Epidemium

Un jeu de table scientifique

2-6 joueurs

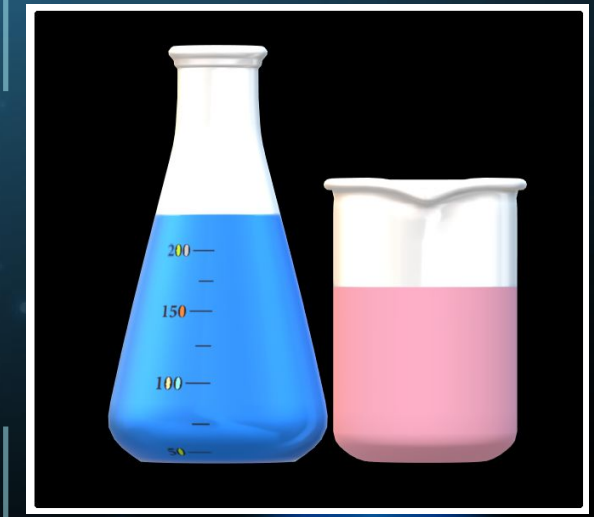
15-30 min

4,967,200

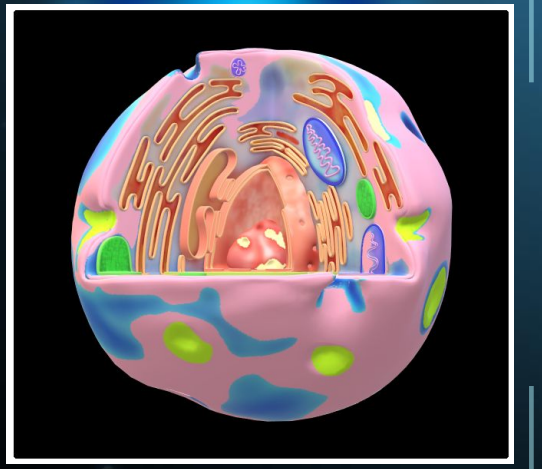
Dott. Lit

“C'est le dernier nombre de personnes contaminées en Europe, je dois me dépêcher à trouver le traitement"

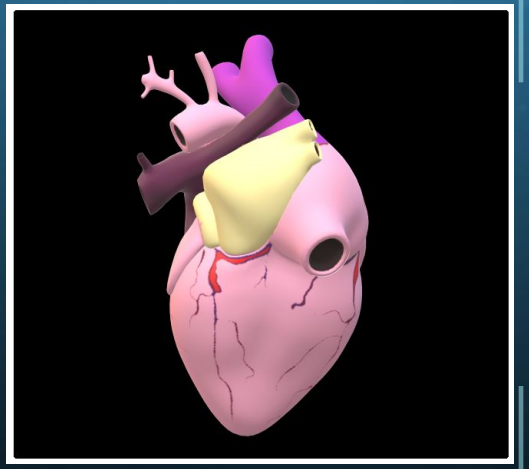
Cartes règles de démarrage rapide et règles essentielles



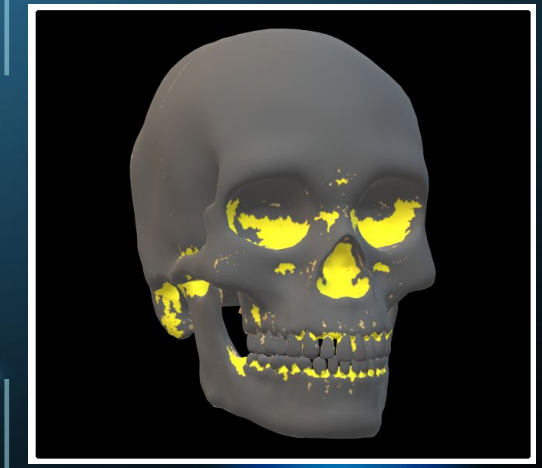
Cartes de jeu



Magic Number Card

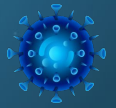


Bonus Life Card



Penalty Card

Cartes de jeu



Bonus Life Card

Le joueur peut se sauver en utilisant cette carte si un joueur utilise une carte de pénalité ou si le joueur lance le dé et obtient 1 dans l'ancien monde ou 2 dans le nouveau monde qui lui fait manquer un tour

