de former son pion personnage, placer la petite carte personnage sur un support plastique.

Si vous jouez le doctorant, prenez un jeton d'immunité pour comptabiliser l'utilisation de votre pouvoir « chanceux ». Si vous, êtes le médiateur scientifique, prenez deux jetons d'immunité pour comptabiliser l'utilisation de votre pouvoir « mutualisation ».

Chaque joueur place son pion sur la station de départ.

Remettre la / les cartes personnages (petites et grandes) non utilisées dans la boîte, elles ne serviront pas pour cette partie.

Chaque joueur peut prendre une aide de jeu recto/verso si besoin.

Le joueur qui a pris le moins de traitements antibiotiques cette année commence. Il reçoit le jeton « premier joueur ».

Tous les joueurs piochent 5 cartes « départ » du paquet de départ. ***Puis en fonction du nombre de joueurs, les cartes restantes de la pile des cartes de départ sont défaussées dans la zone d'investissement avant le début de la partie : 26 cartes à 2 joueurs, 21 cartes à 3 joueurs, 16 cartes à 4 joueurs, 11 cartes à 5 joueurs et 6 cartes à 6 joueurs.***

### Les phases du jeu

PHASE D'ÉVÈNEMENT : une seule fois par tour, avant le tour du premier joueur

Piocher une carte Évènement, appliquer son effet et remettez-la sous la pile. ***Le nombre de bactéries ajoutées par les évènements dépend du nombre de joueurs. Par exemple, s'il est indiqué « Ajoutez une bactérie bleue sur la station ANTARTICA-5 » il faut ajouter une bactérie bleue par joueur.***

Ces cartes matérialisent le temps qui passe et la progression de la maladie qui tue chaque jour de plus en plus de personnes. Il n'y a pas de limite au nombre d'évènements joués lors d'une partie mais plus vite vous trouvez un nouveau remède et éliminez toutes les bactéries, plus le nombre de victimes de la maladie sera faible.

Au cours du jeu, s'il n'y a plus de bactéries du type demandé dans les boîtes, prenez une bactérie de la couleur correspondante dans votre laboratoire et placez la comme demandé par l'évènement.

Puis le tour de chaque joueur se déroule en suivant ces 4 phases dans l'ordre :

#### 1. PHASE D'ACTION

A votre tour de jeu, vous pouvez jouer une seule carte (qui peut vous autoriser à en jouer d'autres ou à faire d'autres actions) en la déposant dans la zone de jeu n°1 ou dans le laboratoire commun. Dès que l'effet de cette carte est appliqué, elle est déposée dans la zone d'investissement (zone de jeu n°3). Elle pourra être utilisée ultérieurement quand elle sera piochée par un des joueurs aux tours suivants. En effet, la zone d'investissement est la défausse de la pile de cartes de départ. Quand la pile de départ est vide, les cartes de la zone d'investissement sont mélangées puis placées dans la pile des cartes de départ et constituent la nouvelle pioche.

Il existe 3 types d'actions :

– **Actions de vie quotidienne (cartes à bord noir)** : elles permettent d'effectuer l'action indiquée sur la carte (piocher, se débarrasser d'une carte, jouer immédiatement une ou plusieurs nouvelles actions).

– **Actions de financement (cartes à bord jaune)** : elles permettent d'utiliser des crédits lors de la phase suivante de financement.

– **Actions de recherche (cartes à bord vert)** : elles permettent de gagner des remèdes (bleus, rouges ou noirs) pour détruire des bactéries de la couleur correspondante. Lorsqu'un joueur joue une action « remède », il

élimine une bactérie de la couleur correspondante **sur la station où il se trouve** et la place à côté de son laboratoire. Si vous enlevez la dernière bactérie présente sur une station, vous la décontaminez. Les mesures de prévention ont permis d'éviter toute nouvelle contamination sur cette station. Plus aucune bactérie ne peut apparaître sur cette station jusqu'à la fin de la partie, que ce soit par l'effet des cartes événements ou pour toute autre raison.

Retourner la carte station face décontaminée.

Vous pouvez également jouer votre action en déposant une carte dans votre bureau (sur la plaquette de votre personnage) pour l'utiliser lors d'un prochain tour, ou dans le laboratoire commun (pour y déposer 1 microbiote, 1 macrophage, un nombre de cartes nouvel antibiotique égal au nombre de joueurs).

Lorsque vous avez obtenu l'esprit d'équipe (cf infra) et que toutes les cartes mentionnées dans le laboratoire commun y ont été posées, vous obtenez le jeton nouveau remède.

Dès que vous avez obtenu le nouveau remède, en jouant une carte qui permet d'éliminer au moins une bactérie bleue, vous pouvez éliminer toutes les bactéries bleues présentes sur la station où vous vous trouvez.

De même, avec une carte qui élimine au moins une bactérie rouge, vous pouvez éliminer d'un coup toutes les bactéries rouges et bleues de la station, et enfin, avec une carte qui permet d'éliminer au moins une bactérie noire, vous pouvez éliminer toutes les bactéries présentes sur votre station.