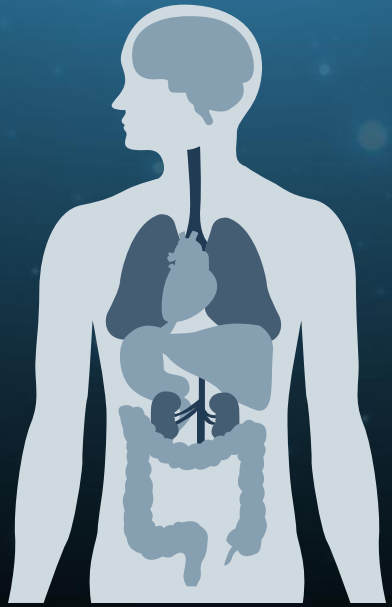
Penalty Card

Le joueur peut décider de faire sauter le tour d' un autre joueur qui n'a pas déjà été arrêté

Magic Number Card

Le joueur peut décider d'ajouter ou soustraire le nombre qu'il veut au nombre obtenu sur le dé. Le joueur peut également utiliser cette carte pour se téléporter

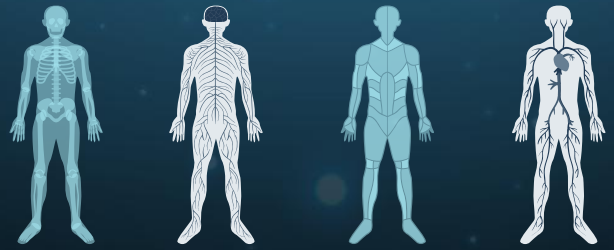
Carte personnage

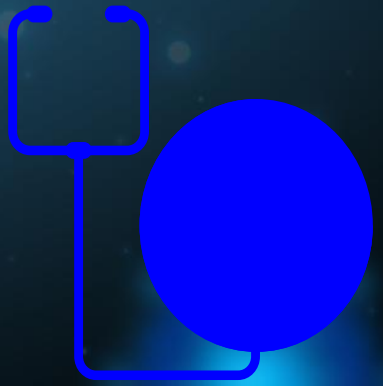


Dott. Waru

Specialized in epidemiology, he will try to save Oceania from the Wra epidemic characterized by the appereance of yellow veins all over the body

Objets personnages

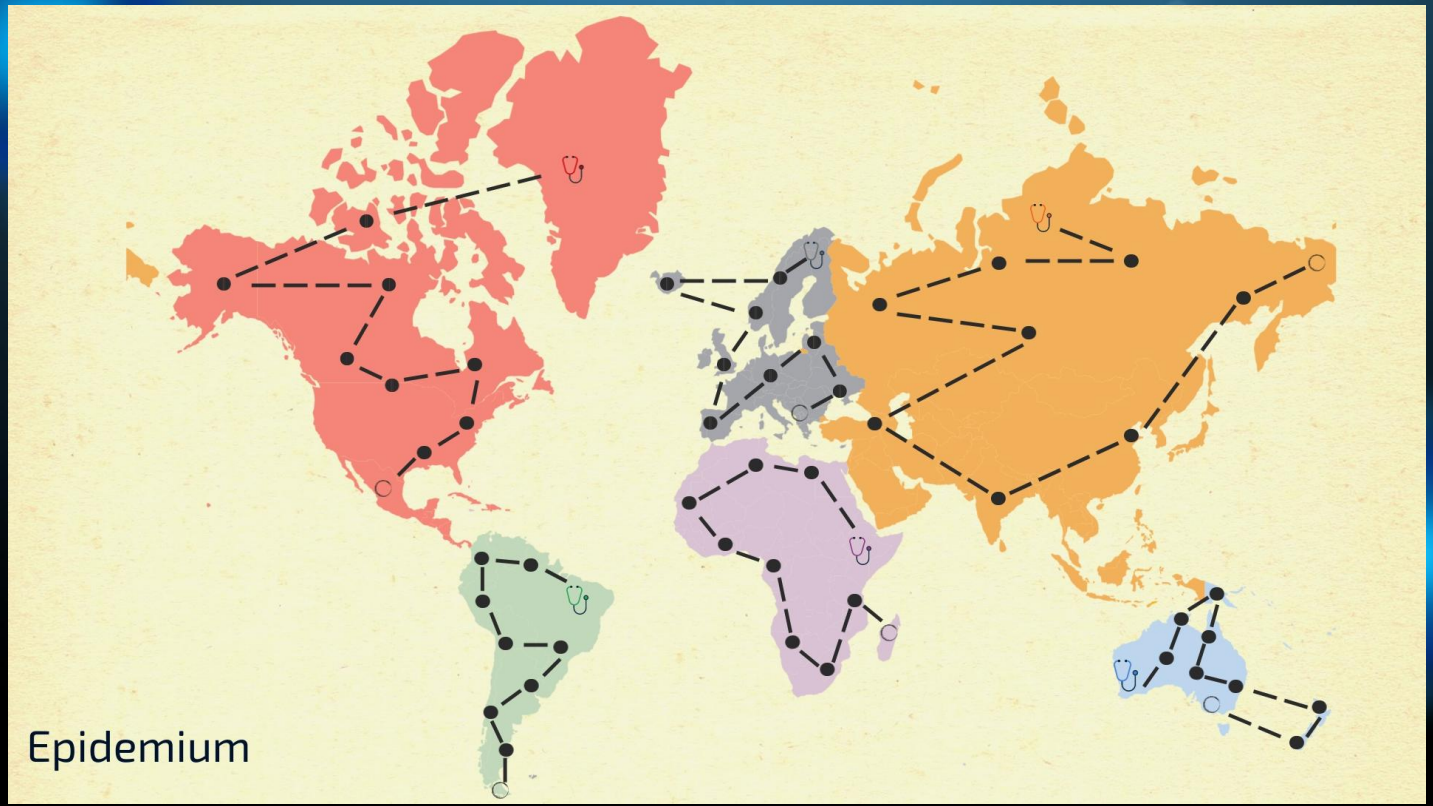




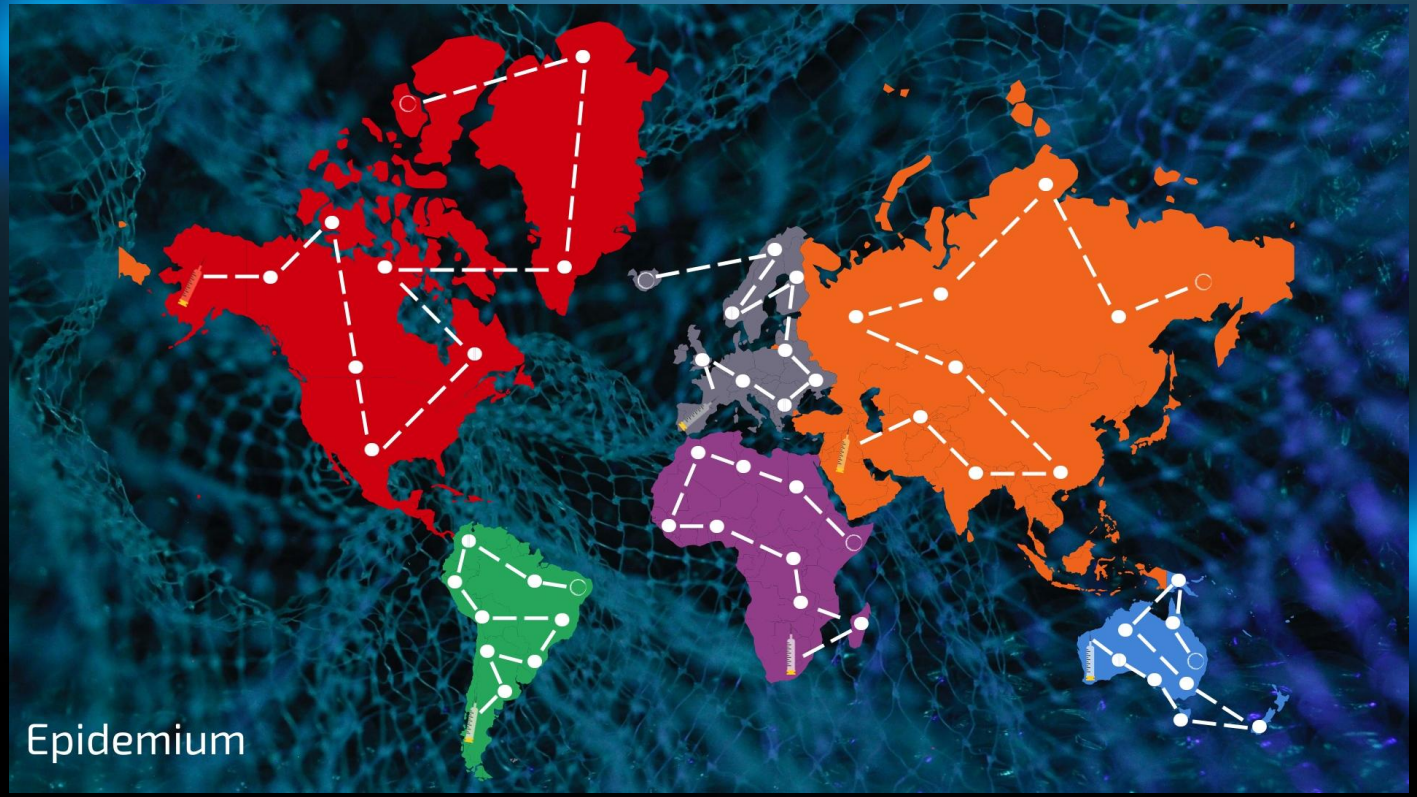
Seringue (Remède)