Il est donc important de remplir votre laboratoire commun le plus rapidement possible.

#### **Pour obtenir l'esprit d'équipe :**

Pour obtenir l'esprit d'équipe, il faut que tous les joueurs aient échangé (reçu ou donné) une carte avec n'importe quel autre joueur au moyen d'un Congrès (l'échange lié à l'utilisation du pouvoir du Mécène n'est pas valable dans ce cadre). Lorsque 2 joueurs ont échangé une carte, ils prennent chacun le jeton « échange de carte » pour comptabiliser les échanges.

Lorsque tous les joueurs ont un jeton, la carte « esprit d'équipe » est ajoutée dans le laboratoire commun.

Vous pouvez jouer des cartes problèmes (au prix d'une action par carte problème jouée) et les mettre dans la zone d'investissement. Cela n'a aucun effet mais vous permet d'enlever les cartes problèmes de votre main et de piocher d'autres cartes à la fin de votre tour.

Vous avez le droit de ne faire aucune action (vous ne jouez aucune carte de votre main). Dans ce cas, passez directement à la phase de financement.

Votre action peut aussi varier en fonction du pouvoir de votre personnage. Chaque personnage a deux pouvoirs : un pouvoir d'action et un pouvoir de déplacement. Ces deux pouvoirs ne sont utilisables qu'à partir du 2<sup>e</sup> tour de jeu.

## **2. PHASE DE FINANCEMENT (OBLIGATOIRE)**

Lors de cette phase, il s'agit d'acheter au moins une carte présente face visible dans l'Institut au prix indiqué en haut à gauche de cette carte que vous déposez dans la zone n°2 de la zone de jeu. Puis, à la fin de votre tour, vous la déposez immédiatement dans la zone d'investissement (zone n°3 de la zone de jeu). Elle pourra être utilisée ultérieurement quand elle sera piochée par un des joueurs aux tours suivants, puisque, la zone d'investissement est la défausse de la pile de cartes de départ.

Pour cette phase, vous avez besoin de crédits. Lorsque vous les jouez au moyen d'une action, les cartes jaunes vous donnent droit à des crédits pour un montant indiqué en bas de la carte.

Mais attention, il faut que les cartes qui vous rapportent des crédits (cartes de financement (jaune) et carte nouvel antibiotique) aient été posées dans la zone de jeu lors de votre phase d'action pour pouvoir les utiliser lors de la phase de financement.

Vous ne pouvez pas utiliser les crédits des cartes que vous avez encore dans votre main.

– Soit vous achetez une ou plusieurs cartes de l'Institut si vous avez assez de crédits avec les cartes que vous avez préalablement posées lors de votre phase d'action (plus éventuellement les cartes épargnées dans votre bureau),

N.B. Si vous jouez une carte depuis votre bureau, appliquez son effet puis placez-la dans la zone d'investissement. Cela ne constitue pas une action.

– Soit, pour gagner des crédits supplémentaires, vous vendez une ou des cartes non jouées de votre main au marché spatial (défausse du paquet de découvertes) pour obtenir **3 crédits par carte vendue**. Vous obtenez alors un nombre de crédits que vous pouvez utiliser ou cumuler avec les crédits des cartes jouées dans la zone n°1 et celles posées dans votre bureau, pour acheter une carte de l'Institut. Vous ne pouvez pas vendre des cartes problèmes.

– Soit, vous n'achetez rien à ce tour mais vous mettez un problème dans la zone d'investissement. Les cartes vendues sont placées dans le marché spatial (défausse du paquet de découvertes). Le marché spatial, n'est pas

la même chose que la zone d'investissement où les cartes découvertes achetées, les cartes jouées au moyen d'action et les cartes problèmes sont placées puis piochées ultérieurement par l'un des joueurs. Si vous avez acheté au moins une carte de l'Institut à votre tour, remplissez à nouveau l'Institut en y plaçant une ou des cartes issues du paquet des découvertes pour recouvrir les emplacements vides.

### 3. PHASE DE DÉPLACEMENT (OBLIGATOIRE)

Chaque scientifique est obligé de se déplacer au choix :

– soit d'une station en suivant les flèches,

– soit selon son pouvoir de déplacement (2<sup>e</sup> pouvoir de chaque personnage). Les pouvoirs de déplacement, de même que les pouvoirs des personnages, ne s'activent qu'à partir du 2<sup>e</sup> tour de jeu.

S'il n'y a pas encore de cartes de station sur la station sur laquelle votre scientifique arrive à l'issue de son déplacement, ajouter la carte de la station correspondante face contaminée. En effet, même si vous n'êtes pas malade, vous transportez des bactéries.

Rajouter un nombre de bactéries bleues égal au nombre de joueurs (ces bactéries s'ajoutent à celle(s) déjà présente(s) sur la station). Cette règle s'applique jusqu'à ce que toutes les stations aient été contaminées.