Stéthoscope

Carte du monde dans le passé



Carte du monde dans le future



Règles

- Chaque joueur tire un stéthoscope coloré du sac, en fonction de la couleur qu'il prend, il prend la carte correspondante qui indique le continent et le personnage
- Chaque joueur prend 3 cartes de jeu 1 de chaque type de 2 à 4 joueurs inclus
- Chaque joueur prend 6 cartes de jeu 2 de chaque type de 5 à 6 joueurs inclus
- Une fois que tous les joueurs ont pris leur stéthoscope, les stéthoscopes peuvent être remis dans le sac pour libérer de l'espace sur le plateau
- Le joueur place son personnage sur le stéthoscope du continent correspondant afin de commencer
- Les joueurs un à un lancent les dés, en fonction du nombre qui sort, il est établi qui joue le premier et qui joue le dernier (celui qui lance le numéro le plus bas joue en premier)
- Si vous jouez à 2 et que quand vous lancez les dés, deux nombres égaux sont lancés, les dés sont relancés jusqu'à ce qu'un nombre supérieur et un nombre inférieur soient lancés (la même règle s'applique si cela se produit lorsque vous jouez avec plusieurs joueurs)
- Chaque joueur ne peut lancer qu'un seul D6 pour se déplacer
- Le joueur se déplace vers les points et non vers les lignes du plateau
- Les joueurs lancent le dé un par un
- Sur le plateau il y a deux cartes en français qui expliquent brièvement les règles du jeu (règles de démarrage rapide et règles essentielles)

- Il y a plusieurs dés sur le plateau pour éviter de les déplacer tout le temps du monde du passé vers le monde du futur et inversement. 2 D6 sont pour le monde du passé et les 2 autres D6 sont pour le monde du futur. 1 D4 par monde
- Une fois que le joueur est sur le carré en forme de seringue il peut prendre la seringue correspondant à sa couleur sur le plateau
- Dans la carte du monde du passé, il faut des nombres pairs pour se déplacer :
    - 2-> le joueur se déplace 2
    - 4-> le joueur se déplace 4
    - 6-> le joueur se déplace 6
- Si un nombre impair apparaît dans le monde passé :
    - 1-> le joueur reste immobile pendant un tour
    - 3-> le joueur pour son prochain tour utilisera un D4 au lieu d'un D6, le joueur devra obtenir un nombre pair avec le D4 (2/4)
    - 5-> le joueur au tour suivant ne se déplacera que d'une case au lieu du nombre pair qui apparaît sur le dé
- Dans la carte du monde du futur, il faut des nombres impairs pour se déplacer:
    - 1-> le joueur se déplace 1
    - 3-> le joueur se déplace 3
    - 5-> le joueur se déplace 5

- Si un nombre pair apparaît dans le monde futur:
  - 2-> le joueur reste immobile pendant un tour
  - 4-> le joueur pour son prochain tour utilisera un D4 au lieu d'un D6, le joueur devra obtenir un nombre impair avec le D4 (1/3)
  - 6-> le joueur au tour suivant ne se déplacera que d'une case au lieu du nombre impair qui apparaît sur le dé
- Si le joueur est dans l'ancien monde et que le dé lancé est de 5 sur deux tours consécutifs ou plus, la règle sera appliquée la première fois que le joueur reçoit un nombre pair
- Si le joueur est dans le monde futur et que le dé lancé est de 6 sur deux tours consécutifs ou plus, la règle sera appliquée la première fois que le joueur reçoit un nombre impair
- Si le joueur est dans le monde du passé et que le dé donne 5 puis 1, cela signifie qu'après avoir sauté le tour, le joueur ne se déplacera que d'une case si un nombre pair apparaît sur le dé. Si un 5 est lancé à nouveau, la règle ne s'applique qu'une seule fois, même s'il a reçu le 5 deux fois consécutives ou plus avant
- Si le joueur est dans le monde du futur et que le dé donne 6 puis 2, cela signifie qu'après avoir sauté le tour, le joueur ne se déplacera que d'une case si un nombre impair apparaît sur le dé. Si le 6 est lancé à nouveau, la règle n'est appliquée qu'une seule fois, même si elle a reçu le 6 deux fois consécutives ou plus avant