### 4. PHASE DE DÉFAUSSE DES PROBLÈMES

***Si vous avez des problèmes en main, vous devez vous en défausser. Pour chaque problème défaussé, appliquez l'effet du niveau du problème :***

- **Niveau 1 :**
  - ***Appel urgent : Avancer de deux stations en suivant le sens des flèches***
  - ***Sms en réunion : Le voisin de gauche vous prend une carte au hasard dans votre main (pas de gain de pion esprit d'équipe)***
- **Niveau 2 :**
  - ***Réunionite : Avancer de trois stations en suivant le sens des flèches***
  - ***En retard : le voisin de droite vous prend une carte au hasard dans votre main (pas de gain de pion esprit d'équipe).***
- **Niveau 3 :**
  - ***Vol de projet : Changer le sens de jeu.***
  - ***Burn-out : Les voisins de droite et de gauche vous prennent chacun une carte au hasard dans votre main (pas de gain de pion esprit d'équipe).***

### 5. PHASE DE PIOCHE

Compléter votre main à 5 cartes en piochant dans le paquet de cartes de départ (pioche).

Quand il n'y a plus assez de cartes dans la pioche, retourner le paquet de cartes situées dans la zone d'investissement (zone n°3), mélanger les et reformer une nouvelle pioche.

### 6. PHASE DE PROPAGATION DES BACTÉRIES

En plus de la dissémination liée aux déplacements des scientifiques, à la fin du tour de tous les joueurs, une propagation des bactéries a lieu :

Tant qu'il y a des événements dans le premier paquet d'évènements :

1. Dès la fin du 1<sup>er</sup> tour, les scientifiques placent les bactéries qu'ils avaient posées à côté de leur laboratoire dans leur laboratoire. Cette manœuvre permet de savoir facilement si une bactérie a été ou non éliminée à ce tour. Si aucune bactérie n'a été éliminée à ce tour (par aucun des joueurs), rajouter une bactérie résistante (rouge) sur toutes les stations où se trouve au moins un scientifique (une par scientifique présent dans la station).

2. Au cours du jeu, dès que toutes les cartes stations ont été ajoutées, (qu'elles soient côté recto ou verso), transformer une bactérie (bleue) en bactérie résistante (rouge) sur toutes les stations où des scientifiques se trouvent (une par scientifique présent dans la station).

3. Lorsque qu'il n'y a plus de bactéries bleues sur les stations, transformer une bactérie rouge en bactérie noire sur toutes les stations où des scientifiques se trouvent (une par scientifique présent dans la station).

N.B. Les stations décontaminées ne peuvent plus recevoir de bactéries résistantes ou non pour quelque raison que ce soit. S'il n'y a plus de bactéries du type demandé, prenez une / des bactérie(s) de la / des couleur(s) correspondante(s) de votre laboratoire et placez la / les comme demandé par les règles de propagation.

***Après avoir appliqué l'effet du dernier paquet d'évènement du premier paquet, placez le 2<sup>e</sup> paquet d'évènements à la place du premier. A partir de ce moment-là, une propagation a lieu automatiquement (en plus des autres propagations). A la fin du tour de chaque joueur, une bactérie rouge est ajoutée sur chaque station occupée ou non (sauf si les stations ont été décontaminées) que le joueur ait ou non éliminé une bactérie à son tour.***

***Quand l'effet du dernier évènement du deuxième paquet a été appliqué, placez le 3<sup>e</sup> paquet à la place du 2<sup>e</sup>. A partir de ce moment-là, en plus de la phase de propagation automatique, une bactérie bleue devient rouge sur la station du joueur actif même si toutes les stations n'ont pas encore été contaminées.***

#### CONDITIONS DE VICTOIRE / DÉFAITE :

Si l'équipe a déposé dans le laboratoire commun toutes les cartes permettant d'obtenir le nouveau remède et que toutes les bactéries sont éliminées, les joueurs ont gagné. Attention, si vous avez d'abord éliminé toutes les bactéries du plateau, vous avez encore 3 tours au maximum pour trouver le nouveau remède. Sinon, vous perdez la partie.

Les joueurs ont perdu :

- Si toutes les bactéries sont multi-résistantes (noires),
- OU s'il y a au moins une bactérie multirésistante (noire) sur le plateau et qu'une station est submergée de bactéries, c'est-à-dire s'il y a au moins un nombre de points de bactéries sur une station égal au nombre de joueurs x 4. Une bactérie bleue vaut 1 point, une bactérie rouge en vaut 2 et une bactérie noire en vaut 3,
- OU si la pioche de problèmes est vide,
- OU si 3 tours après avoir éliminé toutes les bactéries, le nouveau remède n'a pas été trouvé,
- OU s'il n'y a plus assez de cartes dans la pile des cartes de départ lorsqu'un joueur doit compléter sa main (après avoir mélangé les cartes de la zone d'investissement et les avoir placées sur la pile des cartes de départ).