- Si le joueur est dans le monde du passé et qu'un 3 est lancé à nouveau sur le dé D4 pour le prochain tour, le joueur utilisera le D4, ce processus peut être répété autant que les 3 lancés sur le D4
- Si le joueur est dans le monde futur et qu'un 4 est lancé à nouveau sur le dé D4 pour le prochain tour, le joueur utilisera le D4, ce processus peut être répété autant que les 4 lancés sur le D4
- Si le joueur est dans le monde du passé et qu'un 1 est lancé sur le dé D4, il reste immobile un tour et à partir du tour suivant, il utilisera le D6
- Si le joueur est dans le monde futur et qu'un 2 est lancé sur le dé D4, il reste immobile un tour et à partir du tour suivant, il utilisera le D6
- Si le joueur est dans le monde du passé, il reçoit un 5 puis un 3, cela signifie que si avec le D4 il reçoit un nombre pair il ne se déplacera que d'une case. S'il reçoit un autre 5, la règle n'est appliquée qu'une seule fois même s'il a reçu le 5 deux ou plus fois consécutives
- Si le joueur est dans le monde du futur, il reçoit un 6 puis un 4, cela signifie que si avec le D4 il reçoit un nombre pair il ne se déplacera que d'une case. S'il reçoit un autre 6, la règle n'est appliquée qu'1 fois même s'il a reçu le 5 deux fois ou plus fois consécutives
- Si vous jouez un contre un dans le monde du passé et que les deux joueurs lancent le dé l'un puis l'autre et les deux font 1 la règle ne s'applique pas
- Si vous jouez en tête-à-tête dans le monde futur et que les deux joueurs lancent le dé l'un puis l'autre et les deux marquent 2, la règle ne s'applique pas

Téléportation

- Pour se téléporter dans le monde passé ou futur, les joueurs doivent utiliser deux D6 et ils ont 7 chances d'avoir le même nombre sur les deux dés
- Si le joueur ne parvient pas à obtenir le même nombre 7 fois après avoir lancé les dés, il recule d'une case
- Le joueur se téléporte dans le monde passé ou futur sur la case de téléportation
- Une fois que le joueur est sur la case de téléportation, il doit attendre le prochain tour pour pouvoir tenter de se téléporter. Cette règle est valable pour les deux mondes
- Si le joueur fait un nombre supérieur aux cases manquantes de la case de téléportation, il se positionne quand même sur la case de téléportation parce qu'il a effectué un nombre pair dans le monde du passé ou un nombre impair dans le monde du futur (Exemple si le joueur dans l'ancien monde est à 5 cases du point de téléportation et lance un 6 au dé, il se place sur la case de téléportation car il a fait un nombre pair supérieur à ce dont il avait besoin)

- Si le joueur est à une case du point de téléportation, il suffira qu'il fasse un nombre pair dans le monde du passé pour pouvoir s'y rendre, inversement pour le monde du futur
- Si vous jouez en 1 contre 1 dans l'un des deux mondes, qu'un joueur a été arrêté et que l'autre a deux tours consécutifs mais qu'il n'est qu'à une case de la case de téléportation, le joueur pourra s'il reçoit le nombre pair ou impair avancer vers la boîte de téléportation au premier tour et essayer de se téléporter au second
- Si vous jouez en 1 contre 1 dans l'un des deux mondes, un joueur est arrêté et l'autre est sur la case de téléportation. Le joueur du premier tour essaie de se téléporter et s'il réussit, au second, il peut lancer le dé dans le monde dans lequel il s'est téléporté. S'il ne parvient pas à se téléporter au premier tour, il peut réessayer au deuxième tour

Mode de jeu ralenti

- Dans la carte du monde du passé, les nombres pairs sont nécessaires pour se déplacer, le joueur ne se déplace que d'une case quelque soit le nombre pair qui apparaît sur le dé
- Dans carte du monde du futur, il faut des nombres impairs pour se déplacer, le joueur ne se déplace que d'une case quelque soit le nombre impair qui apparaît sur le dé
- Si un 5 sort dans le monde du passé ou un 6 dans le monde du futur, le joueur recule d'une case

Comment gagner

01

02

03

- Chaque joueur devra commencer à partir du stéthoscope correspondant à sa couleur, son personnage et son continent, remonter jusqu'à la case de téléportation de l'ancien monde
- Se téléporter dans la boîte de téléportation du nouveau monde et atteindre la seringue correspondant à leur couleur, leur personnage et leur continent
- Prendre la seringue posée sur le plateau à côté des cartes et remonter jusqu'au bout pour gagner